

TRUPPENSCHRIFTROLLE VERSCHLINGER-SCHLUNDRUDEL

NAHKAMPFWAFFEN

Knochenbrecherische Hiebe

Reichw.

2"

Attacken

3

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

2

Jedes Modell einer Verschlinger-Schlundrudel-Einheit ist mit Knochenbrecherischen Hieben bewaffnet.

KRALLENBUCKEL: 1 von je 5 Modellen dieser Einheit muss ein Krallenbuckel sein. Addiere 1 zum Attackenwert der Knochenbrecherischen Hiebe jenes Modells. Jenes Modell kann seiner eigenen Einheit Befehle erteilen.

GROTTENBRÜLLER: 1 von je 5 Modellen dieser Einheit muss ein Grottenbrüller sein.

Lauernde Jäger: Der Verstand der Verschlinger ist von endloser Blutgier erfüllt. Sie eilen dem Hauptstamm voraus, um sich als Erste am Fleisch des Feindes zu laben.

Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit zur Seite stellen und ansagen, dass sie als Reserveeinheit im Hinterhalt aufgestellt wird, statt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende deiner Bewegungsphase weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufstellen.

Quälendes Brüllen: Die Schreie eines Grottenbrüllers lassen das Blut in den Adern gefrieren, verstärken den Hunger aller Kreaturen und wecken in ihnen ein schwächendes, extremes Hungergefühl.

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn eine feindliche Einheit innerhalb von 12" um einen befreundeten Grottenbrüller einen Befehl erhält. Bei 5+ erhält sie jenen Befehl nicht (die Befehlsfähigkeit gilt dennoch als eingesetzt) und der Befehlspunkt, der ausgegeben wurde, um jenen Befehl zu erteilen, ist verloren.

Die Verschlinger-Schlundrudel sind seltsame Rotten aus Ogors, die mit dem Leermagenfluch geschlagen sind. Mit Wahnsinn im Blick werfen sie sich ausgehungert auf ihre Beute und schlagen jene, die das Pech haben, ihr nächstes unbefriedigendes Mahl zu werden, mit riesigen Keulen oder improvisierten Waffen zu Brei.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, OGOR-SCHLUNDSTÄMME, OGOR, WANSTSCHUBSER, VERSCHLINGER, VERSCHLINGER-SCHLUNDRUDEL

FRAKTIONSGELÄNDESRIFTROLLE SCHLUNDGRUBE

FRAKTIONSGELÄNDE: Nur Armeen der Ogor-Schlundstämme können dieses Fraktionsgeländestück enthalten. Armeen der Ogor-Schlundstämme, die eine Schlundgrube enthalten, können nicht auch einen Großen Schlundkessel enthalten.

AUFSTELLUNG: Nachdem die Territorien ermittelt wurden, kannst du dieses Fraktionsgeländestück vollständig außerhalb des gegnerischen Territoriums und weiter als 3" entfernt von allen Zielen und anderen Geländestücken aufstellen. Wenn beide Spieler gleichzeitig Fraktionsgeländestücke aufstellen können, würfeln sie gegeneinander; der Gewinner entscheidet, wer seine Fraktionsgeländestücke zuerst aufstellt.

BESETZBAR: Dieses Geländestück ist ein besetzbares Geländestück, das von 1 FLEISCHER besetzt werden kann. Die Besetzung wird in den Regeln auf dieser Fraktionsgeländeschriftrolle als „Oberfleischer“ des Geländestücks bezeichnet.

Ghurs Kehle: Das Reich der Bestien greift die anderen Reiche der Sterblichen aggressiv an und versucht, sie zu überwältigen und nach dem eigenem Bild umzuformen.

Am Ende der Angriffsphase muss der Spieler, der am Zug ist, einen Würfel für jede Einheit seiner Armee werfen, die sich innerhalb von 12" um dieses Geländestück, innerhalb von 12" um mindestens eine Einheit der gegnerischen Armee und weiter als 3" von allen Einheiten der gegnerischen Armee entfernt befindet. Bei 3+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Wenn dieses Geländestück einen Oberfleischer hat, betrifft diese Fähigkeit Einheiten innerhalb von 18" um dieses Geländestück statt innerhalb von 12". Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf WANSTSCHUBSER-Einheiten.

Oberfleischer: Der Fleischpriester wirft Fleischbrocken in die stets hungrige Schlundgrube, um den Schlingenden Gott zu besänftigen.

Wenn dieses Geländestück einen Oberfleischer hat, kannst du in deiner Heldenphase ansagen, dass der Schlundgrube ein Opfer

dargebracht wird. Wenn du dies tust, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 18" um dieses Geländestück und wirf einen W6. Wenn das Ergebnis mehr als doppelt so hoch wie der Wundenwert jener feindlichen Einheit ist, wird 1 Modell jener Einheit getötet. Wenn das Ergebnis mehr als dreimal so hoch wie der Wundenwert jener feindlichen Einheit ist, werden 3 Modelle jener Einheit getötet.

Es wehrt sich: Wer sich einer Schlundgrube nähert, riskiert, lebendig verschluckt zu werden.

Wenn dieses Geländestück Ziel des Monströsen Gewaltausbruchs Zu Schutt zerschmettern und jener Monströse Gewaltausbruch nicht erfolgreich ist, erleidet das MONSTER, das jenen monströsen Gewaltausbruch ausführt, 3W6 tödliche Verwundungen.

Anmerkung: Der Monströse Gewaltausbruch Zu Schutt zerschmettern ist dann nicht erfolgreich, wenn das Wurf Ergebnis nicht 3+ war.

Während gastromantische Magie über das Schlachtfeld strömt, reißt als Antwort der Boden selbst auf. Diese Schlundgruben können ausschließlich verschlingen; sie zerrren unvorsichtige Feinde in sich hinein, wo sie diese mit ihren vielen Zahnreihen zermalmen und dann verdauen.

OGOR-SCHLUNDSTÄMME (NOVEMBER 2023)

SCHRIFTROLLE	GRÖSSE	PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN	BASEGRÖSSE
Verschlinger-Schlundrudel	5	220			50 mm [5]
Schlundgrube	-	0	Fraktionsgeländestück		