

STÄMME DER ORKS UND GOBLINS



Dieses Dokument enthält Regeln und Hintergrund für ausgewählte neue Charaktermodelle, Einheiten und Magische Gegenstände aus *Warhammer: The Old World – Arcane Journal – Orc & Goblin Tribes*. Diese Regeln können zusätzlich zu jenen in der Armeeliste der Stämme der Orks und Goblins in Kriegerische Horden eingesetzt werden.

STÄMME DER ORKS UND GOBLINS NOMADISCHER WAAAGH

Diese Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste der Stämme der Orks und Goblins aus Warhammer: The Old World – Kriegerische Horden und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.



Wenn du eine Armee des Nomadischen Waaagh in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in Kriegerische Horden verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee des Nomadischen Waaagh darstellen:

Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

Charaktermodelle

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Schwarzork-Waaaghboss oder Schwarzork-Gargboss pro Schwarzork-Wildschweinstreitwagen
- 0-1 Ork-Waaaghboss oder Ork-Obawirrkopp pro 1.000 Punkte
- Ork-Gargbosse, Ork-Obawirrköpfe, Goblin-Bosse und Goblin-Schamanen

Kern

Mindestens 25% des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- Goblin-Wolfsreiter-Mobs und Goblin-Wolfsstreitwagen
- Ist dein General ein Ork-Boss, ist 0-1 Wildschweinreiter-Mob als Kernausswahl verfügbar
- Ist dein General ein Schwarzork-Boss, ist 0-1 Schwarzork-Wildschweinstreitwagen als Kernausswahl verfügbar

Elite

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Ork-Wildschweinreiter-Mobs, Ork-Wildschweinstreitwagen und Rotzling-Kurbelwagen

Selten

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Schwarzork-Wildschweinstreitwagen und Riesen

Söldner

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können für Söldner ausgegeben werden, darunter:

- Dusterlande-Ogerbullen
- 0-1 Knochenmalmer-Riese

Beachte, dass Söldner-Einheiten den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.

Armeestandartenträger

Ein einzelner Gargboss (Ork, Schwarzork oder Goblin) deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

Magische Gegenstände

Jedes Modell in dieser Armee, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände der Stämme der Orks und Goblins erwerben.



SONDERREGELN DES NOMADISCHEN WAAAGH

Auf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung aller Armeesonderregeln, die für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die *Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste* des Nomadischen Waaagh verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der Stämme der Orks und Goblins auf Seite 45 in *Kriegerische Horden*. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der Stämme der Orks und Goblins.

Gerissene Jäger

Die Wolfsreiter, die an der Seite eines Nomadischen Waaagh jagen, haben gelernt, den Feind zu umzingeln, bevor die Schlacht beginnt, und greifen dann von allen Seiten an.

In einer Armee des Nomadischen Waaagh können beliebige Goblin-Wolfsreiter-Mobs für +1 Punkt pro Modell die Sonderregel *Überfall* haben. Zusätzlich können Goblin-Bosse und Goblin-Schamanen, die auf einem Riesenwolf reiten, für +10 Punkte pro Modell die Sonderregel *Überfall* haben.

Treff'se schnell und hart!

Wildschweinreiter sind für ihre Schlagkraft bekannt, aber jene, die ihr Leben lang im Sattel sitzen, wissen am besten, wo sie den Feind treffen müssen.

In einer Armee des Nomadischen Waaagh haben alle Ork-Modelle, die auf einem Wildschwein reiten (Schwarzork-Bosse, Ork-Bosse, Ork-Schamane und Ork-Wildschweinreiter) die Sonderregel *Aufpralltreffer (1)*. Diese Aufpralltreffer werden mit dem Stärkewert des Wildschweins ausgeführt und haben einen Durchschlagswert von -1. Zusätzlich kann 0-1 Ork-Wildschweinreiter-Mob pro 1.000 Punkte für +1 Punkt pro Modell die Sonderregel *Vorhut* haben.

Jagdrudel

Obwohl sie üblicherweise als Plänkler eingesetzt werden, versammeln sich manche Wolfsreiter-Mob in so großer Zahl, dass ihre Wölfe mit ihrer Beute auf Tuchfühlung gehen können.

Jeder Goblin-Wolfsreiter-Mob in einer Armee des Nomadischen Waaagh kann seine Sonderregeln *Offene Ränge* und *Plänkler* durch die Sonderregeln *Geschlossene Ränge* und *Horde* ersetzen.

Stets in Bewegung

Wer in einem Nomadischen Waaagh kein Reittier hat, wird nicht nur von seinen berittenen Kameraden verspottet, sondern läuft auch Gefahr, zurückgelassen zu werden, wenn der Waaagh zu neuen Gefilden aufbricht.

Alle Charaktermodelle in einer Armee des Nomadischen Waaagh müssen beritten sein.

Einzelkämpfer

Viele Schwarzorks auf Streitwagen, die sie schwächeren Orks abgenommen haben, finden Gefallen daran, den Feind zu zerschmettern, während sie über das Schlachtfeld donnern.

Schwarzork-Bosse in einer Armee des Nomadischen Waaagh unterliegen nicht den Sonderregeln *Da Jungs* oder *Unge-stüm unterdrücken*.



STÄMME DER ORKS UND GOBLINS

TROLLHORDE

Diese Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste der Stämme der Orks und Goblins aus Warhammer: The Old World – Kriegerische Horden und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.



Wenn du eine Armee der Trollhorde in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in Kriegerische Horden verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee der Trollhorde darstellen:

Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

Charaktermodelle

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Schwarzzork-Waaaghboss oder Schwarzzork-Obawirrkopp pro 1.000 Punkte
- Ork-Gargbosse, Ork-Obawirrköpfe, Goblin-Bosse, Goblin-Schamanen und Trollhexen

Kern

Mindestens 33% des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- 1 Troll-Mob pro 1.000 Punkte
- Pro gewählter Trollhexe darf 0-1 zusätzlicher Troll-Mob als Kern-Auswahl gewählt werden
- Ork-Mobs, Goblin-Mobs, Goblin-Spinnenreiter-Mobs und Goblin-Wolfsreiter-Mobs

Elite

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Troll-Mobs und Goblin-Wolfsstreitwagen
- 0-1 Ork-Wildschweinreiter-Mob pro 1.000 Punkte
- 0-1 Ork-Wildschweinreiter-Mob pro 1.000 Punkte

Selten

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Riesen

Söldner

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können für Söldner ausgegeben werden, darunter:

- Düsterlande-Ogerbullen
- 0-1 Knochenmalmer-Riese

Beachte, dass Söldner-Einheiten den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.

Armeestandardenträger

Ein einzelner Gargboss (Ork oder Goblin) deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandardenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandardenträger eine einzelne Magische Standardenträger ohne Punktebegrenzung erwerben.

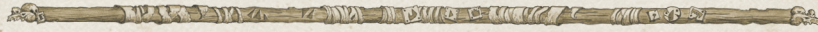
Magische Gegenstände

Jedes Modell in dieser Armee, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände der Stämme der Orks und Goblins erwerben.



SONDERREGELN DER TROLLHORDE

Auf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung aller Armeesonderregeln, die für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die *Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste* der Trollhorde verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der Stämme der Orks und Goblins auf Seite 45 in *Kriegerische Horden*. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der Stämme der Orks und Goblins.



Verbesserte Regeneration

Wenn so viele Trolle an einem Ort zusammenkommen, scheinen ihre regenerativen Fähigkeiten einen Schub zu erhalten, und sie können nur durch sengendes Feuer, mächtige Magie oder legendäre Waffen eingedämmt werden.

Modelle in einer Armee der Trollhorde mit der Sonderregel *Regeneration (X+)* können jeden misslungenen Regenerationswurf gegen Verwundungen durch nicht-magische Attacken wiederholen.

Oi! Hier lang!

Trolle sind, vorsichtig ausgedrückt, intellektuell unbefleckt. Doch wenn jemand mit autoritärer Stimme ihnen einfache Anweisungen erteilt, sind sie äußerst effektive Schocktruppen, die Sterbliche mit Leichtigkeit in Stücke reißen können.

Befreundete Troll-Mobs in einer Armee der Trollhorde in Befehlsreichweite eines Ork-Schamanen, Goblin-Schamanen oder einer Trollhexe können den Moralwert jenes Charaktermodells statt ihres eigenen verwenden, vorausgesetzt jenes Charaktermodell flieht nicht.

Trollzunge

Obwohl Trollmagie eine beinahe vergessene Kunst ist, haben einige unter den Stämmen der Orks und Goblins diese arkanen Geheimnisse von den grotesken Trollhexen gelernt.

Zusätzlich zu den Magielehren, aus denen sie üblicherweise Zauber kennen können, können Ork-Schamanen und Goblin-Schamanen in einer Armee der Trollhorde Zauber aus der Magielehre „Trollmagie“ kennen (siehe Seite 14).



Kiknik Zahnklaua

Kiknik Zahnklaua ist ein Goblin-Waaaghboss. Er darf in jede Armee der Stämme der Orks und Goblins aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Kiknik Zahnklaua	4	5	3	4	4	3	5	4	8	105
Beißer	9	3	-	4	-	-	3	2	-	-

Truppentyp: Leichte Kavallerie (Charaktermodell mit Eigenname)

Basegröße: 25 x 50 mm

Einheitengröße: 1

Ausrüstung:

- **Kiknik Zahnklaua:** Da Trophäenstange vom Boss, Da Schäd'lnacker, Kavalleriespeer, Schild, Leichte Rüstung
- **Beißer:** Klauen und Zähne (zählen als Handwaffe)

Sonderregeln: Angst vor Elfen, Echt gerissen, Kriegerschar, Rüstungsfluch (1, nur Beißer), Sammelruf, Schnelle Bewegung, Streitwagengarde, Überfall, Ungestüm, Wendige Kavallerie, Zähne Haut (1), Zuhau'n und abhau'n

Echt gerissen

Kikniks Rudelmitglieder sind herausragende Jäger, die ihre Beute umzingeln, bevor sie angreifen.

0-1 Goblin-Wolfsreiter-Mobs in derselben Aufmarschliste wie Kiknik können kostenlos die Sonderregel *Überfall* haben. Zusätzlich kannst du einen Modifikator von +1 oder -1 auf das Ergebnis anwenden, wenn du bestimmst, ob ein Goblin-Wolfsreiter-Mob mit der Sonderregel *Überfall*, der aktuell in Reserve gehalten wird, in diesem Zug als Verstärkung eintrifft oder aufgehalten wird.

Zuhau'n und abhau'n

Auf einen gebellten Befehl ihres Anführers hin ziehen sich Kikniks Reiter zurück und machen sich bereit, neue Beute zu verfolgen.

Sollten sie eine Nahkampfunde gewinnen, können Kiknik und jeder Goblin-Wolfsreiter-Mob, dem er sich angeschlossen hat, den geordneten Rückzug antreten statt eine Nachrücken- oder Verfolgungsbewegung auszuführen.

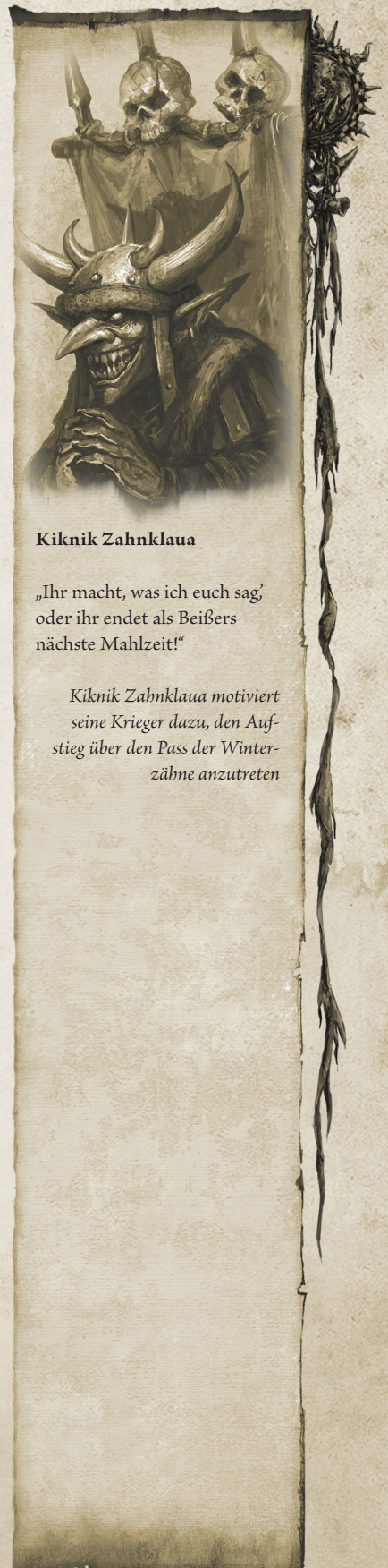
Da Trophäenstange vom Boss

Grausige Schmuckstücke hängen an Kikniks Trophäenstange und lehren seinen Feinden das Fürchten.

Während eines Zuges, in dem er angegriffen hat, verursachen Kiknik und jeder Goblin-Wolfsreiter-Mob, dem er sich angeschlossen hat, *Angst* und sie erhalten einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt.

	R	S	DS	Sonderregeln
Da Schäd'lnacker Nahkampf (Hammer)	S+2	-1		Magische Attacken Rüstungsfluch (2)
Da Schäd'lnacker Nahkampf (Spitzhacke)	S	-2		Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2), Rüstungsfluch (2),

Anmerkung: *Da Schäd'lnacker hat zwei Profile. Du musst zu Beginn der ersten Nahkampfunde wählen, welches Kiknik verwendet.*



Kiknik Zahnklaua

„Ihr macht, was ich euch sag' oder ihr endet als Beißers nächste Mahlzeit!“

Kiknik Zahnklaua motiviert seine Krieger dazu, den Aufstieg über den Pass der Winterzähne anzutreten

Ogdruz Sumpfgräber

Ogdruz Sumpfgräber ist ein Ork-Obawirrkopp. Er darf in jede Armee der Stämme der Orks und Goblins aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Ogdruz Sumpfgräber	4	4	2	4	5	3	4	2	8	195

Truppentyp: Reguläre Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)

Basegröße: 30 x 30 mm

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Sumpfholzstab, Trollhautumhang und Gelehrsamer Homunkulus (siehe Seite 343 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World)

Magie: Ogdruz Sumpfgräber ist ein Zauberer der Stufe 3. Er kennt Zauber aus den folgenden Magielehren:

- Elementarismus
- Trollmagie

Sonderregeln: Angezapfte Kraft, Beschützt den Boss, Da Trollrufa, Goblin-Panik ignorieren, Kriegerschar, Spaltas

Da Trollrufa

Die Trolle, die Ogdruz folgen, tun dies, weil er sie zu viel frischem Fleisch führt – auch wenn es sich wehrt!

Befreundete Troll-Mobs in Befehlsreichweite von Ogdruz können seinen Moralwert statt ihres eigenen verwenden, vorausgesetzt er flieht nicht.

Beschützt den Boss

Die Trolle, die Ogdruz begleiten, schützen ihn verlässlich vor Gefahren.

Dieses Modell kann nicht Ziel von feindlichem Beschuss oder feindlichen Zaubern sein, solange es sich innerhalb von 3 Zoll um einen befreundeten Troll befindet, außer dieses Modell ist das nächste Ziel.

Angezapfte Kraft

Ogdruz hat gelernt, seine Magie zu stärken, indem er die körperliche Kraft seiner Trolle anzapft.

Solange sich Ogdruz Sumpfrufer innerhalb von 3 Zoll um einen befreundeten Troll-Mob mit einer Einheitenstärke von 6 oder mehr befindet, die nicht flieht, kann er einen Modifikator von +1 auf jeden Zauberwurf anwenden, den er ausführt.

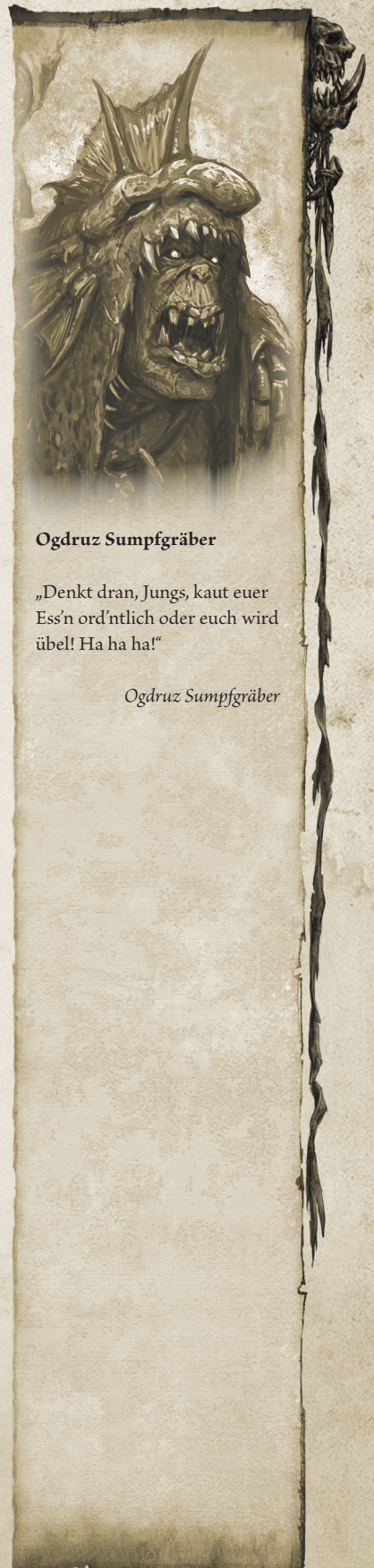
Trollhautumhang

Dieses zerlumpte Kleidungsstück aus verfaulender Trollhaut stinkt zwar, aber es schützt Ogdruz auch vor Unheil.

Ogdruz Sumpfrufer verbessert seinen Rüstungswert um 1. Zusätzlich hat er die Sonderregeln *Regeneration (5+)* und *Brennbar*.

	R	S	DS	Sonderregeln
Sumpfholzstab	Nahkampf	S+2	-1	Magische Attacken, Zweihändig geführt.

Anmerkung: Für jede nicht verhinderte Verwundung, die durch diese Waffe zugefügt wird, kann Ogdruz einen verlorenen Lebenspunkt zurückerhalten.



Ogdruz Sumpfgräber

„Denkt dran, Jungs, kaut euer Ess'n ord'ntlich oder euch wird übel! Ha ha ha!“

Ogdruz Sumpfgräber

Charaktermodell



Trollhexen

Die gewaltigen Flusstrollhexen sind widerwärtige Kreaturen und viel größer und gefährlicher als ihre Artgenossen. Es ist wahrlich furchterregend, Zeuge zu sein, wenn eine von ihnen auf der Jagd nach Beute aus dem Wasser schwankt, wobei ihr massiger Leib von stinkendem Sumpfschleim bedeckt ist und glänzt. Doch Trollhexen sind aus unerklärlichen Gründen von mächtigen mütterlichen Instinkten erfüllt, weshalb sie ihren Feinden gegenüber seltsame Akte der Zuneigung an den Tag legen. In der Hitze der Schlacht kommt es vor, dass eine Trollhexe feindliche Krieger und Monster gleichermaßen in einer kräftigen Umarmung umschließt oder versucht, jene, die die Waffen gegen sie erheben, zu züchtigen, als wären sie nichts weiter als überschwängliche Kinder. Leider erweisen sich solche Akte der Zuneigung von derart großen und grobschlächtigen Kreaturen oft als tödlich.

Trollhexen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Trollhexe	5	2	2	6	5	6	2	3	8	235

Truppentyp: Kampfkoloss (Charaktermodell)

Basegröße: 60 x 100 mm

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Knorriger Stumpf (zählt als Handwaffe), Trollkotze, Sumpfatem und Schuppenhaut (zählt als Schwere Rüstung)

Magie: Eine Trollhexe ist ein Zauberer der Stufe 1. Jede Trollhexe kennt Zauber aus einer der folgenden Magielehren:

- Kampfmagie
- Trollmagie

Optionen:

- Eine Trollhexe kann:
 - ein Zauberer der Stufe 2 sein.....+35 Punkte
 - Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von.....50 Punkten

Sonderregeln: Baum fällt!, Blödheit, Brennbar, Entsetzen, Geschlossene Ränge, Großes Ziel, Immun gegen Psychologie, Mütterliche Liebe, Regeneration (5+), Schleimige Schenkel, Stampfattacken (W6), Unerschütterlich, Ungezügelter Hunger

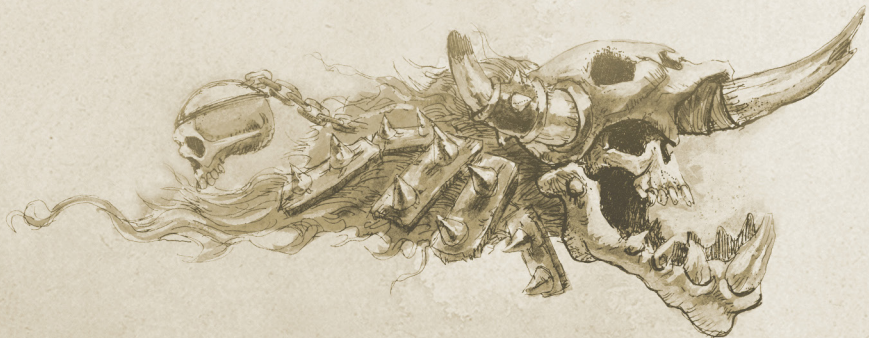
Ungezügelter Hunger

Der Appetit einer Trollhexe ist sowohl unstillbar als auch zügellos. Im Kampf schnappt sie sich eine Handvoll feindlicher Krieger oder beißt ein Stück aus gewaltigen Monstern.

Während der Unterphase „Befehle“ ihres Zuges kann eine Trollhexe, die in den Nahkampf verwickelt ist, eine „Ungezügelter Hunger“-Attacke ausführen. Um dies zu tun, wähle eine feindliche Einheit, mit der die Trollhexe in den Nahkampf verwickelt ist. Die Einheit muss sofort einen Initiativetest ausführen:

- Wenn der Test misslingt, schaufelt die Trollhexe Krieger in ihr klaffendes Maul oder schlägt ihre widerlichen Zähne in das Fleisch eines Monsters. Die Zieleinheit verliert sofort einen einzelnen Lebenspunkt.
- Wenn der Test bestanden wird, weicht der Feind der Trollhexe aus. Diese Attacke hat keinen Effekt.

Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit einen Lebenspunkt durch eine „Ungezügelter Hunger“-Attacke verliert, erhält die Trollhexe einen einzelnen verlorenen Lebenspunkt zurück.



Mütterliche Liebe

Trollhexen sind herzliche Kreaturen, die Feinde oft als aufmüpfige Kinder behandeln, die Anleitung oder Zuneigung brauchen. Leider können nur wenige Kreaturen Derartiges längere Zeit unbeschadet überstehen.

Statt wie üblich in der Nahkampfphase zu attackieren kann eine Trollhexe eine „Mütterliche Liebe“-Attacke ausführen. Um das zu tun, wähle eine feindliche Einheit, mit der die Trollhexe in den Nahkampf verwickelt ist, als Ziel der Attacke und würfle auf der „Mütterliche Liebe“-Tabelle unten, um zu ermitteln, was die Trollhexe tut:

„Mütterliche Liebe“-Tabelle

W6 Ergebnis

1-2 Erdrücken: Die Trollhexe schlingt ihre gewaltigen Arme in einer schrecklichen Umarmung um den Feind. Platziere eine „große“ Explosivschablone (5 Zoll) so, dass ihr Mittelloch direkt über der Mitte der Zieleinheit liegt. Jedes (befreundete oder feindliche) Modell außer diesem Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden und einen einzelnen Treffer mit dem Stärkewert dieses Modells und DS -2 zu erleiden.

3-4 Bemuttern: Die Trollhexe tadelt ihren Feind wie ein trotziges Kind. Wähle ein einzelnes Modell im kämpfenden Glied der Zieleinheit als Ziel dieser Attacke. Jenes Modell wird getroffen und erleidet W3+1 Verwundungen, wobei Rüstungswürfe und Regenerationswürfe nicht erlaubt sind (Rettungswürfe können wie üblich ausgeführt werden).

5-6 Züchtigen: Die Trollhexe überhäuft den Feind mit einer Reihe von Ohrfeigen und einer Tirade aus unverständlichen Trollbeschimpfungen. Die Zieleinheit erleidet W6+1 Treffer, jeweils mit dem mit dem Stärkewert dieses Modells, wobei Rüstungswürfe nicht erlaubt sind (Regenerationswürfe und Rettungswürfe können wie üblich ausgeführt werden). Zusätzlich ist die Zieleinheit dermaßen schockiert, dass sie bis zum Ende dieses Zuges einen Modifikator von 1 auf ihren Moralwert erleidet.

Schleimige Schenkel

Die dicke Schicht aus Sumpfschleim, die den Körper einer Trollhexe bedeckt, macht es außergewöhnlich schwierig, einen ordentlichen Treffer zu landen.

Ein feindliches Modell, das seine Attacken während der Nahkampfphase gegen dieses Modell richtet, erleidet einen Modifikator von -1 auf seine Trefferwürfe.

	R	S	DS	Sonderregeln
Trollkotze	Nahkampf	3	-2	-

Anmerkung: Eine Trollhexe in Basekontakt mit einem feindlichen Modell kann in jedem Zug mit dieser Waffe eine Zusatzattacke ausführen. Diese muss nach allen anderen Attacken (inklusive Stampfattacken) erfolgen, trifft aber automatisch.

	R	S	DS	Sonderregeln
Sumpfatem	-	3	-2	Atemwaffe

Anmerkung: Jede Einheit, die eine oder mehrere nicht verhinderte Verwundungen durch diese Waffe erleidet, muss einen Paniktest ausführen, als hätte sie schwere Verluste erlitten.

Trollmutter

Jede Armee, die die Großes-Heer-Zusammenstellungsliste der Stämme der Orks und Goblins verwendet und einen oder mehr Troll-Mobs enthält, kann 0-1 Trollhexe als seltene Auswahl aufnehmen.

Charaktermodell



Neben ihrer Größe und Stärke verfügen Trollhexen über die angeborene Fähigkeit, die Winde der Magie zu beeinflussen, wenn sie die fauligen Wasser, in denen sie leben, aufwirbeln. Obwohl diese Fähigkeiten grobschlächtig und ihre Beherrschung der Magie beschränkt ist, kann eine Trollhexe beeindruckende arkane Macht heraufbeschwören. Ihre Flüche benebeln den Verstand ihrer Feinde und ihre Gesten rufen Stürme aus brackigem Sumpfwasser herbei, um den Feind zu ertränken. Die Macht einer Trollhexe ist so groß, dass Ork-Waaaghbosse viel unternehmen, um eine von ihnen aus ihrem feuchten Versteck zu locken, und zahlreiche lebende Goblins als Köder verwenden. Mit vollem Magen kann eine Trollhexe leicht dazu überredet werden, eine Ork-Horde auf das Schlachtfeld zu begleiten.

Infanterie



Düsterlande-Oger

Oger sind große, ungeschlechtliche Kreaturen, doppelt so groß wie ein Mensch und mit kräftigen Armen, dicken Schädeln und einem Hang zur Gewalt, dem nur ihr Appetit auf Essen gleichkommt. Obwohl es ihnen am Intellekt anderer Völker mangelt, sind sie mit einer unstillbaren Neugier gesegnet, aufgrund der sie durch die zivilisierten Nationen und die ungezähmten Gebiete der Alten Welt gleichermaßen ziehen. Die Düsterlande sind für umherziehende Oger besonders attraktiv, denn es gibt nur wenige Orte, an denen sie sich gegen eine breitere Auswahl an Feinden messen können; Orks, Trolle und Riesen sind gleichermaßen ideal für eine Kohorte kampflustiger Oger, um ihr Können zu verfeinern und ihre knurrenden Mägen zu besänftigen. Sie werden von den Bewohnern der Grenzgrafschaften und Ork-Kriegshorden gleichermaßen angeheuert, wodurch in dieser gefährlichen Einöde in den Taschen dieser Söldner stets Münzen klimpern, ihre Mägen gefüllt sind und ihre Gier nach Kämpfen gestillt wird.

Düsterlande-Ogerbullen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	31
Quetscher	6	3	2	4	4	3	2	4	7	+7

Truppentyp: Monströse Infanterie
Basegröße: 40 x 40 mm
Einheitengröße: 3+
Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstung

Optionen:

- Jedes Modell in der Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Zusätzliche Handwaffe +3 Punkte pro Modell
 - Zweihandwaffe +4 Punkte pro Modell
 - Eisenfaust +4 Punkte pro Modell
- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Quetscher (Champion) aufwerten +6 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten +6 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Brüller (Musiker) aufwerten +6 Punkte pro Einheit
 - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu 50 Punkten
 - Leichte Rüstung durch Schwere Rüstung ersetzen +4 Punkte pro Modell

Sonderregeln: Angst, Aufpralltreffer (1), Geschlossene Ränge, Ogerangriff, Söldner, Rüstungsfluch (1), Zusammengewürfelter Haufen

Ogerangriff

Wenn Oger in den Kampf stürmen, benutzen sie ihre gewaltige Masse als Waffe, indem sie durch ihre enorme Wucht alles niederwalzen, mit dem sie zusammenstoßen.

Der Durchschlagswert von Aufpralltreffern, die von einem Modell mit dieser Sonderregel verursacht werden, wird um den gegenwärtigen Gliederbonus seiner Einheit verbessert.

	R	S	DS	Sonderregeln
Eisenfaust	Nahkampf	S	-	Zusatzattacken (1), Zweihändig geführt

Anmerkung: Ein mit einer Eisenfaust ausgerüstetes Modell verbessert seinen Rüstungswert um 1.

Verdingte Kämpfer

Düsterlande-Ogerbullen können als Söldner in jede Armee aufgenommen werden, die eine beliebige Großes-Heer-Zusammenstellungsliste verwendet, die eine Söldner-Kategorie enthält.

Beachte, dass Söldner-Einheiten den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.



Schwarzork-Wildschweinstreitwagen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Streitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	130
Schwarzork-Besatzung (x2)	-	4	3	4	4	-	3	1	8	-
Wildschweine (x2)	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Truppentyp: Schwerer Streitwagen

Basegröße: 50 x 100 mm

Einheitengröße: 1

Rüstungswert: 3+

Ausrüstung:

- **Schwarzork-Besatzung:** Handwaffen
- **Wildschweine:** Hauer (zählen als Handwaffen)

Optionen:

- Jede Schwarzork-Besatzung muss eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Zusätzliche Handwaffe +1 Punkt
 - Zweihandwaffe +2 Punkte
- Kann eine Standarte erhalten (zählt als Standartenträger) +10 Punkte

Sonderregeln: Aufpralltreffer (WG+1), Erster Angriff, Geschlossene Ränge, Hauerangriff, Panik ignorieren, Rasender Angriff (nur Schwarzork-Besatzung), Spaltas

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Einen Schwarzork-Streitwagen kannst du einfach darstellen, indem du die Besatzung eines Ork-Wildschweinstreitwagens durch Schwarzork-Modelle ersetzt.

Charaktermodell-Reittier: Ein Schwarzork-Wildschweinstreitwagen kann wie folgt deiner Armee als Reittier eines Charaktermodells hinzugefügt werden. In diesem Fall werden seine Punktkosten zu denen seines Reiters addiert.

Ein Schwarzork-Waaaghboss oder -Gargboss kann als Reittier erhalten:

- Schwarzork-Wildschweinstreitwagen +130 Punkte



Streitwagen



Schwarzork-Streitwagen

Orks lieben es, neue und innovative Wege zu finden, ihre Gegner niederzumachen und ganz allgemein Verheerung auf die kreativste Art anzurichten, die ihnen einfällt – was, aufgrund ihrer geradlinigen Herangehensweise an die Kriegsführung, meist das Loshacken mit irgendetwas Scharfem beinhaltet. Schwarzorks sind hier keine Ausnahme und haben sich rasch ihre eigenen Streitwagen erkämpft, nachdem sie gesehen haben, welche Zerstörung diese auf dem Schlachtfeld entfesseln können. Seither sieht man Schwarzorks in ihren zusammengeziimmerten Streitwagen an der Seite von Nomadischen Waaaghs in großem Tempo auf den Feind zudonnern, wobei sie ihre liebsten Spaltas in den Händen halten und ein breites Grinsen voller Zähne auf ihrem Gesicht zu sehen ist.

Monster



Knochenmalmer-Riesen

Aus unbekannten Gründen wachsen Riesen ihr ganzes Leben lang und ihre Gestalt wird mit jedem Jahr unförmiger und seltsamer, da sich ihre Glieder strecken und wachsen. Daher werden die größten und ältesten Riesen von den Bewohnern der Alten Welt als „Knochenmalmer“ bezeichnet, und zwar aufgrund ihrer Angewohnheit, kleinere Kreaturen mit Haut, Haar und Knochen zu verschlingen, und aufgrund ihrer seltsamen Gangart, die die Folge von schmerzhaften Gelenken und verdrehten Gliedmaßen ist. Zum Glück sind solch gewaltige Titanen in den zivilisierten Ländern selten, denn sie wurden von wackeren Rittern und abenteuerlustigen Helden, die böse Monster töten und Ruhm erringen wollen, an die wilden Orte der Welt vertrieben. Es gibt heute angeblich nur noch wenige dieser Kreaturen und man sagt, dass mehr Schädel von Knochenmalmer-Riesen die Slayerhallen von Karak Kadrin schmücken, als noch lebende Exemplare durch die Wildnis der Alten Welt ziehen.

Knochenmalmer-Riesen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Knochenmalmer-Riese	6	3	1	7	6	8	3	*	10	300

Truppentyp: Kampfkoloss
Basegröße: 50 x 100 mm (min) 100 x 150 mm (max)
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Knochenmalmer-Riesenkeule und Schwielige Haut (zählt als Leichte Rüstung)
Sonderregeln: Baum fällt!, Entsetzen, Geschlossene Ränge, Großes Ziel, Immun gegen Psychologie, Knochenmalmer-Riesenattacken, Söldner, Stampfattacken (W6+1), Unerschütterlich

	R	S	DS	Sonderregeln
Knochenmalmer-Riesenkeule	Nahkampf	*	*	*

Anmerkung: *Eine Knochenmalmer-Riesenkeule kann unterschiedliche Profilverte und Sonderregeln haben, abhängig davon, was der Knochenmalmer-Riese damit macht, wie in der Sonderregel Knochenmalmer-Riesenattacken beschrieben.

Knochenmalmer-Riesenattacken

Knochenmalmer-Riesen attackieren nicht wie andere Kreaturen. Sie sind viel zu groß und mürrisch, um Befehle zu befolgen, und viel zu zerstreut, um auch nur grundlegenden Plänen zu folgen.

Statt normal zu attackieren, muss ein Knochenmalmer-Riese in der Nahkampfphase eine „Knochenmalmer-Riesenattacke“ ausführen. Wähle dafür eine feindliche Einheit, mit der der Knochenmalmer-Riese in den Nahkampf verwickelt ist, als Ziel der Attacke aus und würfle auf der Knochenmalmer-Riesenattackentabelle. Der Truppentyp der Zieleinheit bestimmt, ob es sie ein „kleines Ding“, ein „großes Ding“ oder ein „größeres Ding“ ist:

- **Kleine Dinge:** Einheiten mit dem Truppentyp „Reguläre Infanterie“, „Schwere Infanterie“, „Schwärme“, „Leichte Kavallerie“, „Schwere Kavallerie“ oder „Bestien“
- **Große Dinge:** Einheiten mit dem Truppentyp „Monströse Infanterie“, „Monströse Kavallerie“, „Leichter Streitwagen“ oder „Kriegsmaschine“
- **Größere Dinge:** Einheiten mit dem Truppentyp „Schwerer Streitwagen“, „Monströse Kreatur“ oder „Kampfkoloss“

Knochenmalmer-Riesenattackentabelle

W6	Kleine Dinge	Große Dinge	Größere Dinge
1-2	Zertrampeln	Zertrampeln	Verprügeln
3-4	Die Knochen zermalmen	Erbrechen	Keule schwingen
5-6	Erbrechen	Keule schwingen	Kopfnuss



Knochenmalmer-Riesenattacken

Zertrampeln: Der Knochenmalmer-Riese stampft stark auf den Feind. Platziere eine „große“ Explosivschablone (5 Zoll) so, dass ihr Mittelloch direkt über der Mitte der Zieleinheit liegt. Jedes (befreundete oder feindliche) Modell außer diesem Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden und einen einzelnen Treffer mit dem Stärkewert dieses Modells und DS -3 zu erleiden.

Kopfnuss: Der Knochenmalmer-Riese wählt wütend einen Feind aus und verpasst ihm eine Kopfnuss. Die Zieleinheit wird getroffen und erleidet W3+1 Verwundungen, wobei Rüstungswürfe und Regenerationswürfe nicht erlaubt sind (Rettungswürfe können wie üblich ausgeführt werden).

Die Knochen zermahlen: Angesichts von Reihen kleiner Happen versucht der Knochenmalmer-Riese, die Feinde mit seinen Händen in sich hineinzuschaukeln. Jedes Modell im kämpfenden Glied der Zieleinheit muss sofort einen Initiativetest ausführen:

- Wer den greifenden Händen des Knochenmalmer-Riesen nicht entkommen kann, wird mit Haut und Haar verschlungen. Jedes Modell, dem dieser Test misslingt, wird als Verlust aus dem Spiel entfernt.
- Wer sich ducken oder den Händen des Knochenmalmer-Riesenausweichen kann, entkommt einem grausigen Schicksal. Jedes Modell, das den Test besteht, bleibt unverletzt.

Beachte, dass Charaktermodelle im kämpfenden Glied der Zieleinheit einen „Achtung, Sir!“-Wurf ausführen können, als wäre ihre Einheit von einer Fernkampfatacke getroffen worden.

Keule schwingen: Der Knochenmalmer-Riese schwingt seine Keule durch die Reihen des Feindes. Die Zieleinheit erleidet W6+1 Treffer durch die Knochenmalmer-Riesenkeule. Für diese Attacke hat die Knochenmalmer-Riesenkeule einen Stärkewert von S+1 und einen DS von -2.

Erbrechen: Auf solch winzige Kreaturen herabzublicken verursacht beim Knochenmalmer-Riesen Übelkeit! Platziere eine Flammenschablone so, dass das schmale Ende den Baserand dieses Modells berührt, der in Kontakt mit der Zieleinheit ist, und das breite Ende sich über der Zieleinheit befindet. Jedes (befreundete oder feindliche) Modell außer diesem Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden und einen einzelnen Treffer mit Stärke 5 und DS -2 zu erleiden.

Verprügeln: Der Knochenmalmer-Riese nimmt seine Keule in beide Hände und haut dem Feind auf den Kopf. Der Knochenmalmer-Riese führt eine einzelne Attacke gegen die Zieleinheit aus. Für diese Attacke hat die Knochenmalmer-Riesenkeule einen Stärkewert von S+4, einen DS von -4 und die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (2W3).

Verdingte Kämpfer

0-1 Knochenmalmer-Riese kann als Söldner in jeder der folgenden Großes-Heer-Zusammenstellungslisten aufgenommen werden:

- Stämme der Orks und Goblins
- Krieger des Chaos
- Tiermenschen-Großherden

Beachte, dass Söldner-Einheiten den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.

Monster



Knochenmalmer-Riesen

Obwohl sie nicht besonders bössartige Kreaturen sind, gelten Knochenmalmer-Riesen als zerstörerische Unholde, die überall Verheerung bringen und deren nomadisches Umherziehen sie manchmal durch Gehöfte und Siedlungen führt, die durch ihre Unbeholfenheit zerstört und durch ihren Hunger brach zurückbleiben. In Wahrheit ist ein Knochenmalmer, wenn er auf eine Siedlung stößt, begierig, deren Bewohner mit seiner Größe und Stärke zu beeindrucken. Knochenmalmer, die in erster Linie Grobiane sind, sind der Ansicht, dass jene schwächlichen Kreaturen, die Vieh halten und Bier brauen, nach ausreichender Einschüchterung ihr Hab und Gut ohne Gegenwehr abliefern. Doch Knochenmalmer sind so ungeschickt, dass sie oft versehentlich den schmalen Grat zwischen eingeschüchtert und zerquetscht überschreiten. Dann nimmt sich der enttäuschte Riese einfach, was er will, bevor er weiterzieht.

LEHRE DER TROLLMAGIE

Die Lehre der Trollmagie ist widerwärtig und abstoßend und wird von den grotesken Trollhexen und den wenigen Ork- und Goblin-Schamanen eingesetzt, die das Glück hatten, von diesen „mütterlichen“ Gestalten zu lernen. Das Wissen um die Ursprünge dieser seltsamen arkanen Tradition ging den gebildeteren Völkern der Alten Welt im Laufe der Zeit verloren, doch Nachforschungen deuten darauf hin, dass sie bis in die Zeit der Alten zurückreicht und vielleicht gemeinsame Wurzeln mit der Waaagh-Magie der Stämme der Orks und Goblins hat.



Trotz ihrer primitiven Erscheinung ist Trollmagie auf dem Schlachtfeld ebenso stark wie jede andere Art der arkanen Macht. Ihre Anhänger beschwören große Ströme säurehaltiger Galle und Wirbel aus widerwärtiger Flüssigkeit herbei, die alles, was sie berühren, zerschmettern und beschmutzen. Doch nicht nur diese tödlichen Kaskaden ekelregender Schleims geben Grund zur Sorge, denn der schleichende Einfluss der Magie kann den Verstand der Feinde des Zaubers vernebeln und träge machen, wodurch sie zu wenig mehr als einem Haufen lallender Narren werden.

Auch wenn diese Art der Magie im Laufe der Zeit seltener wurde, wird sie von manchen immer noch mit verheerenden Auswirkungen eingesetzt. Wie alle Macht in dieser Welt hat auch die Trollmagie ihren Preis und wer die körperliche Anstrengung ignoriert, die der Einsatz solcher Magie erfordert, dessen Körper wird auf groteske Weise verdreht und verändert. Mehr als nur einmal hat ein Ork- oder Goblin-Schamane begierig zu viel Trollmagie in zu kurzer Zeit kanalisiert, woraufhin seine Haut von harten Schuppen bedeckt wurde oder er als Lohn für seine Mühen eine neue, krallenbewehrte Hand und einen einfältigen Gesichtsausdruck erhielt!

Trollmagie

Zusätzlich zu den im Regelbuch für Warhammer: The Old World angeführten Magielehren kennen einige Zauberer, besonders jene mit einem Interesse an Trolle, Zauber aus der Magielehre der Trollmagie. Wie üblich musst du, wenn angeführt ist, dass ein Zauberer Zauber aus einer von mehreren Magielehren kennt, eine jener Lehren wählen, wenn du deine Aufmarschliste schreibst.

Große Schlauheit (Grundzauber)

Der Zaubernde gestikuliert locker mit einem gebogenen Stab, schärft den Verstand jener in der Nähe und gewährt ihnen einen klareren Blick auf die Welt.

Typ: Verzauberung

Zauberwert: 8+

Reichweite: Selbst

Effekt: Bleibt im Spiel. Solange dieser Zauber im Spiel ist, können befreundete Einheiten in Befehlsreichweite dieses Modells alle misslungenen Blödheitstest wiederholen. Zusätzlich kann eine befreundete Einheit in Befehlsreichweite dieses Modells, wenn dieser Zauber gewirkt wird und ihr während der Unterphase „Beginn des Zuges“ desselben Zuges ihr Blödheitstest misslungen ist, diesen Test sofort erneut ausführen.

1. Zersetzende Galle

Der Zaubernde spricht eine kehlige Anrufung aus und schleudert eine Kugel aus kränklich grüner und gelber Trollkotze auf den Feind, die dessen Fleisch verbrennt und seine Rüstung zersetzt.

Typ: Geschosszauber

Zauberwert: 8+

Reichweite: 18 Zoll

Effekt: Platziere eine „kleine“ Explosivschablone (3 Zoll) so, dass ihr Mittelloch direkt über der Mitte der feindlichen Zieleinheit liegt. Nach der Platzierung weicht die Schablone W3+1 Zoll weit ab. Jedes feindliche Modell, das sich an der finalen Position unter der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden (wie auf Seite 95 des Regelbuchs für Warhammer: The Old World beschrieben) und einen Treffer mit einem Stärkewert von 3 und DS -2 zu erleiden.

2. Trollhirn

Durch den trügerischen Einfluss dieser kruden Magie werden selbst die erfahrensten Krieger rasch hoffnungslos verwirrt und wissen nicht, was sie tun sollen.

Typ: Fluch

Zauberwert: 9+

Reichweite: 15 Zoll

Effekt: Verbleibt im Spiel. Solange dieser Zauber im Spiel ist, unterliegt die feindliche Zieleinheit der Sonderregel *Blödheit* und ihr Moralwert wird um 1 verringert.

3. Gefräßiger Ansporn

Durch arkane Mittel oder einfach, weil sie daran erinnert wurden, wie hungrig sie sind, stürmen die versammelten Trolle wie beflügelt vorwärts.

Typ: Verlegung

Zauberwert: 8+

Reichweite: Selbst

Effekt: Bis zum Ende dieses Zuges erhalten alle befreundeten Einheiten mit der Sonderregel *Blödheit*, die sich innerhalb von 12 Zoll um den Zaubernden befinden, einen Modifikator von +2 auf ihren Bewegungswert.

4. Widerwärtiger Wirbel

Ein Schwall widerlichen Wassers und unaussprechlicher Ausscheidungen wird zu einem Wirbelsturm, der auf dem Schlachtfeld entfesselt wird.

Typ: Magiewirbel

Zauberwert: 9+

Reichweite: 18 Zoll

Effekt: Verbleibt im Spiel. Platziere eine „kleine“ Explosivschablone (3 Zoll) so, dass ihr Mittelloch innerhalb von 18 Zoll um den Zaubernden liegt. Solange sie im Spiel ist, gilt die Schablone als gefährliches Gelände. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine zufällige Richtung. Jede feindliche Einheit, die die sich bewegende Schablone berührt oder über die sich die Schablone hinwegbewegt, erleidet W3+3 Treffer mit Stärke 4 und DS -2.

5. Dreckiger Schwall

Mit einem mächtigen Rülpsen erbricht der Zaubernde einen Strom brennender Galle über seine Feinde, wenn die Schlachtlinien aufeinanderprallen.

Typ: Verheerung

Zauberwert: 8+

Reichweite: Nahkampf

Effekt: Platziere eine Flammenschablone so, dass das schmale Ende den Baserand des Zaubernden berührt und das breite Ende sich über der Einheit befindet, mit der er in den Nahkampf verwickelt ist. Jedes (befreundete oder feindliche) Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -2 zu erleiden.

6. Rasche Regeneration

Der Zaubernde nutzt die regenerativen Fähigkeiten der Trolle und leitet ihre verbesserte Heilung zu jenen, die in Gefahr schweben.

Typ: Verzauberung

Zauberwert: 9+

Reichweite: 12 Zoll

Effekt: Bis zum Ende deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ hat die befreundete Zieleinheit die Sonderregeln *Brennbar* und *Regeneration* (5+).



Beute & Schätze

Nomadische Stämme der Orks und Goblins sind begeisterter Räuber und Diebe. Sie fallen über verwundbare Außenposten der Zivilisation, die in den Grenzgrafschaften verstreut sind, und schwer bewachte Handelskarawanen, die häufig die Dusterlande durchqueren, her, denen sie nichts außer Gewalt bringen und denen sie alle Schätze rauben. Unter dieser Beute entdecken sie oft verzauberte Waffen, Rüstungen und mehr. Solche Gegenstände werden von ihren neuen Besitzern sehr geschätzt und werden, nachdem sie von ihnen angepasst wurden, zu Symbolen der Stärke und Macht. So sehr, dass die wertvollsten gestohlenen Artefakte häufig den Besitzer wechseln und oft in den Händen der größten Ork-Waaaghbosse und der gerissensten und verschlagensten Goblin-Oddbosse landen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER STÄMME DER ORKS UND GOBLINS

Die folgenden Seiten sind eine Ergänzung der Magischen Gegenstände der Stämme der Orks und Goblins in Kriegerische Horden. Diese Magischen Gegenstände gibt es nur in Armeen der Stämme der Orks und Goblins und können auf genau die gleiche Weise wie gewöhnliche Magische Gegenstände erworben werden, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

Besonders häufige Magische Gegenstände: Jeder Magische Gegenstand, der mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet ist, gilt als besonders häufig, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

Magische Waffen

Größere, schärfere Axt.....55 Punkte
Waaaghbosse lieben große, scharfe Äxte, aber noch mehr lieben sie eine größere, schärfere Axt!

	R	S	DS	Sonderregeln
Größere, schärfere Axt	Nahkampf	S+2	-2	Magische Attacken, Schlägt zuletzt zu, Todesstoß, Zweihändig geführt,

Martogs bester Kloppa.....50 Punkte
Waaaghboss Martog der Verstümmelter war bekannt für seine gewaltige Sammlung „rechtmäßig erworbener“ Waffen. Die wertvollste davon war ein gewaltiger Zwerghammer, der mit fein gearbeiteten Runen und (seit Martogs Inbesitznahme der Waffe) reichlich Zwergeblood bedeckt war.

	R	S	DS	Sonderregeln
Martogs bester Kloppa	Nahkampf	S+1	-2	Magische Attacken, Zweihändig geführt

Anmerkung: Der Träger dieser Waffe hat einen Modifikator von +1 auf sein Kampfgeschick und seinen Initiativewert.

Da beißende Axt.....30 Punkte
In der Schlacht scheint sich diese Waffe in der Hand ihres Trägers zu winden und die Schwachstellen des Feindes zu suchen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Da beißende Axt	Nahkampf	S+1	-	Magische Attacken, Rüstungsfluch (1)

Anmerkung: Der Träger von Da beißenden Axt kann alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen, wenn er sie verwendet. Allerdings gilt der Stärkemodifikator dieser Waffe nur in der ersten Nahkampfunde.

Klinge des Verräters*.....25 Punkte
Da Orks größer und gemeiner als die meisten anderen sind, kämpfen sie bereitwillig jederzeit gegen jeden. Goblins jedoch bevorzugen es, das spitze Ende ihrer Waffen in den Rücken ihrer Feinde zu treiben.

	R	S	DS	Sonderregeln
Klinge des Verräters	Nahkampf	S+1	-1	Magische Attacken

Anmerkung: Nur für Goblin-Bosse und Nachtgoblin-Bosse. Wenn der Träger dieser Waffe mit dem Flankenbereich eines Feindes verwickelt ist, kann er alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen. Wenn der Träger dieser Waffe mit dem Rückenbereich eines Feindes verwickelt ist, kann er alle misslungenen Trefferwürfe und Verwundungswürfe wiederholen.

Magische Rüstung

Knallharte Rüstung..... 35 Punkte

Diese vom Kampf gezeichnete Rüstung besteht aus dicken Platten, denen nur die wuchtigsten Treffer etwas anhaben können.

Nur für Schwarzork-Bosse und Ork-Bosse mit dem Truppentyp „Infanterie“, „Kavallerie“ oder „Streitwagen“. Die Knallharte Rüstung ist eine Plattenrüstung. Zusätzlich wird der Widerstandswert des Trägers um 1 verbessert.

Rachsüchtiger Schild 20 Punkte

Dieser Schild ist von einem böartigen Geist besessen und mit einem verzauberten Maul voller scharfer Zähne geschmückt, mit dem er nach unachtsamen Gegner schnappt und sie anknurrt.

Der Rachsüchtige Schild ist ein Schild. Zusätzlich erleidet jedes feindliche Modell, das während der Nahkampfphase bei einem Trefferwurf oder Verwundungswurf gegen den Träger des Rachsüchtigen Schildes eine natürliche 1 wirft, sofort einen Treffer der Stärke 4 mit DS -.

Talismane

Glänzender Zaubererfinda 45 Punkte

Enttäuschenderweise hat dieses arkane Juwel noch nie einen glänzenden Zauberer gefunden, aber es scheint hell, wenn man einen Zauberer damit zu Brei schlägt!

Der Träger des Glänzenden Zaubererfindas hat die Sonderregeln Magieresistenz (-2) und Hass (feindliche Zauberer).

Götzenbild des Mork 35 Punkte

Ob durch eine Reihe glücklicher Fluchtversuche, arkane Verzauberung oder die göttliche Intervention des gerissenen (aber brutalen) Mork – dieses kleine Schmuckstück scheint seinen Träger vor Gefahr zu bewahren.

Jedes Modell, das während der Nahkampfphase seine Attacken gegen den Träger des Götzenbildes des Mork richtet, erleidet einen Modifikator von -1 auf seine Trefferwürfe.

Magische Standarten

Da Flagge der wütenden Jungs 35 Punkte

Wer unter der Flagge der wütenden Jungs kämpft, stürzt sich kopfüber auf den Feind.

Eine Einheit, die Da Flagge der wütenden Jungs trägt, hat die Sonderregel Raserei.

Da Spinnenbanner..... 35 Punkte

Dieses verstörende Banner wurde von den Waldgoblins des Wurzelgräber-Stammes geschaffen und zeigt ihren furchterregenden Spinnengott, den der Stamm zusammen mit Gork und Mork verehrt.

Eine Einheit, die Da Spinnenbanner trägt, hat die Sonderregel Giftattacken. Wenn die Einheit bereits die Sonderregel Giftattacken hat, dann verwunden ihre Attacken automatisch, wenn das Ergebnis ihres Trefferwurfs eine natürliche 5 oder 6 ist statt wie üblich eine 6.

Da Banner der Nomad'n 25 Punkte

Obwohl ihr Waaagh sie in alle Winkel der bekannten Welt bringt, scheinen jene, die dieses Banner tragen, nur selten zu ermüden und sind stets unterwegs.

Wenn eine Einheit, die Da Banner der Nomad'n trägt, einen Angriffs-, Flucht oder Verfolgungswurf ausführt, kann sie alle Würfel, die eine natürliche 1 als Ergebnis haben, erneut werfen, bevor sie Würfel abgelegt, die sie ablegen muss.

Banner der Wildnis 20 Punkte

Die vielen natürlichen Elemente, die bei der Herstellung dieser zusammengeschusterten Standarte verwendet wurden, scheinen schwache magische Verzauberungen aufzuweisen, wodurch sich jene, die sie tragen, ohne innezuhalten durch widerwärtige Sümpfe, dichte Wälder und über felsige Hänge bewegen können.

Eine Einheit, die das Banner der Wildnis trägt, hat die Sonderregel Durch Deckung bewegen.



Verzauberte Gegenstände

Halskette der gesegneten Zähne 50 Punkte

Die Zähne, die von dieser Halskette hängen, stammen aus den Kiefern von Feinden und wurden von Mork (oder vielleicht Gork) gesegnet, um den Träger zu beschützen, wenn er sich in den Kampf stürzt.

Der Träger der Halskette der gesegneten Zähne kann jeden Rüstungswurf, Rettungswurf oder Regenerationswurf wiederholen, dessen Ergebnis eine natürliche 1 ist.

Grausige Trophäenstange 30 Punkte

Dieses Totem ist mit den verfaulenden Skalps und gehäuteten Schädeln besiegter Feinde geschmückt und erinnert an das Schicksal jener, die der Klinge des Bosses zum Opfer fallen.

Nur für Schwarzork-Bosse, Ork-Bosse, Goblin-Boss und Nachtgoblin-Bosse. Alle feindlichen Einheiten innerhalb von 6 Zoll um den Träger der Grausigen Trophäenstange erleiden einen Modifikator von -1 auf ihren Moralwert (bis zu einem Minimum von 2).

Die Kappe des denkenden Orks 25 Punkte

Wenn der Drang, Schädel einzuschlagen, aus seinen Gedanken verbannt ist, denkt der Träger vielleicht zweimal darüber nach, Hals über Kopf auf eine Artilleriebatterie des Imperiums zuzustürmen!

Der Träger der Kappe des denkenden Orks verbessert seinen Initiativwert um 1. Außerdem unterliegt der Träger und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, nicht der Sonderregel Ungestüm.

Arkane Artefakte

Stab des Babumm 55 Punkte

Dieser verkohlte Holzstab wurde einst vom berühmten Ork-Schamanen Babumm getragen und enthält noch immer eine große Reserve der reinen Waaagh-Energie, die ihren Namensgeber einäscherte.

Der Träger des Stabs des Babumm wendet einen Modifikator von +W3 auf das Ergebnis jedes Zauberwurfs an, den er ausführt. Wenn er jedoch bei einem Zauberwurf einen natürlichen 1er- oder 6er-Pasch wirft, platziert eine „große“ Explosivschablone (5 Zoll) mittig über dem Träger. Jedes (befreundete oder feindliche) Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden und einen einzelnen Treffer der Stärke 6 mit DS -1 zu erleiden. Der Stab wird dann zerstört und kann nicht erneut verwendet werden.

Beachte, dass die Effekte dieses Gegenstands zusätzlich zu den Effekten eines natürlichen 1er- oder 6er-Pasches bei Zauberwürfen eintreten.

Idol des Gork 40 Punkte

Bevor sie sich in eine Kloperei stürzen, fertigen Ork- und Goblin-Schamanen kleine Idole des Gork, der brutalsten (aber gerissenen) Gottheit, an, damit er ihnen hilft.

Der Träger des Idols des Gork erhöht die Reichweite aller seiner Zauber um 3 Zoll. Zusätzlich kann der Träger des Idols des Gork einmal pro Zug einen Zauberwurf wiederholen.

Da Hexenbräu 25 Punkte

Nur wenige wissen, was in diesem Gebräu landet, doch es verleiht dem Trinkenden die Fähigkeit die Magie der Trollhexen zu nutzen.

Nur für Ork-Schamanen, Goblin-Schamanen und Nachtgoblin-Schamanen. Zusätzlich zu den Magielehren, aus denen der Träger von Da Hexenbräu üblicherweise Zauber kennen kann, kann er Zauber aus der Magielehre Trollmagie kennen (siehe Seite 14).





Darf nur zum persönlichen Gebrauch
heruntergeladen/ausgedruckt werden.
© Copyright Games Workshop Limited 2024
www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM