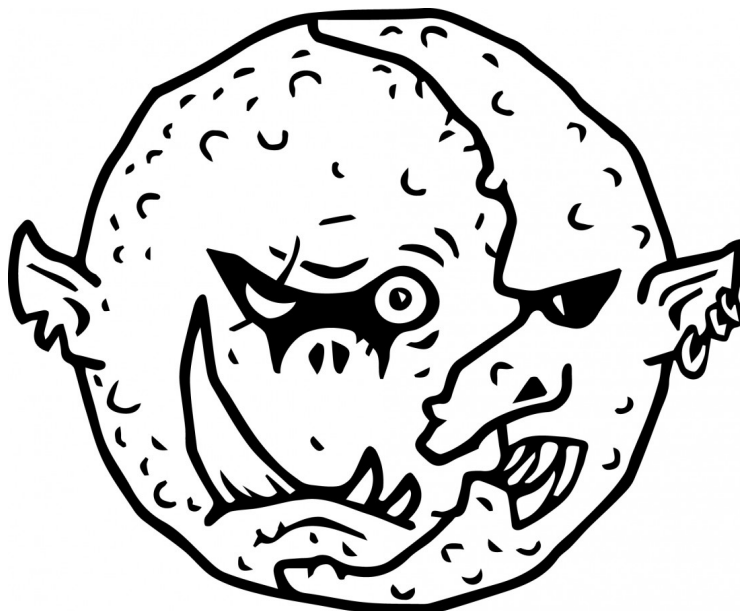


THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Orks und Goblins

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 Alpha 1 Update 1 – 25. Mai 2023

Armeesonderregeln	2	Ork-Charaktere	7
Armee-Modellregeln	2	Goblin-Charaktere	9
Vererbter Zauber	4	Ork-Reittiere	11
Besondere Gegenstände	4	Goblin-Reittiere	12
Armeeorganisation	6	Kern	14
Schnellreferenz	24	Elite	17



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com. Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden.

Alle Änderungen sind hier zu finden: the-ninth-age.com/archive.html

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Armeesonderregeln

Kriegsschrei!

Nur eine Benutzung. Kann zu Beginn eines jeden befreundeten Spielerzuges aktiviert werden, solange der General sich auf den Schlachtfeld befindet und nicht flieht. Wende die folgenden Effekte bis zum **Ende des Beginns des nächsten befreundeten** Spielerzuges an:

- Alle befreundeten Einheiten erhalten +1" Bewegungsrate und +2" Marschrate.
- Falls der General ein Goblin-Demagoge oder ein Goblin-Hexer ist, erhalten alle befreundeten Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Goblin-Verschlagenheit bestehen, solange sie nicht im Nahkampf gebunden sind **Leichte Truppen** und verlieren Punktestand.
- Falls der General ein Ork-Obaboss oder ein Ork-Schamane ist, erhalten alle befreundeten Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Brutrivalität bestehen, **Maximiert (Angriffsreichweite)**.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Brut-Alpha

Einheiten mit Brut-Alpha **müssen**, falls möglich, eine Champion-Aufwertung kaufen. Champions mit Brut-Alpha erhalten +1 Lebenspunkt **bis zu einem Maximum von 4** und +1 Attackewert, ihre Disziplin wird auf 7 **gesetzt** und sie erhalten eine Zweihandwaffe. **Bei Modellen mit mehreren Modellteilen betrifft die Veränderung des Attackewertes nur einen einzelnen Modellteil ohne Angeschirrt oder Unbelebt.** Champions mit Brut-Alpha können andere Nahkampfwaffen auswählen als die anderen R&G-Modelle in ihrer Einheit.

Brutrivalität

Modellteile ohne Angeschirrt erhalten +1 Attackewert, wenn beide der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Einheit des Modells enthält ein oder mehr R&G-Modelle.
- Ein Modell mit Brutrivalität aus einer befreundeten Einheit ist irgendwo auf dem Schlachtfeld im Nahkampf gebunden.

Darrmu

Falls der General ein Darrmu ist, wende die folgenden Änderungen bei der Erstellung der Armeeliste an:

- Max. 10% der Armeepunkte dürfen für Einheiten mit Brutrivalität ausgegeben werden.
- Die Einheitenbegrenzung „0-X Einheiten/Armee“, „0-X Modelle/Armee“ und „0-X pro Armee“ in den Einheitenprofilen bestimmter Einheiten mit Goblin-Verschlagenheit werden entsprechend „D 0-X“ geändert. Beispielsweise bedeutet „0-1 (D 0-2) Einheiten/Armee“, dass wenn der General ein Garrmu ist, die Einheitenbegrenzung zu „0-2 Einheiten/Armee“ geändert wird.

Geliebte Maskottchen

Modelle ohne Geliebte Maskottchen aber mit Goblin-Verschlagenheit oder Brutrivalität erhalten **Hass** gegen gegnerische Einheiten, die sich im Basekontakt mit einer oder mehreren befreundeten Modellen mit Geliebte Maskottchen befinden.

Goblin-Verschlagenheit

Wende die folgenden Regeln auf jede Einheit an, die vollständig aus Modellen mit Goblin-Verschlagenheit besteht:

- Sie erhält **Maximiert (Fluchtreichweite)**.

- Bevor irgendwelche Würfel **für den korrespondierenden Test** gewürfelt werden, darf sie wählen, jeden beliebigen Aufriebtest und, solange nicht mehr als die Hälfte ihrer Modelle Furchtlos sind, **jeden** Paniktest zu verpatzen.
- Falls sie aufgrund einer freiwilligen Angriffsreaktion Fliehen oder aufgrund eines freiwillig verpatzten Panik- oder Aufriebtests flieht, besteht die Einheit automatisch ihren nächsten Sammeltest. Dies gilt nicht, wenn die Einheit Dezimiert ist oder unfreiwillig flieht.

Gruselige Krabbelviecher

Das Modell erhält **Körperlose Bewegung** und Modellteile mit Angeschirrt erhalten **Giftattacken**.

Stammesführer

Falls der General ein Stammesführer ist, wende die folgenden Änderungen bei der Erstellung der Armeeliste an:

- Max. 10% der Armeepunkte dürfen für Einheiten mit Goblin-Verschlagenheitsausgebeben werden.
- Die Einheitenbegrenzung „0-X Einheiten/Armee“, „0-X Modelle/Armee“ und „0-X pro Armee“ in den Einheitenprofilen bestimmter Einheiten mit Brutrivalität werden entsprechend „TL 0-X“ geändert. Beispielsweise bedeutet „0-1 (TL 0-2) Einheiten/Armee“, dass wenn der General ein Stammesführer ist, die Einheitenbegrenzung zu „0-2 Einheiten/Armee“ geändert wird.

Attackenattribute

Grobe Waffen

Wende die folgenden Regeln nach der ersten Nahkampfrunde an, bis das Modell nicht länger im Nahkampf gebunden ist:

- Das Modell kann nicht von Parieren profitieren.
- Alle seine Waffen zählen als Handwaffen für alle Regelfragen.

Spezialattacken

Element der Zerstörung [X]

Das Modell kann keine Angriffe ansagen und andere Einheiten können keine Angriffe gegen das Modell ansagen. Das Modell und andere Einheiten ignorieren einander bezüglich der Einheitenabstandsregel bei allen Bewegungen und können sich während der Bewegung berühren oder durch einander hindurch bewegen (dies gilt auch für Hinterhalt). Wenn das Modell eine andere Einheit berührt, wird es sofort als Verlust entfernt und die Einheit erleidet sofort X Treffer mit der Stärke und dem Rüstungsdurchschlag des Modells. Wenn mehrere Einheiten gleichzeitig berührt werden, entscheidet der aktive Spieler, welche Einheit die Treffer erleidet. Wenn das Modell als Verlust entfernt wurde, da eine andere Einheit sich in Kontakt mit ihm bewegt hat, erleidet diese Einheit W6 zusätzliche Treffer.

Vererbter Zauber

Der Vererbte Zauber der Orks und Goblins ist in zwei Versionen aufgeteilt, von denen jede nur von einem bestimmten Zauberer gewirkt werden kann, wie in der Beschreibung des Zaubers beschrieben wird.

Typ	Dauer	Zauberwert	Reichweite
V Tobsucht und Arglist	Ein Zug	8+	18"
Unterstützung	Kann nur von Ork-Shamanen gewirkt werden Kann nicht von Goblin-Hexern gewirkt werden. Das Ziel erhält +1 auf Trefferwürfe und seine Angriffs-, Flucht-, Verfolgungs- und Überrennen-Reichweite werden um 1" erhöht .		
Fluch	Kann nur von Goblin-Hexern gewirkt werden Kann nicht von Ork-Shamanen gewirkt werden. Das Ziel erleidet -1 auf Trefferwürfe und seine Angriffs-, Flucht-, Verfolgungs- und Überrennen-Reichweite werden um -1" verringert .		

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Omen der Apokalypse 110 Pkt

Verzauberung: Handwaffe.

Während der Träger diese Waffe verwendet, erhält er +1 Attackewert und Rüstungsdurchschlag für jede befreundete Einheit ~~außer der eigenen~~, die ein oder mehr Modelle mit Brutrivalität enthält und irgendwo auf den Schlachtfeld im Nahkampf gebunden ist, bis zu einem Maximum von +3.

Kampfbeißer 50 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Wenn eine Nahkampfwaffenattacke außer Zerschmettern-Attacken durchgeführt werden, **muss** der Träger 3 zusätzliche Nahkampfwaffen-attacken ~~im selben Initiativeschritt durchführen, mit deren~~ Stärke immer auf 5 ~~gesetzt wird und deren~~ Rüstungsdurchschlag **immer auf 2 gesetzt wird im selben Initiativeschritt durchführen.**

Bannerverzauberungen

Schwarzes Wurzelrankenbanner 65 Pkt

Nur Modelle mit Goblin-Verschlagenheit.

Modelle mit Goblin-Verschlagenheit in der Einheit des Trägers erhalten **Geländeerfahren (Wälder)**. Darüber hinaus werden Attacken von R&G-Modellteilen ohne Angeschirrt mit Goblin-Verschlagenheit in der Einheit **Giftattacken**.

Schädelspaltertrophäe 50 Pkt

Nur Einheiten, die gegen Elite zählen. Kann nicht von Eisenorks gewählt werden..

Würfe einen W3 zu Beginn jeder Nahkampfrunde, in der die Einheit des Trägers kämpft. R&G-Modellteile ohne Angeschirrt in der Einheit des Trägers erhalten abhängig von dem Ergebnis einen der folgenden Effekte bis zum Ende der Nahkampfphase:

1. **Ablenkend**
2. **Todesstoß**
3. **Blitzartige Reflexe**

Totem des Einzigen Königs 40 Pkt

Nur Modelle mit Brutrivalität.

Für die Anwendung von Brutrivalität wird die Einheit des Trägers immer so behandelt, als wäre ein Modell mit Brutrivalität aus einer anderen befreundeten Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld im Nahkampf gebunden.

Rüstungsverzauberungen

Tazrek's Schutz

75 Pkt

Nur Modelle der Höhe Standard.

Verzauberung: Harnisch.

Das Modell des Trägers erhält +1 Lebenspunkt und seine Widerstandsfähigkeit wird auf 6 **gesetzt**.

Artefakte

Schädelfetisch

65 Pkt

Dominant. Nur Zauberer.

Für deinem Vorrat an Schleiermarken eine Schleiermarke hinzu, wann immer:

- Eine befreundete Einheit mit wenigstens einem Modell mit Goblin-Verschlagenheit einen Sammeltest besteht.
- Eine befreundete Einheit mit wenigstens einem Modell mit Brutrivalität erfolgreich einen Angriff durchführt.

Monster-Mampf

60 Pkt

Dominant. Nur Goblin-Hexer-Meisterzauberer.

Der Träger kann *Totemischer Ruf* (Schamanismus) als Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Abgräufendä Schutzschüssl

40 Pkt

Wird der Träger verwundet, darf er die Rüstung und/oder den besonderen Schutzwurf des Angreifers verwenden:

- Verwende den Rüstungswert, den das attackierende Modell gegen die Attacke hätte, durch die die Verwundung verursacht wurde (einschließlich Bedingte Anwendung, Modifikatoren, usw.). In diesem Fall kann der Träger seine eigene Rüstung, falls vorhanden, nicht verwenden (einschließlich etwaiger Modifikatoren).
- Verwende den besonderen Schutzwurf, den das attackierende Modell gegen die Attacke hätte, durch die die Verwundung verursacht wurde (einschließlich Bedingte Anwendung, Modifikatoren, usw.). In diesem Fall kann der Träger seinen eigenen besonderen Schutzwurf, falls vorhanden, nicht einsetzen (einschließlich etwaiger Modifikatoren).

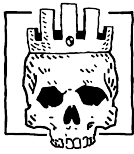
Goga-Gebräu

20 Pkt

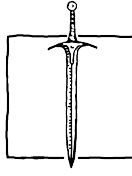
Dominant. 0–3 pro Armee. Nur Goblin-Hexer und Goblin-Demagogen.

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn jeder Nahkampfphase aktiviert werden. Bis zum Ende des Spielerzuges erhält die Einheit des Trägers **Furchtlos** und **Instabil selbst wenn der Träger als Verlust entfernt wird**.

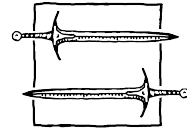
Armeeorganisation



Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt

Charaktermodelle (Max. 40%)

Ork-Charaktere



Ork-Obaboss

180 Pkt

Einzelmodell

0-2 (TL 0-3)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Brutritualität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests)	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	6	5	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ork-Obaboss	4	6	5	2	4
Optionen			Pkt-	Reittiere	
Stammesführer (nur General)			10	Grunzer	65
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Grunzer-Streitwagen (nur Eisenobaboss oder Eisenork-Einzelkämpfer)	90
Veteranen-Obaboss (nur General)			kostenlos	Lindwurm	160
Wilder Obaboss (nur General)			5		
Eisenobaboss (nur General)			30		
Eisenork-Einzelkämpfer (0-1 (TL 0-2) pro Armee)			95		
Besondere Gegenstände			bis zu 200		
Schild			5		
Waffenpaar			10		
Lanze			15		
Zweihandwaffe			20		

Optionale Modellregeln

Eisenobaboss: Universalregel.

Der Modellteil erhält **Exklusiv (Eisenorks, Eisenork-Streitwagen), Waffenmeister** und Plattenrüstung.

Eisenork-Einzelkämpfer: Universalregel.

Der Modellteil erhält **Exklusiv, Kein Anführer, Unnachgiebig, Waffenmeister** und Plattenrüstung.

Veteranen-Obaboss: Universalregel.

Der Modellteil erhält **Exklusiv (Orkveteranen, Orkveteranen-Marodeure)** und Schwere Rüstung.

Wilder Obaboss: Universalregel.

Der Modellteil erhält **Schlachtfokus, Exklusiv (Wildorks, Wildork-Marodeure), Raserei** und Leichte Rüstung.



Ork-Schamane

130 Pkt

Einzelmodell 0-3 (TL 0-4)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln
	4"	8"	7	Brutritualität, Exklusiv (Brutritualität, Trolle), Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Zaubernovize

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs
	3	3	5	0

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ork-Schamane	2	3	4	1	2

Magie-Optionen	Pkt	Optionen	Pkt
Zauberadept	95	Stammesführer (nur General)	kostenlos
Meisterzauberer	265	Besondere Gegenstände	bis zu 100
		Falls Meisterzauberer	bis zu 200
		Waffenpaar	5
Pyromantie		Leichte Rüstung	5
			
Schamanismus			
			
Thaumaturgie			
Reittiere	Pkt		
		Grunzer	30
		Grunzer-Streitwagen	60
		Lindwurm (nur Zauberadept oder Meisterzauberer)	115

Goblin-Charaktere



Goblin-Demagoge

90 Pkt

Einzelmodell

0-3 (D 0-6)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Exklusiv (Goblin-Verschlagenheit, Trolle), Goblin-Verschlagenheit	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	0	Schwere Rüstung

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Goblin-Demagoge	3	4	4	1	5

— Optionen — Pkt —

Darrmu und **Goblingärten** (nur General) kostenlos

Armeestandardenträger 50

Besondere Gegenstände bis zu 100

Falls General bis zu 200

Schild 5

Bogen (4+) 5

Nur eine Auswahl:

Waffenpaar 5

Lanze 10

Zweihandwaffe 10

— Reittiere — Pkt —

Biester 35

Biesterstreitwagen 50

Schoßmonster 55

Gargantula (nur General) 380

— Optionale Modellregeln —

Goblingärten: Universalregel.

Nach der Bestimmung der Aufstellungszonen (am Ende von Schritt 6 der Spielvorbereitung) darfst du Felder, Wälder, Ruinen oder Gewässer wählen. Alle Modelle (befreundete wie gegnerische) behandeln Geländestücke der gewählten Art als Gefährliches Gelände (1). Modelle, die diese Geländestücke normalerweise als Gefährliches Gelände (1) behandeln würden, behandeln Geländestücke der gewählten Art stattdessen als Gefährliches Gelände (2). Zusätzlich erhalten befreundete Modelle mit Goblin-Verschlagenheit **Geländeerfahren (X)**, wobei X die gewählte Art von Gelände ist.



Goblin-Hexer

115 Pkt

Einzelmodell

0-3 (D 0-4)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Exklusiv (Goblin-Verschlagenheit, Trolle), Goblin-Verschlagenheit, Zaubernovize	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	2	3	0	

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Goblin-Hexer	1	2	2	0	3

— Magie-Optionen — Pkt —

Zauberadept 95

Meisterzauberer 265



Hexerei



Pyromantie



Thaumaturgie

— Optionen — Pkt —

Darrmu (nur General) 10

Leichte Rüstung 5

Besondere Gegenstände bis zu 100

Falls Meisterzauberer bis zu 200

— Reittiere — Pkt —

Biester 25

Biesterstreitwagen 40

Schoßmonster 40

Gargantula (nur Zauberadept oder Meisterzauberer) 380



Gogtuk-Eingeweihter

40 Pkt

Einzelmodell 0-4 (D 0-8)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Angeschlossen, Biesterflüsterer , Exklusiv (Goblin-Verschlagenheit), Goblin-Verschlagenheit, Kein Anführer, Leichte Truppen, Versteckt, Vorgetäuschte Flucht		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	2	4	3	0	Ablenkend, Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Gogtuk-Eingeweihter	2	4	4	2	4	Waffenpaar

Modellregeln

Biesterflüsterer: Universalregel.

Unmittelbar bevor sich das Modell mit der Versteckt-Regel einer Einheit anschließt, darf es ohne zusätzliche Kosten ein Reittier ohne jede Verbesserung erhalten. Falls das Modell sich einer Einheit anschließt, die wenigstens ein R&G-Modell mit Gruselige Krabbelviecher enthält, erhält das Reittier des Modells **Gruselige Krabbelviecher**.

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Verprügler (0-3 (D 0-6) pro Armee)	kostenlos
Irrer Wirbla (0-3 (D 0-6) pro Armee)	10
Kopffäger (0-3 (D 0-6) pro Armee)	10
Netz-Häscher (0-3 (D 0-6) pro Armee)	10

Optionale Modellregeln

Irrer Wirbla: Universalregel.

Das Modell verliert alle Modellregeln und erhält **Charakter, Furchtlos, Element der Zerstörung (2W6), Goblin-Verschlagenheit, Bedeutungslos, Leichte Rüstung, Kein Anführer**, und **Zufällige Bewegung (2W6")** und seine Basegröße wird auf ein 25 mm Rundbase geändert. Das Modell **muss** unter Anwendung der Regeln für Besondere Aufstellung aufgestellt werden. Zu Beginn jedes Spielerzuges darf der Besitzer einen befreundeten nicht-fliehenden Goblin-Mob oder eine Einheit Gogtuk-Novizen auswählen. Stelle das Modell mit Irrer Wirbla innerhalb von 6" um die ausgewählte Einheit und mehr als 1" entfernt von Unpassierbarem Gelände und anderen Einheiten auf. Falls das Modell nicht bis zum Ende des 4. Spielzuges aufgestellt wurde, zählt es als Verlust und kann für den Rest des Spiels nicht mehr aufgestellt werden.

Kopffäger: Universalregel.

Modellteile ohne Angeschirrt erhalten **Marschieren und Schießen, Giftattacken** und Wurfaffen (4+) mit 3 Schüssen.

Netz-Häscher: Universalregel.

Für jeden Netz-Häscher im Basekontakt erleiden gegnerische Einheiten -1 Agilität und -1 Rüstungsdurchschlag, jeweils bis zu -2.

Verprügler: Universalregel.

Modellteile ohne Angeschirrt erhalten **Schlachtfokus, Hass** und eine Zweihandwaffe.

Reittiere für Charaktermodelle

Ork-Reittiere



Grunzer

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	C		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Grunzer	1	3	4	1	3 Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)



Grunzer-Streitwagen

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	7"	C	Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	5	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Grunzer (2)	1	3	4	1	3 Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt



Lindwurm

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×50 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	C	Angst, Exklusiv, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen	
	8"	16"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	5	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Lindwurm	4	5	6	3	4 Angeschirrt, Giftattacken

Optionen

Großer Flügel (0–1 pro Armee)

Pkt-

kostenlos

Optionale Modellregeln

Großer Flügel: Universalregel.

Der Lindwurm erhält **Niedertrampeln-Attacke (W3)** und **Riesige Statur** und seine Basegröße wird auf 75×100 mm geändert.

Goblin-Reittiere



Biest

Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	C		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Biest	2	3	3	1	3 Angeschirrt
Optionen				Pkt-	
Gruselige Krabbelviecher				10	



Biesterstreitwagen

Höhe **Groß**
Typ **Konstrukt**
Base **50×100 mm**
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	8"	C	Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	4	C+1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Biest (2)	2	3	3	1	3 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt



Schoßmonster

Höhe **Groß**
Typ **Bestie**
Base **40×40 mm**
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	C		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	C	C	C+1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schoßmonster	4	4	5	2	5 Angeschirrt

Optionen	Pkt-	Optionale Modellregeln
Jagdspinne	10	Jagdspinne: Universalregel. Das Modell erhält Gruselige Krabbelviecher und seine Basegröße wird auf 50×50 mm geändert.



Gargantula

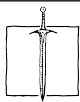
Höhe **Gigantisch**
 Typ **Bestie**
 Base **100×150 mm**

0–1 Reittier/Armee

0–3 Gigantische Modelle pro Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C	Furchtlos, Gruselige Krabbelvecher		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	7	3	6	3		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Goblin (8)	1	2	2	0	3	Bogen (4+), Lanze
Gargantula	6	3	6	3	4	Angeschirrt

Kern (Min. 25%)



Goblin-Mob

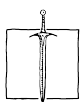
120 Pkt + 4 Pkt/zusätzlichem Modell

20-60 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Goblin-Verschlagenheit, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Goblin	1	2	2	0	3
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Bogen (4+) (0-100 R&G-Infantriemodelle mit Bogen oder Armbrust pro Armee)			1/Modell	Champion	10
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Musiker	10
Speer und Schild			kostenlos	Standartenträger	10
Schild			1/Modell	Bannerverzauberung	beliebig



Goblin-Plünderer

170 Pkt + 10 Pkt/zusätzlichem Modell

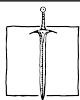
8-25 Modelle



0-3 (D 0-4)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	6	Goblin-Verschlagenheit, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	3	1	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Goblin	1	2	2	0	3
Biest	2	3	3	1	3
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion	10
Bogen (4+) und Späher				Musiker	10
(0-2 (D 0-3) pro Armee)			kostenlos	Standartenträger*	10
Lanze und Schild			kostenlos	Bannerverzauberung	beliebig
Gruselige Krabbelviecher			3/Modell	*Kann nicht von Einheiten mit Späher gewählt werden.	
Optionale Modellregeln					
Späher: Universalregel.					
Das Modell erhält Vorgetäuschte Flucht, Leichte Truppen und Vorhut und verliert Punktend.					



Wildorks

235 Pkt + 8 Pkt/zusätzlichem Modell 25-50 Modelle

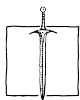


Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Auswahl mit [El], zählen gegen Elite statt gegen Kern.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	4"	8"	6	Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend, Raserei			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	2	4	0			
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Wildork	1	3	4	0	2	Grobe Waffen, Schlachtfokus, Speer, Waffenpaar	
Optionen			Pkt -		Kommandoabteilung		Pkt -
Schild			1/Modell		Champion		kostenlos
Bogen (4+) (0–100 R&G-Infantriemodelle mit Bogen oder Armbrust pro Armee)			1/Modell		Musiker		10
					Standartenträger		10
					Bannerverzauberung		beliebig
					Armeestandartenträger [El]		kostenlos
					Bannerverzauberung		beliebig



Wildork-Marodeure

230 Pkt + 16 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle



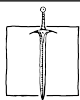
0-3 (TL 0-4)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm



Einheiten mit einer Auswahl mit [El], zählen gegen Elite statt gegen Kern.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	7"	14"	6	Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend, Raserei			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	2	4	2			
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Wildork	1	3	4	0	2	Grobe Waffen, Schlachtfokus, Leichte Lanze, Waffenpaar	
Grunzer	1	3	4	1	3	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)	
Optionen			Pkt -		Kommandoabteilung		Pkt -
Schild			2/Modell		Champion		kostenlos
					Musiker		10
					Standartenträger		10
					Bannerverzauberung		beliebig
					Armeestandartenträger [El]		kostenlos
					Bannerverzauberung		beliebig



Orkveteranen

240 Pkt + 11 Pkt/zusätzlichem Modell 20–40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Auswahl mit [El], zählen gegen Elite statt gegen Kern.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Leichte Rüstung

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Orkveteran	1	4	4	1	2

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Schild	1/Modell	Champion	kostenlos
Bogen (4+) (0–100 R&G-Infantriemodelle mit Bogen oder Armbrust pro Armee)	1/Modell	Musiker	10
Nur eine Auswahl:		Standartenträger	10
Waffenpaar	2/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
Speer	2/Modell	Armeestandartenträger [El]	kostenlos
		Bannerverzauberung	beliebig

Elite (Unbegrenzt)



Orkveteranen-Marodeure

200 Pkt + 23 Pkt/zusätzlichem Modell **5–15 Modelle**



0–2 (TL 0–3)

Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Kavallerie

Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	6	Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	2	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Orkveteran	1	4	4	1	2 Lanze
Grunzer	1	3	4	1	3 Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)

— Kommandoabteilung —

Pkt –

Champion	kostenlos
Musiker	10
Standartenträger	10
Bannerverzauberung	beliebig
Armeestandartenträger	50
Bannerverzauberung	beliebig



Eisenork

350 Pkt + 22 Pkt/zusätzlichem Modell **15–30 Modelle**



0–2 (TL 0–3)

Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend, Unnachgiebig	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	4	0	Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Eisenork	1	5	4	2	2 Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe

— Optionen —

Pkt –

— Kommandoabteilung —

Pkt –

Armbrust (4+)		Champion	kostenlos
(0–20 (TL 0–40) Modelle/Armee)		Musiker	10
(0–100 R&G-Infantriemodelle		Standartenträger	10
mit Bogen oder Armbrust pro Armee)	1/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
		Armeestandartenträger	80
		Bannerverzauberung	beliebig



Eisenork-Streitwagen

210 Pkt + 190 Pkt/zusätzlichem Modell 1-2 Modelle

0-2 (TL 0-3)
Einheiten/Armee
0-2 (TL 0-4)
Modelle/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	7	Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	5	5	2	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Eisenork (2)	1	5	4	2	2	Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe
Grunzer (2)	1	3	4	1	3	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	

Kommandoabteilung

Pkt-

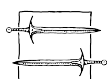
Nur Einheiten mit 2 Modellen:

Darf einen Standartenträger wählen

10

Muss einen Champion wählen

kostenlos



Gogtuk-Novizen

170 Pkt + 10 Pkt/zusätzlichem Modell 10-20 Modelle

0-1 (D 0-2)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Goblin-Verschlagenheit, Hinterhalt, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	3	0	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Gogtuk-Novize	1	3	3	1	3	Giftattacken, Waffenpaar, Wurfaffen (5+)

Optionen

Pkt-

Schleicher (0-15 Modelle/Einheit)

2/Modell

Optionale Modellregeln

Schleicher: Universalregel.

Das Modell erhält **Schwieriges Ziel (1)**, **Leichte Truppen**, **Kundschafter**, **Plänkler** und **Gelände-erfahren** und verliert Punktend.

Kommandoabteilung

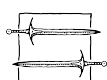
Pkt-

Champion

10

Musiker

10



Goblin-Streitwagen

120 Pkt + 100 Pkt/zusätzlichem Modell 1-3 Modelle

0-2 (D 0-3)
Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	8"	6	Goblin-Verschlagenheit, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	2	4	1	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Goblin (3)	1	2	2	0	3	Bogen (4+), Lanze
Biest (2)	2	3	3	1	3	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt	



Grotlinge

90 Pkt + 15 Pkt/zusätzlichem Modell

3-6 Modelle

0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	4	Bedeutungslos, Furchtlos, Geliebte Maskottchen, Instabil, Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	2	2	0	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Grotlinge	5	2	2	0	3	Zusätzliche Unterstützung (3)



Grotling-Schrottwagen

110 Pkt

Einzelmodell

0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3W6"		4	Bedeutungslos, Furchtlos, Geliebte Maskottchen, Instabil, Zufällige Bewegung (3W6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	2	4	1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Grotlinge	5	2	2	0	3
Chassis			4	3	3
					Angeschirrt, Aufpralltreffer (2W6), Zermahlen-Attacken (2W6)



Beißer

125 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell

10-40 Modelle

0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Bedeutungslos, Furchtlos	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Beißer	2	4	5	2	4

Optionen

Pkt-

Optionale Modellregeln

Geifernde Beißer (0-10 Modelle/Einheit
0-2 pro Armee)

2/Modell

Geifernde Beißer: Universalregel.

Das Modell erhält **Fliegen (6", 12")**, **Schwieriges Ziel (1)**, **Leichte Truppen** und **Plänkler**.



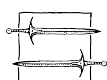
Ketten-Beißer

90 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 60 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3W6"		5	Bedeutungslos, Furchtlos, Zufällige Bewegung (3W6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	0	4	0	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ketten-Beißer		0	6	3	3 Element der Zerstörung (2W6)



Trolle

165 Pkt + 55 Pkt/zusätzlichem Modell 3–10 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	12"	6	Furchtlos	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	5	0	Zähigkeit (4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Troll	2	3	5	2	1

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Höhlentroll

4/Modell

Brückentroll

5/Modell

Waldtroll

kostenlos

Kommandoabteilung

Champion

Pkt –

10

Optionale Modellregeln

Brückentroll: Universalregel.

Das Modell erhält **Ablenkend** und **Geländeerfahren (Gewässer)**.

Höhlentroll: Universalregel.

Das Modell erhält +3 Rüstung und **Geländeerfahren (Ruinen)**.

Waldtroll: Universalregel.

Das Modell erhält **Magieresistenz (3)** und **Geländeerfahren (Wälder)**.



Goblin-Artillerie

90 Pkt

Einzelmodell

0-3 (D 0-6)
Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 75 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	4"	6	Goblin-Verschlagenheit, Kriegsmaschine		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	1	4	0	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Goblin-Besatzung	3	2	2	0	3	Bewegen oder Schießen

Optionen

Pkt-

Nur eine Auswahl:

Aufspießer (4+) (0-2 (D 0-4) Einheiten/Armee)
kostenlos

Zermatscha (4+) (0-2 (D 0-3) Einheiten/Armee)*
60

Wirbla-Werfer (4+) (0-1 (D 0-2) Einheiten/Armee)
85

*Für jeden Wirbla-Werfer in der Armee wird die maximale Anzahl um 1 reduziert.

Optionale Modellregeln

Aufspießer: Artilleriewaffe.

Reichweite 48", Schüsse 1, Str 3 [6], RD 10, **Flächenattacke (1×5)**, [Multiple Lebenspunktverluste (W3)].
Das Base des Modells wird zu einem 60 mm Rundbase geändert.

Wirbla-Werfer: Artilleriewaffe.

Katapult, Reichweite 12-48", Schüsse 1.

Diese Waffe folgt den Regeln für Katapulte mit den folgenden Ausnahmen:

- **Treffer:** Das Ziel erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 2.
- **Teilweiser Treffer:** Platziere einen Gogtuk-Eingeweihten mit Irrer Wirbla innerhalb von 3" um das Ziel, folge dabei den Regeln für Beschworene Einheiten.

Zermatscha: Artilleriewaffe.

Katapult (4×4), Reichweite 12-60", Schüsse 1, Str 3 [7], RD 0 [4], [Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)].



Riese

310 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 50×75 mm

0–3 Gigantische Modelle pro Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	8	Riese sehen, Riese machen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	7	3	5	1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Riese	5	3	5	2	3	Wut

Modellregeln

Riese sehen, Riese machen: Universalregel.
Das Modell erhält **Brutritualität** und **Mini-
miert (Aufrieb-, Angst- und Paniktests)**.

Optionen

Großer Bruder	25
Muss auswählen (nur eine Auswahl):	
Geliebte Maskottchen	kostenlos
Riesenkeule	kostenlos
Bis an die Zähne bewaffnet	25

Optionale Modellregeln

Bis an die Zähne bewaffnet: Nahkampfwaffe.

Das Modell erhält **Waffenmeister** und Leichte Rüstung.

Zu Beginn jeder Nahkampfrunde in der das Modell kämpft erhält das Modell, wenn es sich innerhalb von 12" von einem oder mehr befreundeten Modellen mit Zweihandwaffe, Waffenpaar und/oder Schild befindet, ebendiese Ausrüstung bis zum Ende der Nahkampfrunde.

Großer Bruder: Universalregel.

Die Lebenspunkte des Modells werden auf 8 **gesetzt** und seine Basegröße 75×100 mm geändert. Das Modell erhält **Maximiert (Niedertrampeln-Attacke)**.

Riesenkeule: Nahkampfwaffe.

Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.



Wachendes Ungetüm

285 Pkt

Einzelmodell

0–1 (D 0–2)
Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

0–3 Gigantische Modelle pro Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	6	Furchtlos, Goblin-Verschlagenheit		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	3	6	1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Goblin (4)	1	2	2	0	3	Bogen (4+), Lanze
Gogyag Ungetüm	6	3	6	3	4	Angeschirrt

Optionen

Bis zu zwei verschiedene Auswahlen:

Schlüpfrige Gestalt

Fiese Hörner

Gruselige Krabbelvecher

Vernarbter Panzer

Ungeheure Größe

Pkt –

10

20

40

40

50

Optionale Modellregeln

Fiese Hörner: Universalregel.

Das Modell erhält **Raserei** und **Aufpralltref-fer (W6)**.

Schlüpfrige Gestalt: Universalregel.

Das Modell erhält **Zähigkeit (6+)** und **Zufällige Be-wegung (3W6")**.

Ungeheure Größe: Universalregel.

Die Basegröße des Modells wird auf 100×150 mm geändert und es erhält +2 Lebenspunkte und 4 zu-sätzliche Goblin-Modellteile.

Vernarbter Panzer: Universalregel.

Das Modell erhält +2 Rüstung.



Großer Grüner Götze

400 Pkt

Einzelmodell

0–2 (D 0–1) (TL 0–1)
Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 100×100 mm

0–3 Gigantische Modelle pro Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Furchtlos, Grüne Flut , Symbol der Kriegsgeborenen-Allianz , Unerschütterlich		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	2	8	3		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Großer Grüner Götze	3	2	6	3	2	Zerschmettern

Modellregeln

Grüne Flut: Universalregel.

Befreundete Einheiten innerhalb von 6" verlieren nicht den Gliederbonus, wenn sie sich in Schlachtreihe befinden.

Symbol der Kriegsgeborenen-Allianz: Universalregel.

Das Modell kann *Tobsucht und Arglist* (Vererbter Zauber) als Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken. Bei dem Versuch, den Gebundenen Zauber zu wirken, darf der Besitzer wählen, welche Version gewirkt werden soll.

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Ork-Obaboss	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8												Brutritualität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests)
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	5	Rüs	0										
Ork-Obaboss	Att	4	Off	6	Str	5	RD	2	Agi	4								
Ork-Schamane	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7												Brutritualität, Exklusiv (Brutritualität, Trolle), Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	5	Rüs	0										
Ork-Schamane	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2								
Goblin-Demagoge	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8												Exklusiv (Goblin-Verschlagenheit, Trolle), Goblin-Verschlagenheit
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0										Schwere Rüstung
Goblin-Demagoge	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	5								
Goblin-Hexer	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8												Exklusiv (Goblin-Verschlagenheit, Trolle), Goblin-Verschlagenheit, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	2	Wid	3	Rüs	0										
Goblin-Hexer	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3								
Gogtuk-Eingeweihter	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7												Angeschlossen, Biesterflüsterer , Exklusiv (Goblin-Verschlagenheit), Goblin-Verschlagenheit, Kein Anführer, Leichte Truppen, Versteckt, Vorgetäuschte Flucht
Standard, Infanterie	LP	2	Def	4	Wid	3	Rüs	0										Ablenkend, Leichte Rüstung
Gogtuk-Eingeweihter	Att	2	Off	4	Str	4	RD	2	Agi	4								Waffenpaar

Reittiere für Charaktermodelle

Grunzer	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C												
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2										
Grunzer	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3								Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Grunzer-Streitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	C												Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C+2										
Grunzer (2)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3								Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Chassis					Str	5	RD	2	Agi									Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Lindwurm	Bew	4"	Mar	8"	Dis	C												Angst, Exklusiv, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C										
Lindwurm	Att	4	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	4								Angeschirrt, Giftattacken
Biester	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C												
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1										
Biester	Att	2	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	3								Angeschirrt
Biesterstreitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	C												Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1										
Biester (2)	Att	2	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	3								Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi									Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Schoßmonster	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C												
Groß, Bestie	LP	3	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1										
Schoßmonster	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	5								Angeschirrt
Gargantula	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C												Furchtlos, Gruselige Krabbelviecher
Gigantisch, Bestie	LP	7	Def	3	Wid	6	Rüs	3										
Goblin (8)	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3								Bogen (4+), Lanze
Gargantula	Att	6	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	4								Angeschirrt

Kern

Goblin-Mob	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6												Goblin-Verschlagenheit, Punktest
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0										Leichte Rüstung
Goblin	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3								
Goblin-Plünderer	Bew	8"	Mar	16"	Dis	6												Goblin-Verschlagenheit, Punktest
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	1										Leichte Rüstung
Goblin	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3								
Biester	Att	2	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	3								Angeschirrt

Wildorks	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6						Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend, Raserei
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	4	Rüs	0				
Wildork	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	2		Grobe Waffen, Schlachtfokus, Speer, Waffenpaar
Wildork-Marodeure	Bew	7"	Mar	14"	Dis	6						Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend, Raserei
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	2	Wid	4	Rüs	2				
Wildork	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	2		Grobe Waffen, Schlachtfokus, Leichte Lanze, Waffenpaar
Grunzer	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3		Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Orkveteranen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6						Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0				Leichte Rüstung
Orkveteran	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2		
Elite												
Orkveteranen-Marodeure	Bew	7"	Mar	14"	Dis	6						Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	2				Leichte Rüstung, Schild
Orkveteran	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2		Lanze
Grunzer	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3		Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Eisenorks	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Punktend, Unnachgiebig
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	0				Schild, Schwere Rüstung
Eisenork	Att	1	Off	5	Str	4	RD	2	Agi	2		Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe
Eisenork-Streitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	7						Brut-Alpha, Brutrivalität, Minimiert (Aufriebtests, Angsttests, Paniktests), Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	2				Schwere Rüstung
Eisenork (2)	Att	1	Off	5	Str	4	RD	2	Agi	2		Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe
Grunzer (2)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3		Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Chassis					Str	5	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Gogtuk-Novizen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Goblin-Verschlagenheit, Hinterhalt, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0				Leichte Rüstung
Gogtuk-Novize	Att	1	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	3		Giftattacken, Waffenpaar, Wurfaffen (5+)
Goblin-Streitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	6						Goblin-Verschlagenheit, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	2	Wid	4	Rüs	1				Leichte Rüstung
Goblin (3)	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3		Bogen (4+), Lanze
Biest (2)	Att	2	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	3		Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Grotlinge	Bew	4"	Mar	8"	Dis	4						Bedeutungslos, Furchtlos, Geliebte Maskottchen, Instabil, Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler
Standard, Infanterie	LP	5	Def	2	Wid	2	Rüs	0				Schwieriges Ziel (1)
Grotlinge	Att	5	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3		Zusätzliche Unterstützung (3)
Grotling-Schrottwagen	Bew	3W6"	Mar	-	Dis	4						Bedeutungslos, Furchtlos, Geliebte Maskottchen, Instabil, Zufällige Bewegung (3W6")
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	2	Wid	4	Rüs	1				
Grotlinge	Att	5	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3		
Chassis	Att	-	Off	-	Str	4	RD	3	Agi	3		Angeschirrt, Aufpralltreffer (2W6), Zermahlen-Attacken (2W6)
Beißer	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						Bedeutungslos, Furchtlos
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0				
Beißer	Att	2	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	4		
Ketten-Beißer	Bew	3W6"	Mar	-	Dis	5						Bedeutungslos, Furchtlos, Zufällige Bewegung (3W6")
Groß, Bestie	LP	3	Def	0	Wid	4	Rüs	0				Schwieriges Ziel (1)
Ketten-Beißer	Att	-	Off	0	Str	6	RD	3	Agi	3		Element der Zerstörung (2W6)
Trolle	Bew	4"	Mar	12"	Dis	6						Furchtlos
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	5	Rüs	0				Zähigkeit (4+)
Troll	Att	2	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	1		
Goblin-Artillerie	Bew	4"	Mar	4"	Dis	6						Goblin-Verschlagenheit, Kriegsmaschine
Standard, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0				Leichte Rüstung
Goblin-Besatzung	Att	3	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3		Bewegen oder Schießen

Riese	<i>Bew</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8	Riese sehen, Riese machen				
Gigantisch, Infanterie	<i>LP</i>	7	<i>Def</i>	3	<i>Wid</i>	5	<i>Rüs</i>	1			
Riese	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	3	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	2	<i>Agi</i>	3	Wut
Wachendes Ungetüm	<i>Bew</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	6	Furchtlos, Goblin-Verschlagenheit				
Gigantisch, Bestie	<i>LP</i>	5	<i>Def</i>	3	<i>Wid</i>	6	<i>Rüs</i>	1			
Goblin (4)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>Str</i>	2	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	3	Bogen (4+), Lanze
Gogyag Ungetüm	<i>Att</i>	6	<i>Off</i>	3	<i>Str</i>	6	<i>RD</i>	3	<i>Agi</i>	4	Angeschirrt
Großer Grüner Götze	<i>Bew</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8	Furchtlos, Grüne Flut, Symbol der Kriegsgeborenen-Allianz, Unerschütterlich				
Gigantisch, Infanterie	<i>LP</i>	6	<i>Def</i>	2	<i>Wid</i>	8	<i>Rüs</i>	3			
Großer Grüner Götze	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	2	<i>Str</i>	6	<i>RD</i>	3	<i>Agi</i>	2	Zerschmettern

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Aufspießler (Goblin-Artillerie)	-	48"	3 [6]	10	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3)]
Zermatscha (Goblin-Artillerie)	Katapult (4×4)	12–60"	3 [7]	0 [4]	1	Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)
Wirbla-Werfer (Goblin-Artillerie)	Katapult	12–48"	4	2	1	2W6 Treffer Teilweise Treffer beschwören Irrer Wirbla innerhalb von 3" um das Ziel

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Bogen	4+	Alle Einheiten
Armbrust	4+	Eisenorks
Wurf Waffen	5+	Gogtuk-Novizen
Wurf Waffen	4+	Kopfjäger
Aufspießler	4+	Goblin-Artillerie
Zermatscha	4+	Goblin-Artillerie
Wirbla-Werfer	4+	Goblin-Artillerie