



Moorpirscha-Monstakilla sind Meister des Hinterhalts und der tückischen List, sadistische Bestienjäger, die sich einen Spaß daraus machen, jeden vorstellbaren fiesen Trick einzusetzen, um ihre Beute zu fangen und jeden Gegner aus dem Weg zu räumen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE MOORPIRSCHA-MONSTAKILLA

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Monstakillawaffen	2"	3	4+	3+	-1	1
Stachelpanzer	1"	1	4+	4+	-	1

Jedes Modell dieser Einheit ist mit Monstakillawaffen bewaffnet.

BESTIENBOSS: 1 von je 8 Modellen dieser Einheit muss ein Bestienboss sein. Addiere 1 zum Attackenwert der Monstakillawaffen jenes Modells. Jenes Modell kann seiner eigenen Einheit Befehle erteilen.

MUSIKER: 1 von je 8 Modellen dieser Einheit muss ein Brüllla sein. Solange diese Einheit mindestens einen Brüllla enthält, können sich feindliche **MONSTER** innerhalb von 3" um diese Einheit nicht zurückziehen.

EIERGROT: 1 von je 8 Modellen dieser Einheit muss ein Eiergrot sein. Jenes Modell ist mit einem Stachelpanzer statt mit Monstakillawaffen bewaffnet.

In den sauren Grot beißen: Die Monstakilla lassen ihre Beute den kleinen Eiergrot mit seiner Stachelrüstung fressen, woraufhin sich das Monster verschluckt, hustet und den kleinen Git wieder hervorwürgt – sehr zur Belustigung der Moorpirscha. Manchmal frisst das Monster den Grot auch tatsächlich, und das finden die Orruks genauso lustig.

Einmal pro Phase, wenn ein feindliches **MONSTER** innerhalb von 6" um diese Einheit gewählt wird, um einen Monströsen Gewaltausbruch auszuführen, und diese Einheit mindestens einen Eiergrot enthält, kannst du ansagen, dass jenes **MONSTER** versucht, einen Eiergrot zu verschlingen. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 2+ kann jenes **MONSTER** in jener Phase keinen Monströsen Gewaltausbruch ausführen. Bei einer 1 wird ein Eiergrot dieser Einheit getötet.

Köder und Falle: Die Monstakilla haben die Kunst perfektioniert, selbst die mächtigsten Monster in lähmende oder sogar tödliche Fallen zu locken.

Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du 1 feindliches **MONSTER** innerhalb von 6" um diese Einheit wählen und einen Würfel werfen. Addiere 1, wenn jenem **MONSTER** mindestens eine Verwundung zugewiesen ist. Bei 3+ gilt für jenes **MONSTER** bis zum Ende jener Phase der Zuletzt-zuschlagen-Effekt.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, MOORPIRSCHA, MOORPIRSCHA-MONSTAKILLA

MOORPIRSCHA-MONSTAKILLA (JULI 2023)

SCHRIFTROLLE	GRÖSSE	PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN	BASEGRÖSSE
Moorpirscha-Monstakilla	8	135			40 mm [1], 32 mm [6], 28,5 mm [1]