

MORK RETT' UNZ!

Der Schamane ruft Mork um Hilfe an, die Hände seiner Krieger zu führen oder ihre Rüstungen für den Feind undurchdringlich zu machen.

Wenn erfolgreich gewirkt, erhält der Spieler für den Rest des Spielzugs W3 Wiederholungswürfe, mit denen er jeden beliebigen W6 (einschließlich einzelner Würfel aus 2W6-, 3W6- usw. Würfeln) einmal neu würfeln darf. Auch hier gilt, dass bereits wiederholte Würfe nicht durch einen weiteren Wiederholungswurf erneut geworfen werden dürfen. Alle Wiederholungswürfe, die am Ende des Spielzugs nicht verbraucht wurden, verfallen.

Gelingt bei 5+

ZAUBERSPRÜCHE DES GROSSEN WAAAGH!



GORK WIRD'Z SCHON RICHT'N

Dieser Zauber kann auf eine beliebige, im Nahkampf befindliche eigene Einheit in 24 Zoll Umkreis um den Schamanen ausgesprochen werden. Die Einheit darf für den Rest ihres Spielzugs alle Rüstungswürfe wiederholen. Besitzt sie keine Rüstungswürfe, erhält sie stattdessen für den Rest ihres Spielzugs einen 6+ Rettungswurf.

Gelingt bei 6+

ZAUBERSPRÜCHE DES GROSSEN WAAAGH!



MOSCHT 'SE WECH

Dieser Zauber kann auf eine beliebige, im Nahkampf befindliche eigene Einheit in 18 Zoll Umkreis um den Schamanen ausgesprochen werden. Die Einheit schlägt in der nächsten Nahkampfphase zuerst zu und darf alle verpatzten Trefferwürfe wiederholen.

Gelingt bei 7+

ZAUBERSPRÜCHE DES GROSSEN WAAAGH!



GORKS FUSS

Der große, grüne Fuß Gorks stampft auf eine beliebige feindliche Einheit auf dem Spielfeld und verursacht W6 automatische Treffer der Stärke 6.

Gelingt bei 9+

ZAUBERSPRÜCHE DES GROSSEN WAAAGH!



GORKS KRIEGSPFAD

Der allmächtige Gork begibt sich auf den Kriegspfad und seine grünen Füße stampfen quer durch die feindliche Armee. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du eine gegnerische Einheit und ermittelst Schaden, als wäre sie von Gorks Fuss getroffen worden. Dann wählst du eine weitere gegnerische Einheit aus und wirfst einen W6. Bei einer 1 rutscht Gork aus und tritt aus Versehen auf eine deiner eigenen Einheiten (nach Wahl des Gegners). Bei einer 2 oder 3 wird ihm das Ganze langweilig und er wandert davon (womit der Zauber endet). Bei einer 4+ hingegen trampelt er auch auf die zweite Einheit. Ermittle den Schaden wie für Gorks Fuß. Immer wenn Gork in eine gegnerische Einheit stampft, wählst du eine weitere gegnerische Einheit aus und wirfst einen W6, um zu sehen, was passiert. Beachte, dass Gorks Kriegspfad jede gegnerische Einheit nur einmal pro Spielzug treffen kann und dass Gork immer unschuldig pfeifend davonschlendert, nachdem er in eine deiner eigenen Einheiten getreten ist.

Gelingt bei 10+

ZAUBERSPRÜCHE DES GROSSEN WAAAGH!



WAAAGH!

Der Waaagh! betrifft alle Orks, Goblins und Snotlings jeder Spezies deiner Armee auf dem Spielfeld, sofern diese einen Gegner in Angriffreichweite hätten, wenn dies der Beginn der Bewegungsphase der Grünhäute wäre. Geh bei Snotling-Kurbelwagen von einer Angriffreichweite von 12 Zoll und einem Sichtbereich von 360° aus. Wenn erfolgreich gewirkt, wird jede betroffene Einheit versuchen, den Gegner anzugreifen – bewege sie 2W6 Zoll auf den Gegner zu. Bieten sich mehrere Gegner als Ziel an, bewegen sich die Grünhäute auf den nächststehenden zu. Wenn sie in direkten Kontakt mit dem Gegner gelangen, gelten sie normal als Angreifer. Der Gegner ist durch den plötzlichen Vorsturm so überrascht, dass er gegen so angreifende Grünhäute keine andere Angriffsreaktion als Angriff annehmen wählen kann. Verursacht der angegriffene Gegner *Angst* oder *Entsetzen*, wird der Angriff regeltechnisch wie eine Verfolgung in neue Gegner behandelt (Warhammer-Regelbuch, Seite 76).

Gelingt bei 12+

ZAUBERSPRÜCHE DES GROSSEN WAAAGH!

