



OGRE KINGDOMS



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

Die ungeschlachteten Ogors sind besessen von zwei Dingen: Essen und Kämpfen. Wenn sie die Gelegenheit haben, werden sie sich beidem gleichzeitig hingeben. Die gefräßigen Ogors und ihre wilden Bestien kommen aus ihren Verstecken in Höhlensystemen, Berghängen und verfallenen Ruinen hervor und ziehen in jedem der Reiche der Sterblichen in den Krieg. Ein einzelner der brutalen und geistig etwas schwerfälligen Ogors kann eine Wohnstätte einebnen, während eine tobende Horde dieser fresserischen Unholde eine ganze Stadt verwüsten kann.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.



GREASUS GOLDTOOTH



MELEE WEAPONS

The Sceptre of Titans

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-2	D6

BESCHREIBUNG

Greaseus Goldtooth ist ein einzelnes Modell. Er und sein Schatz werden von einer Flut Gnoblars getragen. Greaseus trägt das Sceptre of Titans und die Krone des Obertyrannen.

FÄHIGKEITEN

Zu reich zum Laufen: Wegen der großen Masse von Greaseus' Schatz (und seinem riesigen Wanst) wirfst du nur einen einzelnen Würfel, wenn du seine Angriffsreichweite bestimmst.

Krone des Obertyrannen: OGOR-Einheiten in deiner Armee addieren beim Ablegen von Kampfschocktests 1 zu ihrem Bravery-Wert, wenn sie sich innerhalb von 14" von Greaseus Goldtooth befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Jeder hat seinen Preis: Wenn Greaseus Goldtooth diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine feindliche Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld und einen der im Folgenden aufgeführten Effekte:

- Die Einheit kann sich in ihrem nächsten Zug nicht bewegen.
- Die Einheit kann sich in ihrem nächsten Zug nicht bewegen, nicht attackieren und keine Zauber wirken.
- Alle Modelle der Einheit fliehen sofort.
- Die Einheit wechselt die Seiten und steht sofort unter deiner Kontrolle.

Dann bietest du deinem Gegner eine Bestechung an. (Dabei kann es sich um alles handeln, was du anbieten willst.) Wenn dein Gegner deine Bestechung annimmt, tritt der gewählte Effekt ein – ansonsten passiert nichts. Den Spielern steht es frei, um die angebotene Bestechung zu feilschen oder ein Gegenangebot zu machen ...

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT, GREASUS GOLDTOOTH

SKRAG THE SLAUGHTERER



MELEE WEAPONS

Stump Blades

Range

1"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Skrag the Slaughterer ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit einem Paar Stump Blades, die primitiv dort befestigt sind, wo einst seine Hände waren. Er ist mit hakenbesetzten Ketten, die in sein Fleisch eingedrungen sind, an einen großen Kessel gebunden, in dem er die abgetrennten Körperteile seiner Opfer sammelt.

FÄHIGKEITEN

Großer Schlund-Kessel: Notiere in jeder Schlachtrunde, wie viele Modelle von Skrag getötet werden. In deiner Heldenphase schaust du die Anzahl der Modelle nach, die in der letzten Schlachtrunde von Skrag getötet wurden, um herauszufinden, welche Kräfte Skrag vom Kessel verliehen werden:

Getötete

Modelle Skrag gewährte Kräfte

- 1 Skrag und alle **GORGERS** in deiner Armee heilen D3 Verwundungen.
- 2 Wie oben. Zusätzlich kannst du in deiner nächsten Nahkampfphase 1 zu allen Trefferwürfen addieren, die von Skrag und jedem **GORGER** in deiner Armee, der sich beim Attackieren innerhalb von 14" um Skrag befindet, durchgeführt werden.
- 3+ Beide der obigen Ergebnisse. Zusätzlich kannst du in deiner nächsten Nahkampfphase 1 zu allen Verwundungswürfen addieren, die von Skrag und jedem **GORGER** in deiner Armee, der sich beim Attackieren innerhalb von 14" um Skrag befindet, durchgeführt werden.

Prophet des Großen Schlunds: In deiner Heldenphase kann Skrag the Slaughterer zum Großen Schlund beten. Wenn er dies tut, wählst du eines der Gebete unten aus und wirfst einen Würfel, wobei du 1 zum Ergebnis addierst, wenn Skrag im vorangegangenen Zug irgendwelche feindlichen Modelle getötet hat. Wenn das Ergebnis 4 oder mehr ist, wird das Gebet erhört und die Wirkung tritt ein. Wenn das Ergebnis eine 1 ist, hat Skrag einen schweren Anfall von Magenverstimmung und erleidet eine tödliche Verwundung.

Knochenbrecher: Skrag murmelt zwischen großen Bissen voller Rippen und Schädel ein Gebet. Als Antwort lässt der Große Schlund gegnerische Knochen knacken und brechen. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 7" um Skrag. Bei einer 4 oder mehr erleidet diese Einheit eine tödliche Verwundung.

Trolldärme: Skrag schlingt die glitschigen Innereien eines Trolls herunter und ersucht den Großen Schlund, die übernatürlichen Heilkräfte der Bestie auf seine auserwählten Diener zu übertragen. Wähle ein **OGOR**-Modell innerhalb von 14". Dieses Modell heilt D3 Verwundungen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, PRIEST, BUTCHER, SKRAG THE SLAUGHTERER

TYRANT



MISSILE WEAPONS

Brace of Ogre Pistols

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

12" 2 4+ 3+ -1 D3

MELEE WEAPONS

Club, Basher or Slicer

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

1" 6 3+ 3+ -1 2

Massive Ogre Club

2" 4 3+ 3+ -2 3

BESCHREIBUNG

Ein Tyrant ist ein einzelnes Modell. Einige Tyrants kämpfen mit einer riesigen, zweihändigen Ogre Club, während es andere bevorzugen, in jeder Hand Club, Basher or Slicer zu tragen. Einige Tyrants kämpfen stattdessen mit Club, Basher or Slicer in einer Hand sowie einem Brace of Ogre Pistols.

FÄHIGKEITEN

Großer Name: Bevor du dieses Modell aufstellst, wirfst du einen Würfel, um seinen großen Namen zu ermitteln:

D6 Name

- Todpreller:** Der Tyrant hat einen Wounds-Wert von 9 anstelle von 8.
- Rempelwanst:** Du kannst in der Nahkampfphase für diesen Tyrant 1 zu allen Verwundungswürfen addieren, wenn er im selben Zug angegriffen hat.
- Schlundpilger:** Der Tyrant hat einen Save-Wert von 3+ anstelle von 4+.
- Sturmläufer:** Der Tyrant hat einen Move-Wert von 8" anstelle von 6".
- Riesenbrecher:** Wenn eine der Waffen des Tyrants ein **MONSTER** attackiert, addierst du 1 zu ihrem Damage-Wert.
- Wähle das Ergebnis aus.

Schlagt sie, dann schlägt sie wieder: Jeder Tyrant weiß, dass zwei Keulen besser als eine sind. Du kannst fehlgeschlagene Trefferwürfe eines Tyrants wiederholen, wenn er mit mehr als einer Club, Basher or Slicer bewaffnet ist.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Tyrann ersten Grades: Wenn ein Tyrant diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit **OGORS** deiner Armee innerhalb von 6". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen, muss jedoch für den Rest der Schlacht, solange der Tyrant lebt und sich auf dem Schlachtfeld befindet, keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT

BRAGG THE GUTSMAN



MELEE WEAPONS

Great Gutgouger

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

3" 3 4+ 3+ -1 3

BESCHREIBUNG

Bragg the Gutsman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Great Gutgouger bewaffnet, einer furchterregenden magischen Waffe, die nur er führen kann.

FÄHIGKEITEN

Wanstreißer: Jeder Verwundungswurf von 6 oder mehr, der mit dem Great Gutgouger durchgeführt wurde, verursacht doppelten Schaden (Damage).

Schlichter von Champions: Du kannst 1 zu allen Trefferwürfen für Bragg the Gutsman addieren, wenn er einen **HERO** attackiert.

Der Ausweider: Wenn Bragg in der Nahkampfphase Verwundungen verursacht, muss der gegnerische Spieler in der Kampfschockphase denselben Zugs 1 vom Bravery-Wert jeder Einheit abziehen, die sich innerhalb von 6" um Bragg befindet.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, BRAGG THE GUTSMAN

BRUISER STANDARD BEARER



MISSILE WEAPONS

Ogre Pistol

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
12"	1	4+	3+	-1	D3

MELEE WEAPONS

Bruiser's Club or Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Ein Bruiser Standard Bearer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Bruiser's Club or Blade bewaffnet und trägt das Banner des Großen Schlunds, das mit Trophäen und Beweisen der größten Siege und blutigsten Leistungen des Stammes behangen ist. Einige Bruisers tragen auch eine Ogre Pistol.

FÄHIGKEITEN

Muskelbepackter Schläger: In der Kampfschockphase darfst du jeden Kampfschocktest wiederholen, den du für Einheiten aus **OGORS** deiner Armee durchführst, die sich innerhalb von 6" von einem Bruiser befinden. Wenn du dich entscheidest, einen Kampfschocktest zu wiederholen, erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen, bevor du den Wurf wiederholst, da der Bruiser mit seinen Fäusten für ein wenig Disziplin sorgt. Das kann dazu führen, dass es zusätzliche Abzüge auf den Wiederholungswurf gibt, wenn ein Ogor vom Bruiser zu Tode geprügelt wird!

Banner des Großen Schlunds: In deiner Heldenphase kann ein Bruiser das Banner des Großen Schlunds mit einem lauten Brüllen in den Boden rammen. Wenn er dies tut, darf er sich bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, doch bis dahin werden alle **OGOR**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 18" um ihn befinden, vom Hunger des Großen Schlunds erfüllt. In der Nahkampfphase verursachen Verwundungswürfe von 6 oder mehr, die von diesen Einheiten abgelegt wurden, zusätzlich zu allem anderen Schaden eine tödliche Verwundung, da deine Krieger große Stücke aus dem Gegner beißen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TOTEM, BRUISER STANDARD BEARER

BUTCHER



MELEE WEAPONS

Butcher's Cleaver or Tenderiser

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Butcher ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Butcher's Cleaver or Tenderiser bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Blutsuppe: Wirf jedes Mal, wenn ein Butcher erfolgreich einen Zauber wirkt oder bannt, einen Würfel (würfle, nachdem die Wirkung des Zaubers abgehandelt wurde). Bei einer 2 oder mehr heilt der Butcher 1 Verwundung. Bei einem Wurf von 1 jedoch nimmt der Fleischbrocken, den der Butcher heruntergeschlungen hat, ihm die Luft, und er erleidet eine tödliche Verwundung.

MAGIE

Ein Butcher ist ein Wizard. Er kann in jeder seiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Der Schlund*.

DER SCHLUND

Indem er eine erschreckende Menge rohen Fleisches verzehrt, beschwört der Butcher die Kraft des Großen Schlunds herauf und der Boden tut sich auf, um eine von Zähnen eingefasste, bodenlose Grube zu öffnen, die hungrig zuschnappt und knurrt. *Der Schlund* hat einen

Zauberwert von 7. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit innerhalb von 18", die für den Zaubernden sichtbar ist. Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wirf einen Würfel, nachdem du den Schaden abgehandelt hast. Bei einer 1, 2 oder 3 stößt der Schlund einen zufriedenen Rülps aus und verschwindet dann. Bei jedem anderen Ergebnis mampft er erneut und verursacht bei der Einheit weitere D3 tödliche Verwundungen. Wiederhole diesen Vorgang, bis der Schlund entweder gesättigt ist oder alle Modelle der Einheit gefressen wurden!

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, WIZARD, BUTCHER

OGRES



MELEE WEAPONS

Ogre Club or Blade

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ogres besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einige Einheiten sind mit Ogre Clubs or Blades in einer Hand bewaffnet und mit einem stachelbesetzten Handschuh namens Iron Fist in der anderen, den sie dazu verwenden, feindliche Hiebe abzuwehren, bevor sie ihn dem Gegner ins Gesicht rammen. Andere ziehen es stattdessen vor, eine Ogre Club or Blade in jeder fleischigen Hand zu führen.

CRUSHER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Crusher. Ein Crusher führt 4 Attacken durch statt 3.

BRÜLLER

Modelle in dieser Einheit können Brüller sein, die den Gegner mit unglaublicher Lautstärke anbrüllen. Ziehe vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten, die sich innerhalb von 6" um mindestens einen Brüller befinden, 1 ab.

IKONENTRÄGER

Modelle dieser Einheit können Ikonenträger sein. Einige Ikonenträger halten einen Großen Bestienschädel hoch, während andere ein Stammesbanner tragen. Einige Stammesbanner ver-

fügen auch über provisorische Krähenester, aus denen Spähgnoblar vor gegnerischem Beschuss warnen.

FÄHIGKEITEN

Brutaler Ansturm: Du kannst für eine OGRE-Einheit Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen hat. Wenn die Einheit außerdem aus 10 oder mehr Modellen besteht, kann sie stattdessen alle misslungenen Würfe wiederholen.

Ogre Clubs and Blades: Alle Ogres wissen, dass zwei Keulen besser als eine sind. Du kannst für einen Ogre, der mit mehr als einer Ogre Club or Blade bewaffnet ist, Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Iron Fists: Jedes Mal wenn du einen erfolgreichen Schutzwurf von 6 oder mehr für eine Einheit Ogres mit Iron Fists ablegst und sich die attackierende Einheit innerhalb von 1" befindet, erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung, nachdem alle ihre Attacken durchgeführt worden sind.

Großer Bestienschädel: Wirf einen Würfel, sobald ein Modell flieht, während sich seine Einheit innerhalb von 6" um mindestens einen Großen Bestienschädel deiner Armee befindet. Bei einem Wurf Ergebnis von 6 flieht sofort ein weiteres Modell dieser Einheit.

Stammesbanner: Du kannst für Einheiten, die ein Stammesbanner besitzen, Würfelwürfe von 6 bei Kampfschocktests wiederholen.

Spähgnoblar: Wirf einen Würfel, sobald eine Einheit mit einem Spähgnoblar eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung durch eine Fernkampfwaffe (Missile Weapon) erleidet. Bei einer 6 kreischt der Spähgnoblar rechtzeitig eine Warnung und die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, OGRES

IRONGUTS



MELEE WEAPONS

Mighty Bashing Weapon

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	3	4+	3+	-1	3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit IronGuts besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einheiten der IronGuts sind mit einer Mischung aus Mighty Bashing Weapons bewaffnet.

GUTLORD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gutlord. Ein Gutlord führt 4 Attacks durch statt 3.

BELLER

Modelle in dieser Einheit können Brüller sein. Ziehe 1 vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 6" um mindestens einen Brüller befinden.

RUNENSLUNDTRÄGER

Modelle dieser Einheit können Runenslundträger sein. Wirf einen Würfel, sobald ein Modell flieht, während sich seine Einheit innerhalb von 6" um mindestens einen Runenslundträger deiner Armee befindet. Bei einem Wurfergebnis von 6 flieht sofort ein weiteres Modell dieser Einheit. Zusätzlich hat der Runenslundträger einen unersättlichen Appetit und kann sogar Magie verzehren. Wirf einen Würfel, sobald ein feindlicher Zauber eine Einheit IronGuts mit einem Runenslundträger beeinflusst. Bei einem Wurfergebnis von 6 hat der Zauber keine Wirkung auf die IronGuts, betrifft jedoch andere Einheiten normal.

FÄHIGKEITEN

Eiserner Schneid: Einmal während der Schlacht können IronGuts in deiner Heldenphase versuchen, ihren Weg zum Sieg freizuprügeln. Sie können dies nur tun, nachdem wenigstens ein **OGOR**-Modell deiner Armee aus der Schlacht geflohen ist. Wenn die IronGuts diese Fähigkeit einsetzen, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Treffer-, Verwundungs- und Schutzwürfe von 1 für Modelle dieser Einheit wiederholen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONGUTS

LEADBELCHERS



MISSILE WEAPONS

Leadbelcher Gun

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
12"	D3	4+	3+	-1	1

MELEE WEAPONS

Leadbelcher Gun

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit aus Leadbelchers besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie sind mit schweren Leadbelcher Guns bewaffnet, die sowohl benutzt werden können, um auf den Gegner zu schießen, als auch, um ihn im Nahkampf zu Tode zu prägen.

THUNDERFIST

Der Anführer dieser Einheit ist ein Thunderfist. Ein Thunderfist führt 3 Attacks anstatt 2 durch, wenn er seine Leadbelcher Gun dazu benutzt, den Gegner in der Nahkampfphase zu verprügeln.

BRÜLLER

Modelle in dieser Einheit können Brüller sein, die den Gegner mit unglaublicher Lautstärke anbrüllen. Ziehe 1 vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 6" um mindestens einen Brüller befinden.

FÄHIGKEITEN

Donnernde Explosionen heißen Metalls: Sofern sich kein feindliches Modell innerhalb von 3" um diese Einheit befindet und sie sich in der Bewegungsphase desselben Zugs nicht bewegt hat, führen ihre Leadbelcher Guns in der Fernkampfphase D6 anstatt D3 Attacks durch.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, LEADBELCHERS

GORGERS



MELEE WEAPONS

Long Claws

Distensible Jaw

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

4+

3+

-

2

1"

1

4+

3+

-1

D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Gorgers besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Sie attackieren mit ihren verdreckten Long Claws und schrecklichen Distensible Jaws.

FÄHIGKEITEN

Lauernde Jäger: Anstatt diese Einheit normal auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite stellen. Wenn du dies tust, stellst du diese Einheit in deiner ersten Bewegungsphase irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, weiter als 12" von allen feindlichen Modellen entfernt. Dies zählt als die Bewegung der Einheit für diese Bewegungsphase.

Unstillbarer Hunger: Gorgers können auch dann angreifen, wenn sie im selben Zug gerannt sind.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, GORGERS

IRONBLASTER



MISSILE WEAPONS

Cannon of the Sky-Titans

MELEE WEAPONS

Ironblaster Gunner's Club

Rhinox's Sharp Horns

Gnoblar Scrapper's Jagged Blade

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

6"-22"

1

4+

2+

-2

D6

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

3

4+

3+

-

2

1"

1

4+

3+

-1

D3

1"

1

5+

5+

-

1

BESCHREIBUNG

Ein Ironblaster ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Cannon of the Sky-Titans bewaffnet, die von einem Ironblaster Gunner und einem Gnoblar Scrapper bemannt wird. Der Gunner kämpft im Nahkampf mit einer schweren Club, während der Gnoblar Scrapper mit seiner Jagged Blade zuschlägt. Der Ironblaster wird von einem wilden Rhinox in die Schlacht gezogen das jeden Feind, der dumm genug ist, sich ihm zu nähern, mit seinen böartigen Sharp Horns angreift.

FÄHIGKEITEN

Rhinox-Angriff: Addiere 1 zum Schaden, der durch die Attacke des Rhinox verursacht wird, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Kanonenbeschuss: Wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, kannst du misslungene Trefferwürfe für die Cannon of the Sky-Titans wiederholen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONBLASTER

GNOBLAR SCRAPLAUNCHER



MISSILE WEAPONS

Scraplauncher

Range

10"-33"

Attacks

1

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

D3

MELEE WEAPONS

Gnoblar Scrappers' Weapons

Range

1"

Attacks

7

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

Rhinox's Sharp Horns

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Ein Gnoblar Scraplauncher ist ein einzelnes Modell. Der Scraplauncher selbst ist ein klappbares Katapult, das von sieben Gnoblar Scrappers bemannt wird. Der Scraplauncher wird von einem wilden Rhinox in die Schlacht gezogen, das jeden Feind, der dumm genug ist, sich ihm zu nähern, mit seinen böartigen Sharp Horns angreift.

FÄHIGKEITEN

Rhinox-Angriff: Addiere 1 zum Schaden, der durch die Attacke des Rhinox verursacht wird, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Tödlicher Schrottreger: Ein Scraplauncher kann auf Ziele schießen, die er nicht sehen kann. Wenn ein Scraplauncher eine Einheit trifft, die aus 10 oder mehr Modellen besteht, erhöht sich sein Damage-Wert auf D6. Wenn er eine Einheit trifft, die aus 20 oder mehr Modellen besteht, erhöht sich sein Damage-Wert stattdessen auf 2D6.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GNOBLAR, GUTBUSTER, GNOBLAR SCRAPLAUNCHER

GNOBLAR FIGHTERS



MISSILE WEAPONS

Sharp Stuff

Range

8"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

6+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Motley Assortment of Weapons

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Gnoblar Fighters besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie sind mit einem Motley Assortment of Weapons für den Nahkampf bewaffnet und tragen eine Vielzahl von Sharp Stuff, den sie auf nahe Feinde schleudern.

GROINBITER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Groinbiter. Du kannst 1 zu Trefferwürfen des Groinbiters addieren.

FÄHIGKEITEN

Kreischende Horde: Jeder Gnoblar führt 2 Attacken anstatt 1 durch, wenn seine Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Er führt stattdessen 3 Attacken durch, wenn seine Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht.

Fallensteller: Viele Gnoblars spezialisieren sich auf den niederträchtigen Kampf und das Fallenstellen. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung innerhalb von 3" um mindestens eine Einheit Gnoblar Fighters beendet. Bei einer 6 erleidet diese feindliche Einheit sofort D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GNOBLAR, GNOBLAR FIGHTERS

FIREBELLY



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fire Breath	6"	See below				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Basalt Hammer	2"	2	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Firebelly ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Basalt Hammer bewaffnet und kann eine furchterregende Fire-Breath-Attacke entfesseln.

FÄHIGKEITEN

Fire Breath: Wenn ein Firebelly in deiner Fernkampfphase Feuer ausatmet, wählst du eine Einheit, die sich innerhalb der Reichweite befindet, und wirfst einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr erleidet diese Einheit D3 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ein Firebelly ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken und in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fallender Feuermantel*.

FALLENDER FEUERMANTEL

Der Firebelly erzeugt um sich herum einen Schild aus Feuer, der nahe Gegner verbrennt. *Fallender Feuermantel* hat einen Zauberwert von 3. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, ist der Zaubernde bis zu deiner nächsten Heldenphase in Flammen gehüllt. Am Ende jeder Nahkampfphase wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 3" um den Zaubernden befindet. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, FIREBELLY, HERO, WIZARD

HUNTER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunter's Crossbow	12"	1	4+	3+	-	D3
Great Throwing Spear	9"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunter's Culling Club	1"	4	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Ein Hunter ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Great Throwing Spear und einer Hunter's Culling Club bewaffnet. Einige Hunters tragen auch eine Hunter's Crossbow.

FÄHIGKEITEN

Jäger der Bestien: Du kannst Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn der Hunter ein **MONSTER** attackiert.

Mächtiger Wurf: Ein Hunter kann selbst dann mit seinem Great Throwing Spear attackieren, wenn er im selben Zug gerannt ist. Außerdem erhöhen sich, wenn er dies tut, der Damage-Wert des Great Throwing Spears von D3 auf D6 und seine Reichweite von 9" auf 18".

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, HERO, HUNTER

SABRETUSKS



MELEE WEAPONS

Elongated Tusks

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sabretusks besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sabretusks sind mit böseartigen Elongated Tusks bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Stimme ihres Meisters: Wenn sich diese Einheit zu Beginn der Angriffsphase innerhalb von 16" um mindestens einen **HUNTER** deiner Armee befindet, kannst du 3 zum Ergebnis jedes Angriffswurfs für die Sabretusks addieren. Weiterhin haben die Sabretusks, wenn sie sich zu Beginn der Kampfschockphase innerhalb von 16" um mindestens einen **HUNTER** deiner Armee befinden, einen Bravery-Wert von 7 anstatt von 5.

KEYWORDS

DESTRUCTION, BEASTCLAW, SABRETUSKS

MOURNFANG CAVALRY



MISSILE WEAPONS

Ogre Pistol

Range

12"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

MELEE WEAPONS

Ogre Clubs and Blades

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

2

Mournfang's Tusks

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Mournfang Cavalry besteht aus 2 oder mehr Modellen. Einige Einheiten der Mournfang Cavalry sind mit Ogre Clubs or Blades in einer Hand und einem stachelbesetzten Handschuh namens Iron Fist in der anderen bewaffnet, mit dem sie die Schläge des Gegners abwehren, bevor sie diesem ins Gesicht schlagen. Andere Einheiten Mournfang Cavalry bevorzugen es, eine Ogre Club or Blade in jeder fleischigen Hand zu tragen. Die Mournfangs selbst speißen ihre Feinde mit ihren riesigen Tusks auf.

CRUSHER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Crusher. Ein Crusher darf zusätzlich zu seinen anderen Waffen eine Ogre Pistol tragen.

HORNBLÄSER

Modelle dieser Einheit können Hornbläser sein. Du darfst den Wurf für die Angriffsreichweite wiederholen, wenn die Einheit Hornbläser enthält.

BANNERTÄGER

Modelle dieser Einheit können Bannerträger sein. Diese Modelle tragen Stammesbanner, die mit einem Großen Bestienschädel verziert sind. Du kannst Ergebnisse von 6 bei Kampfschocktests für jede Einheit, die Stammesbanner enthält, wiederholen. Außerdem wirfst du einen Würfel, sobald ein feindliches Modell flieht, während sich seine Einheit innerhalb von 6" um mindestens einen Großen Bestienschädel deiner Armee befindet. Bei einer 6 flieht sofort ein weiteres Modell dieser Einheit.

FÄHIGKEITEN

Ogre Clubs and Blades: Alle Ogres wissen, dass zwei Keulen besser als eine sind. Du kannst für einen Ogre, der mit mehr als einer Ogre Club or Blade bewaffnet ist, Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Iron Fists: Jedes Mal wenn du einen erfolgreichen Schutzwurf von 6 oder mehr für eine Einheit Mournfang Cavalry mit Iron Fists ablegst und sich die attackierende Einheit innerhalb von 1" befindet, erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung, nachdem alle ihre Attacken abgehandelt worden sind.

Mournfang-Angriff: Jedes Mal wenn ein Mournfang-Modell seine Angriffsbewegung beendet, wählst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" aus. Bei einem Wurf Ergebnis von 4 oder mehr erleidet die Einheit des Modells eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MOURNFANG CAVALRY

STONEHORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harpoon Launcher	20"	1	4+	3+	-	D3
Chaintrap	12"	1	4+	3+	-	3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beastrider's Hunting Spear	2"	2	4+	3+	-	2
Beastrider's Punches and Kicks	1"	3	4+	4+	-	1
Stonehorn's Horns	2"	☀	4+	3+	-2	3
Stonehorn's Crushing Hooves	1"	D6	3+	☀	-1	D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Horns	Crushing Hooves
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

BESCHREIBUNG

Ein Stonehorn ist ein einzelnes Modell. Der Ogre Beastrider auf dem Rücken des Stonehorns ist mit einem Hunting Spear, einem Harpoon Launcher, einer Chaintrap oder einem Blood Vulture bewaffnet. Der Beastrider kann auch mir brutalen Punches and Kicks austeilen. Das Stonehorn benutzt seine Horns, um den Feind zu vernichten, und es kann furchtbar mit seinen Crushing Hooves zutreten.

FÄHIGKEITEN

Erderschütternder Angriff: Wenn sich ein Stonehorn zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um feindliche Modelle befindet, muss es versuchen anzugreifen, selbst wenn du in der Bewegungsphase gerannt bist! Nachdem ein Stonehorn seine Angriffsbewegung beendet hat, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1". Diese Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen.

Steinskelett: Halbiere alle Verwundungen, auch die tödlichen Verwundungen, die ein Stonehorn erleidet (runde auf).

Blood Vulture: Ein Beastrider mit einem Blood Vulture kann ihn in jeder deiner Fernkampfphasen zum Jagen losschicken. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 30" um dein Stonehorn. Dein Gegner wählt dann eine seiner eigenen Einheiten innerhalb von 30" um das Stonehorn. Wirf einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 erleidet die von deinem Gegner gewählte Einheit eine tödliche Verwundung. Bei einer 4, 5 oder 6 erleidet die von dir gewählte Einheit eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, STONEHORN

THUNDERTUSK



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Frost-wreathed Ice		18"			See below		
Chaintrap		12"	1	4+	3+	-	3
Harpoon Launcher		20"	1	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beastriders' Punches and Kicks		1"	6	4+	4+	-	1
Thundertusk's Crushing Blows		2"	4	3+	☀	-1	D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Frost-wreathed Ice	Crushing Blows
0-2	8"	6 mortal wounds	2+
3-4	7"	D6 mortal wound	3+
5-7	6"	D3 mortal wounds	3+
8-9	5"	D3 mortal wounds	4+
10+	4"	1 mortal wound	4+

BESCHREIBUNG

Ein Thundertusk ist ein einzelnes Modell. Auf dem Rücken des Thundertusks sitzen zwei Beastriders. Einer der Beastriders ist mit einem Harpoon Launcher bewaffnet, der andere trägt entweder eine Chaintrap oder einen Blood Vulture. Die Beastriders können auch mit Punches and Kicks zuschlagen. Der Thundertusk kann Gegner mit Crushing Blows seiner Hufe und Stoßzähne angreifen oder sie mit magischem Frost-wreathed Ice zerschmettern.

FÄHIGKEITEN

Frost-wreathed Ice: In der Fernkampfphase wählst du eine Einheit innerhalb von 18", die für den Thundertusk sichtbar ist. Wirf einen Würfel. Bei einer 2 oder mehr wird die Einheit getroffen und erleidet eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die du der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnimmst.

Lähmende Kälte: Dein Gegner muss in der Nahkampfphase 1 von allen Trefferwürfen gegen ein Thundertusk abziehen.

Blood Vulture: Ein Beastrider mit einem Blood Vulture kann ihn in jeder deiner Fernkampfphasen zum Jagen losschicken. Wenn er dies macht, wählst du eine Einheit innerhalb von 30" um dein Stonehorn. Dein Gegner wählt dann eine seiner eigenen Einheiten innerhalb von 30" um das Stonehorn. Wirf einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 erleidet die von deinem Gegner gewählte Einheit eine tödliche Verwundung. Bei einer 4, 5 oder 6 erleidet die von dir gewählte Einheit eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, THUNDERTUSK

GOLGFAG MANEATER



MISSILE WEAPONS

Ogre Pistol

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

12"

1

4+

3+

-1

D3

MELEE WEAPONS

Slicer and Basher

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

6

3+

3+

-1

2

BESCHREIBUNG

Golfag Maneater ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit einem riesigen Slicer in einer Hand und einem ebenso großen Basher in der anderen. An seinem Gürtel befindet sich eine große Ogre Pistol, die er dazu benutzt, um jeden Feind herauszupicken, der zu verängstigt ist, um auf Schlagdistanz heranzukommen.

FÄHIGKEITEN

Golfags Maneaters: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du eine Einheit **MANEATERS** in derselben Armee wie Golfag als sein persönliches Gefolge auswählen. Du kannst für diese Einheit Verwundungswürfe von 1 wiederholen, und ihre Modelle haben einen Bravery-Wert von 8 anstatt von 7.

Wie gewonnen, so zerronnen: Im Laufe der Jahre hat Golfag unzählige magische Gegenstände und meisterhaft geschmiedete Waffen besessen und wieder verloren. Nachdem die

Aufstellung abgeschlossen ist, wirfst du einen Würfel und siehst, was er momentan besitzt:

D6 Ausrüstung

- 1-2 *Durchschlagende Klinge:* Golfags Slicer and Basher haben einen Rend-Wert von -3 anstelle von -1.
- 3-4 *Schlundplatte:* Golfag hat einen Save-Wert von 3+ anstatt von 4+.
- 5-6 *Meisterhafte Pistole:* Golfags Ogre Pistol hat eine Reichweite von 18" anstatt von 12" und einen Damage-Wert von 3 statt D3.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, MANEATER, HERO, GOLGFAG

MANEATERS



MISSILE WEAPONS

Ogre Pistols or Throwing Stars

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

12"

1

3+

3+

-1

D3

MELEE WEAPONS

Slicers and Bashers

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

3+

3+

-1

2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Maneaters besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Maneaters sind mit einer großen Vielfalt exotischer Slicers and Bashers bewaffnet, die sie benutzen, um ihre Gegner zu zerteilen. Zusätzlich tragen einige Ogre Pistols oder riesige Throwing Stars, die benutzt werden können, um die Feinde aus der Ferne zu erlegen.

FÄHIGKEITEN

Weitgereist: Wenn eine Einheit Maneaters aufgestellt wird, kannst du eine der Fähigkeiten der folgenden Liste auswählen, über die die Einheit verfügt:

Raufbolde: Du kannst in der Nahkampffase für diese Einheit Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Meisterschützen: Du kannst in der Fernkampffase für diese Einheit Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Läufer: Diese Einheit kann im selben Zug rennen und angreifen.

Unnachgiebig: Diese Einheit muss keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, MANEATERS

YHETEEES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claws and Ice-encrusted Clubs	1"	3	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Yhetees besteht aus 3 oder mehr Modellen. Yhetees sind mit riesigen Claws and Ice-encrusted Clubs bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Weite Sprünge: Yhetees können sich 6" weit bewegen, wenn sie nachrücken.

Frostauro: Dein Gegner muss in der Nahkampfphase von allen Trefferwürfen gegen Yhetees 1 abziehen.

KEYWORDS	DESTRUCTION, YHETEEES
----------	-----------------------

GIANT



MELEE WEAPONS

Massive Club

Range

3"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

'Eadbutt

1"

1

4+

3+

-3

☀

Mighty Kick

2"

1

3+

3+

-2

D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered

Move

Massive Club

'Eadbutt

0-2

8"

3D6

D6

3-4

6"

2D6

D6

5-7

5"

2D6

D3

8-9

4"

D6

D3

10+

3"

D6

1

BESCHREIBUNG

Ein Giant ist ein einzelnes Modell. Giants sind mit Massive Clubs bewaffnet und können Feinde auch durch einen krachenden 'Eadbutt oder einen Mighty Kick töten.

FÄHIGKEITEN

Baum fällt! Wenn ein Giant getötet wird, wirft jeder Spieler einen Würfel. Wer höher würfelt, entscheidet, in welche Richtung der Giant umfällt (bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Modell befiehlt). Lege den Giant seitlich in die Richtung, in die er fällt. Jede Einheit (Freund

wie Feind), auf der er landet, erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wenn alle etwaigen Schäden durch den fallenden Körper abgehandelt wurden, wird der Giant aus dem Spiel genommen.

Inne Tasche stopf'n: Unmittelbar bevor ein Giant in der Nahkampfphase attackiert, wählst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" und wirfst einen Würfel. Ist das Ergebnis mindestens doppelt so hoch wie der Wounds-Wert des Modells, wird es gepackt und „für später“ in die Tasche des Giants gestopft. Das Modell gilt als getötet.

Betrunkenes Torkeln: Wenn du beim Angriffswurf für einen Giant einen Pasch würfelst, fällt er sofort um, anstatt die Angriffsbewegung durchzuführen. Ermittle die Richtung, in die der Giant fällt und etwaige Schäden, als ob der Giant getötet worden wäre (siehe *Baum fällt!*), aber anstatt dass der Giant nach dem Abhandeln etwaiger Schäden aus dem Spiel genommen wird, steht er trunken wankend wieder auf.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

GUTBUSTERS GUTBUSTER WARTRIBE

ORGANISATION

Ein Gutbuster Wartribe besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Tyrant
- 1 Butcher
- 3 Einheiten Ogres
- 1 Einheit Ironguts
- 1 Einheit Leadbelchers

FÄHIGKEITEN

Ogre-Angriff: Wenn sie zusammenarbeiten, können Ogres die unglaubliche Wucht ihrer gemeinsamen Masse nutzen, um ihre Gegner mit überwältigender Kraft zu zerschmettern. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell eines Gutbuster Wartribes eine Angriffsbewegung beendet. Bei einer 4 oder mehr wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um das Modell. Diese Einheit erleidet eine tödliche Verwundung. Wenn du eine 10 oder mehr für die Angriffsreichweite gewürfelt hast oder wenn die angreifende Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, erleidet die feindliche Einheit stattdessen bei einem Ergebnis von 3 oder mehr eine tödliche Verwundung.

BEASTCLAW BEASTCLAW AVALANCHE

ORGANISATION

Eine Beastclaw Avalanche besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Stonehorn
- 2 Einheiten Mournfang Cavalry
- 1 Thundertusk

FÄHIGKEITEN

Lawinenartiger Angriff: In deiner Angriffsphase kann der Beastrider des Stonehorns der Beastclaw Avalanche einen lawinenartigen Angriff befehlen und eine monströse Stampede anführen, die alles in ihrem Weg zerschmettert. Wenn er dies tut, werfen das Stonehorn und alle Einheiten der Beastclaw Avalanche, die sich zu Beginn der Angriffsphase innerhalb von 8" um es befinden, 3 Würfel für die Bestimmung ihrer Angriffsbewegung anstelle von 2. Das bedeutet auch, dass diese Einheiten einen Angriff ansagen können, wenn sie sich innerhalb von 18" von einem Gegner befinden, anstelle von 12". Nachdem die Bewegungen des lawinenartigen Angriffs durchgeführt wurden, erleidet jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um zwei oder mehr Einheiten der Beastclaw Avalanche, die angegriffen haben, D6 tödliche Verwundungen.

Erderschütternder Vormarsch: Der Boden selbst erzittert unter dem Schritt einer Beastclaw Avalanche, wodurch dem Gegner das Zielen erschwert wird. In seiner Fernkampfphase muss dein Gegner 1 von allen Trefferwürfen von Einheiten abziehen, die sich innerhalb von 12" von zwei oder mehr Einheiten einer Beastclaw Avalanche befinden, welche im vorangegangenen Zug gerannt sind oder angegriffen haben.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Slaughtermaster	Butcher
Bruiser	Tyrant
Hunter auf Stonehorn	Stonehorn
Gnoblar Trappers	Gnoblar Fighters