

GRIMGORKS HARTE HORDE

Nach seiner Schlacht gegen Crom den Eroberer war Grimgork erniedrigt. Er hatte fest mit einem Sieg gerechnet und war stattdessen auf einen Gegner getroffen, den er nicht schlagen konnte. Nach der Schlacht erkannte er zwei Dinge. Erstens, Goblins hatten an der Seite seiner Jungs gekämpft, und deshalb hatten sie nicht gewonnen. Zweitens, Gork war noch immer mit ihm, und es wurde Zeit für etwas mehr Brutalität und etwas weniger Verschlagenheit.

DIE ARMEELISTE

Die folgenden Einheiten zählen in Grimgorks Armeeliste als Charaktermodelle, Kern-, Elite- oder Seltene Einheiten:

| | |
|--------------------------|--|
| KOMMANDANTEN | Schwarzork-Waaaghboss Ork-Waaaghboss Ork-Meisterschamane |
| HELDEN | Schwarzork-Gargboss Ork-Gargboss Orkschamane |
| KERNEINHEITEN | Orkkrieger Ork-Bogenschützen Schwarzorks (<i>beachte, dass die 0-1 Beschränkung aufgehoben wird</i>) Ork-Wildschweinreiter |
| ELITEINHEITEN | Ork-Wildschweinstreitwagen Goblin-Steinschleuda (<i>muss einen Orktreiba enthalten</i>) Goblin-Speerschleuda (<i>muss einen Orktreiba enthalten</i>) Trolle |
| SELTENE EINHEITEN | Riese 0-1 Götzenbild des Gork (<i>neu</i>) 0-1 Rugluds Rüstige Schütz'n (<i>neu</i>) |

GRIMGORKS HARTE HORDE SONDERREGELN

• Die Armee darf Grimgork Eisenpelz als General enthalten. Sie darf außerdem Borgut Koppmoscha enthalten. Wenn Grimgork nicht in der Armee ist, wird Borgut zu ihrem General. Wenn keiner der beiden enthalten ist, muss der General entweder ein Schwarzork-Waaaghboss oder ein Ork-Waaaghboss sein. Wenn du keine Kommandanten auswählen darfst (aufgrund des Punktelimits z.B.) muss der General ein Schwarzork-Gargboss oder ein Ork-Gargboss sein.

• In dieser Armee zählen Grimgork und seine Leibgarde als eine Kommandanten- und eine Kernausswahl.

• Schwarzork-Waaaghbosse und Schwarzork-Gargbosse zählen nur dann als eine zusätzliche Heldenauswahl, wenn sie auf einem beliebigen Reittier, Monster oder Streitwagen in die Schlacht ziehen.

• Es müssen mehr Waaaghbosse und Gargbosse (inklusive Grimgork und Borgut) als Meisterschamanen und Schamanen enthalten sein.

• Grimgork ist daran interessiert, nur die größten, stärksten und gemeinsten Orks in seine Armee aufzunehmen. Konsequenterweise dürfen beliebig viele Einheiten von Orkkriegern oder Wildschweinreitern zu Moschaz aufgerüstet werden.

Anmerkung: Normalerweise tragen Grimgorks Leibwächter zwei Handwaffen, da es damals die einzigen erhältlichen Modelle waren. Da nun die Schwarzorkmodelle mit Zweibandwaffe erhältlich sind, darf Grimgorks Leibgarde statt der zwei Handwaffen auch Zweibandwaffen erhalten.

GÖTZENBILD DES GORK. . . Punkte: 0/40

Nach seiner Schlacht gegen Crom den Eroberer war Grimgork dermaßen wütend, dass er eine Offenbarung von Gork erhielt und so das Götzenbild aus Stein meißelte. Das Götzenbild symbolisiert die brutale Macht Gorks und fungiert als Fokus für die Macht des Waaagh!

Eine Orkarmee, die aus dieser Liste ausgewählt wurde, darf ohne Punktkosten ein Götzenbild enthalten, wenn Grimgork der Armeegeneral ist. Wenn er die Armee nicht anführt, kostet das Götzenbild 40 Punkte.

SONDERREGELN

Unbeweglich: Nachdem das Götzenbild auf dem Spielfeld platziert wurde, kann es nicht mehr bewegt werden, und da es ein gewaltiger behauener Stein ist, gilt es als unpassierbares Gelände und nicht als

eine Einheit. Auf dem Götzenbild können Schamanen und Trommler herumstehen, die ihm ein besseres Aussehen verleihen, aber ansonsten keinen Effekt im Spiel haben.

Gorks Segen: Bevor die Schlacht beginnt, brüllen die Orks ihre Ehrerbietung an Gork in den Himmel und berühren mit ihren Standarten das Götzenbild. Jede Einheit mit einer eigenen Standarte darf auf der unten stehenden Tabelle würfeln, um darzustellen, dass sie Gorks Segen erhält. Der Segen ist mit jedem magischen Effekt, über den die Standarte sonst noch verfügt, kumulativ.

| | |
|-----------|---|
| W6 | Ergebnis |
| 1-2 | Die Standarte verfügt über den gebundenen Zauberspruch <i>Gorks Hand</i> . |
| 3-4 | Die Standarte verfügt über den gebundenen Zauberspruch <i>Moscht'se wech</i> . |
| 5-6 | Die Standarte verfügt über den gebundenen Zauberspruch <i>Jetz' gebt'z loz!</i> . |

Die gebundenen Zaubersprüche besitzen Energiestufe 4 und können einmal pro Schlacht von der Einheit eingesetzt werden. Die Energiestufe wird außerdem durch die folgenden Ereignisse modifiziert:

- Addiere 1, wenn die Einheit eine Einheitenstärke von 15 oder höher besitzt.
- Addiere 1, wenn die Einheit von einem Waaaghboss oder Gargboss angeführt wird.
- Addiere 1, wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet.

Vaprügält die da: Jede Orkeinheit, die ihren Stänkereitest verpatzt und sich im Umkreis von 24 Zoll um das Götzenbild befindet, darf das Ergebnis ignorieren, wenn sie einen erfolgreichen Angriff auf einen Gegner ansagen kann und diesen auch angreift.

Gork liebt einen guten Kampf: Schwarzorks sind Gorks Lieblinge, und er mag es, sie moschen zu sehen; entsprechend sieht er es gar nicht gern, wenn sie durch Magie heimgesucht und ausgeschaltet werden. Das macht ihm eigentlich überhaupt keinen Spaß! Zu Beginn der feindlichen Magiephase addierst du daher für jeden Kommandanten und Helden der Schwarzorks im Umkreis von 24 Zoll vom Zentrum des Götzenbilds einen Würfel zum Bannpool der Orkarmee.

RUGLUDS RÜSTIGE SCHÜTZ'N

Anführer: Ruglud Knochenbeißa

Schlachtruf: „Gobbos zum Mittach! Gobbos zum Tee! Gobbos wenn du 'se willst! Gobbos juchhee!“

Punkte: Ruglud, Made, ein Musiker und sieben Rüstige Schütz'n kosten insgesamt 190 Punkte. Das ist die Minimalgröße der Einheit. Das Regiment kann für 12 Punkte pro Modell um beliebig viele weitere Schütz'n vergrößert werden.

| | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Ruglud | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 8 |
| Made | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 6 |
| Rüstige Schütz'n | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 7 |

Ausrüstung: Spalta, Armbrust, schwere Rüstung.

SONDERREGELN

Grünhaut-Panik ignorieren: Siehe Armeebuch Orks & Goblins, Seite 6.

Spalta: Siehe Armeebuch Orks & Goblins, Seite 6.

Made: Der Goblin Made begleitet Ruglud, wo auch immer dieser hingeht, und dient ihm als Standartenträger. Er hat schon unzählige Schlachten überlebt und wird als Maskottchen betrachtet. Seine Anwesenheit bringt die Orks dazu, noch wilder als schon üblich zu kämpfen. Das Banner, mit dem Made voll Enthusiasmus herumwedelt, gibt der Einheit einen Bonus von +2 auf das Kampfergebnis statt wie üblich +1.

Hinzu kommt noch, dass Made vom Glück begünstigt ist und dadurch einen 3+ Rettungswurf erhält. Er muss keine Herausforderungen annehmen, da er effektiv kein Charaktermodell ist, sondern nur ein Goblin mit viel Glück. Wenn Made stirbt, geht das Banner mit ihm zusammen verloren, und kein anderer Ork kann es aufnehmen. Außerdem trägt Made keine Armbrust, sondern ein Ork hinter ihm schießt über seinen Kopf hinweg, so als ob dieser in der ersten Reihe stehen würde. Die Reichweite wird normal von Mades Base aus gemessen, da der Ork seine Armbrust einfach auf dem Kopf des Goblins platziert.

Stänkerei: Rugluds Rüstige Schütz'n testen genauso wie alle anderen Orks auf Stänkerei, wobei sie allerdings die unten stehende Tabelle verwenden, um die Auswirkungen zu ermitteln.

W6 Ergebnis

1-2 **Zeigen wie den' ma, was da Armbrüste tun könn'!** Rugluds Rüstige Schütz'n schießen auf die Einheit, die ihnen am nächsten ist, egal ob Freund oder Feind. Alle Modelle der Einheit dürfen auf die nächste Einheit schießen und ignorieren die üblichen Regeln für Sichtlinien – beachte, dass dies eine Ausnahme zu den normalen Regeln für Schießen ist. Der Beschuss wird sofort abgehandelt und

nicht erst in der Schussphase, und die Modelle dürfen sich nicht bewegen. Die Einheit kann in diesem Spielzug nichts anderes tun. Ist keine Einheit in Reichweite, fällt das Regiment unter die „Willst'ä Ärga“-Regel.

3-6 **Willst'ä Ärga?** Siehe Ergebnis 2-5 auf Seite 9 des Armeebuchs Orks & Goblins.

Copyright © Games Workshop 2004. Die Texte, Regeln, Diagramme, Illustrationen und alle anderen Materialien in diesem PDF sind exklusives und durch das Urheberrecht geschütztes Eigentum von Games Workshop Limited. Eine einzelne Kopie darf auf einen einzelnen PC herunter geladen und dort zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch, zu Forschungs- und Bildungszwecken und als Referenz gespeichert werden. Zusätzliche Kopien dürfen ohne eine vorherige und schriftliche Genehmigung von Games Workshop Limited weder elektronisch noch anderweitig angefertigt und verbreitet werden. Alle anderen Rechte vorbehalten.

Das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chaos, GW, Chaos, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten.

BORGUT KOPPMOSCHA

Es kommt nicht sonderlich oft vor, dass Grimgork Eisenpelz von den Fähigkeiten eines anderen Kriegers beeindruckt ist. Noch seltener passiert es, dass er so ein Individuum nicht einfach zerquetscht, indem er sich mit ihm „nur ma'n bisschen untahält“. Borgut Koppmoscha ist so ein seltener Fall. Er fiel Grimgork das erste Mal auf, als der mächtige Waaaghboss noch seinen Sitz in Karak Ungor hatte und dort einen ewigen Krieg gegen die Skaven des Züchterklans führte. Grimgork war es jedoch leid, dauernd Skaven zu plätten, und sein blutigeres Auge suchte bereits nach einer neuen Herausforderung. Jeden Tag hörte er von einem Orkboss, der in der Höllengrube seinen eigenen Erfolgen naheiferte. Erstaunlicherweise stieg er ein weiteres Mal in die Tiefe hinab, um ihn zu treffen. Er fand Borgut, als dieser gerade seine hammergleiche Stirn in das Gesicht eines unglaublich großen Rattenogers rammt und mit seinem Spalter Horden von Skaven niedermäht. Was Grimgork jedoch am meisten begeisterte, war die Tatsache, mit welcher Freude Borgut dies tat. Als Grimgork Karak Ungor verließ, um über das Weltrandgebirge zu wandern, war Borgut an seiner Seite – der grüne Schlächter hatte einen verwandten Geist gefunden.

Borgut an sich ist eine einfache Kreatur, brutal, direkt, kompromisslos und in der Schlacht von einem wilden Kampfrausch besessen. Er hat es weit gebracht in der Horde des Waaaghbosses, und in seinen Augen ist der Schlächter die lebende Manifestation von Gork selbst, das Ebenbild von allem, was er eines Tages selbst zu sein hofft. Seine Loyalität ist absolut, denn die rechte Hand Grimgorks zu sein bedeutet, die rechte Hand Gorks zu sein.

Jede Orkarmee darf Borgut Koppmoscha als besonderes Charaktermodell enthalten. Er verbraucht zwei Heldenauswahlen und muss exakt wie unten aufgeführt eingesetzt werden. Er darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten. Solange Grimgork nicht in der gleichen Armee enthalten ist, muss Borgut der Armeegeneral sein.

| | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Borgut | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 2 | 3 | 3 | 9 |

Punkte: 175

Ausrüstung: Spalta, Bullorks brachialäz Beil, Hoggs höllisch harta Harnisch.

Spalta: Normalerweise ist ein Charaktermodell nicht in der Lage, eine gewöhnliche Waffe zusammen mit einer magischen Waffe zu verwenden. In diesem Fall erhält Borgut durch den Spalta +1 Attacke für eine zusätzliche Handwaffe, sonst aber keine weiteren Vorteile.

Bullorks brachialäz Beil: Diese der ziemlich toten Hand von Grimgorks vorherigem Stellvertreter entwundene massive, mit Messing verzierte Axt brodeln vor orkiger Zauberkraft.

Diese gewaltige Axt addiert +1 auf Borguts Stärke. Zusätzlich zählt Borgut (und nur Borgut, nicht etwa eine Einheit in der er sich befindet!), als ob er während der gesamten Schlacht vom Zauberspruch *Gork wird'z schon richt'n* betroffen wäre.

Hoggs höllisch harta Harnisch: Verleiht dem Träger einen Rüstungswurf von 1+, der nicht weiter verbessert werden kann.

SONDERREGELN

Grünhaut-Panik ignorieren: Siehe Seite 6 im Armeebuch Orks & Goblins.

Stänkerei unterdrücken: Siehe Seite 10 im Armeebuch Orks & Goblins.

Da Koppmoscha: Wenn Borgut in einer Herausforderung kämpft, kann er zu Beginn der ersten Nahkampfphase seinen massigen Orkschädel in das Gesicht des Gegners oder des monströsen Reittiers rammen, das dieser möglicherweise reitet (beachte, dass dies nicht für Pferde gilt). Dies ist ein Zusatz zu seinen normalen Attacken und wird vor allen anderen Attacken der Herausforderung ausgeführt. Wenn die Attacke trifft, besitzt sie Stärke 7, und wenn der Gegner durch Borguts Kopfnuss einen Lebenspunkt verliert, hat er/sie/es für den Rest der Nahkampfphase KG1 und schlägt immer zuletzt zu, unabhängig von Angriffen, magischen Gegenständen oder anderen Boni. Wenn Borgut durch die Kopfnuss seinen Gegner ausschaltet, darf er trotzdem seine restlichen Attacken durchführen, um eventuell einen Overkillbonus für das Kampfergebnis zu erhalten.

Dich behalt' ich im Augä: Obwohl Borgut Grimgorks vertrauenswürdigster Hauptmann ist, bedeutet das für einen Schwarzork herzlich wenig. Grimgork schätzt es sehr zu wissen, wo sich der nächststärkere Ork in seiner Armee aufhält, und wenn du Grimgork in deine Armee aufnimmst, darf Borgut nicht weiter als 12 Zoll von ihm entfernt aufgestellt werden.

So moschta richtig, Jungz!: Borgut begleitet Grimgork schon lange durch seine ewigen Schlachten und Kriege und ist einer der wenigen Überlebenden der Schlacht gegen die Horden von Crom dem Eroberer. Als Ergebnis daraus haben er und seine Kumpels einige Tricks gelernt. Wenn Borgut zu Beginn einer Schlacht Teil einer Einheit Orks ist, zählt diese Einheit, als ob sie zu Moschaz ausgerüstet wurde. Beachte, dass dies keine Punkte kostet, aber Borgut darf diese Einheit für die gesamte Schlacht nicht verlassen.