



KRIEGER VON GORK UND MORK

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Orks auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

SCHLÜSSELWÖRTER

Auf den folgenden Datenblättern wirst du das Schlüsselwort **<CLAN>** finden. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<CLAN>

Alle Orks gehören einem Clan an, einer Gruppe gleichgesinnter Grünhäute, die den Hang zu einer bestimmten Art der Kriegsführung teilen.

Manche Datenblätter geben an, welchem Clan eine Einheit entstammt (zum Beispiel hat Ghazghkull Thraka das Schlüsselwort **GOFF** und stammt entsprechend aus dem Goff-Clan). Wenn ein Datenblatt kein bestimmtes Clan-Schlüsselwort angibt, wirst du darauf stattdessen das Schlüsselwort **<CLAN>** vorfinden. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, welchem Clan sie angehört. Du ersetzt dann einfach jedes **<CLAN>**-Schlüsselwort auf dem Datenblatt durch den Namen des von dir gewählten Clans.

Nimmst du beispielsweise einen Warboss in deine Armee auf und entscheidest, dass er aus dem Clan der Bad Moons stammt, so wird das Fraktions-Schlüsselwort **<CLAN>** zu **BAD MOONS** geändert, und seine Fähigkeit *Waaagh!* ändert sich zu: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **BAD-MOONS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“

GHAZGHKULL THRAKA



Ghazghkull Thraka ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Aufgemotzta Energiekrallä; Fetta Zwillingswumme. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ghazghkull Thraka	5"	2+	5+	2	1	6	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Zwillingswumme	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Aufgemotztä Energiekrallä	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Großa Waaagh! Addiere 1 auf den Attackenwert befreundeter **LEICHTER ORK**-Einheiten, die Nahkampfaktionen durchführen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Waaagh! Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **GOFF**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: ORKS, GOFF

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MEGARÜSTUNG, WARBOSS, GHAZGHKULL THRAKA

WARBOSS



3



Ein Warboss ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Boss-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Warboss	5"	2+	5+	2	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Boss-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Waaagh! Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter <CLAN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, WARBOSS

BIG MEK



Ein Big Mek ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Snotzogga; Mek-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Big Mek	5"	3+	5+	1	1	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Snotzogga	Schwer	60"	2	6+	6+	Titanenkiller
Telleporta-Blasta	Schwer	12"	1	9+	9+	Titanenkiller
Mek-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-
Megamäßigä Mek-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Megarüstung haben. Wenn sie eine Megarüstung hat:
 - ist sie mit Megamäßigän Mek-Waffen statt mit Snotzogga und Mek-Waffen ausgerüstet
 - hat sie einen Bewegungswert von 4 Zoll
 - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - hat sie das folgende Schlüsselwort: **MEGARÜSTUNG**
 - kann sie mit einem Telleporta-Blasta ausgerüstet sein (**Macht +1**) oder sie kann mit einem Schpezialkraftfeld ausgerüstet sein (**Macht +1**). Wenn diese Einheit mit einem Schpezialkraftfeld ausgerüstet ist, erhält sie die folgenden Fähigkeiten: **Schpezialkraftfeld**.

FÄHIGKEITEN

Großer Mekaniak: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine einzelne befreundete <CLAN>-FAHRZEUG-Einheit in Basekontakt zu reparieren. Tut sie dies, wirf einen W6. Entferne bei 4+ einen einzelnen Schadensmarker von der entsprechenden FAHRZEUG-Einheit. Es kann für jede Einheit pro Zug nur ein einzelner Reparaturversuch unternommen werden.

Schpezialkraftfeld: Ziehe 1 von den Verwundungswürfen für Attacken mit Fernkampfaffen ab, die <CLAN>-Einheiten zum Ziel haben, welche sich vollständig innerhalb von 9 Zoll um befreundete <CLAN>-Einheiten mit Schpezialkraftfeld befinden.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, BIG MEK

WEIRDBOY



2



Ein Weirdboy ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Weirdboy-Stab.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Weirdboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Weirdboy-Stab	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Waaagh-Energie: Wenn sich diese Einheit zu Beginn deiner Aktionsphase innerhalb von drei oder mehr befreundeten <CLAN>-Einheiten befindet, die jeweils aus mindestens 10 Modellen bestehen, kannst du die obersten 3 Karten deines Kommandooptions-Decks aufdecken. Wenn du dabei eine oder mehrere Kommandooptionskarten aufdeckst, bei denen es sich um Psikräfte handelt, so kannst du eine dieser Psikräfte wählen und auf die Hand nehmen. Lege dann die restlichen Karten zurück auf dein Kommandooptions-Deck und mische es.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, WEIRDBOY

BOSS SNIKROT



Boss Snikrot ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Morks Zähnnä. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Boss Snikrot	6"	2+	5+	2	1	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Morks Zähnnä	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Rotschäd'lkommandos: Wiederhole Trefferwürfe von 1 und Verwundungswürfe von 1 für Attacken befreundeter **BLOOD-AXE-KOMMANDOS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: ORKS, BLOOD AXE

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, KOMMANDO, BOSS SNIKROT

BOSS ZAGSTRUK



Boss Zagstruk ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Da Geiakrall'n. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Boss Zagstruk	14"	2+	5+	1	1	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Da Geiakrall'n	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+), Schocktruppen

Drill-Boss: Befreundete **GOFF-STORMBOYZ**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: ORKS, GOFF

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, STORMBOY, SPRUNGMODUL, BOSS ZAGSTRUK

DEFFKILLA WARTRIKE



Ein Deffkilla Wartrike ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist bewaffnet mit: Killadüse; Snagga-Krallä.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Deffkilla Wartrike	14"	2+	5+	2	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Killadüse	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Snagga-Krallä	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Heizawaaaagh: Wenn eine <CLAN>-HEIZAKULT-Einheit eine Bewegungsaktion innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit beginnt, addiere für die Bewegungsaktion 3 Zoll auf den Bewegungswert der Einheit.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, HEIZAKULT, HEIZABOSS, DEFFKILLA WARTRIKE

KAPTIN BADRUKK



Kaptin Badrukk ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Da Rippa; Spalta. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kaptin Badrukk	5"	2+	4+	2	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Da Rippa	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Spalta	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Protzigste Gitz: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für die Attacken befreundeter **FLASH-GITZ**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: ORKS, FREEBOOTERZ

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FLASH GITZ, KAPTIN BADRUKK

BOYZ



4



Boyz sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 8**) oder 30 Modellen (**Macht 13**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Knarren, Spaltas.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Boyz (10 Modelle)	5"	3+	5+	1	2	5	10+
Boyz (20 Modelle)	5"	3+	5+	2	4	6	10+
Boyz (30 Modelle)	5"	3+	5+	4	6	7	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bazzukka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Knarren	Handfeuerwaffe	12"	x2	7+	9+	-
Wummen	Handfeuerwaffe	18"	x4	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-
Spaltas	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Knarren und Spaltas kann diese Einheit mit Wummen und Handwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Für jeweils 10 Modelle, aus denen diese Einheit besteht, kann sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bazzukka; 1 Fette Wumme.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, BOYZ

GRETCHIN



Gretchin sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 2**) oder 30 Modellen (**Macht 3**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Donnabüxän; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Gretchin (10 Modelle)	5"	5+	4+	2	2	4	11+
Gretchin (20 Modelle)	5"	4+	3+	4	4	4	11+
Gretchin (30 Modelle)	5"	4+	3+	6	6	4	11+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Donnabüxän	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann einen Runtherd enthalten (**Macht +1**). Wenn sie einen Runtherd enthält, hat sie einen Moralwert von 6.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, GRETCHIN

MAD DOK GROTSNIK



Mad Dok Grotsnik ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Da Instrumentän vom Mad Dok. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mad Dok Grotsnik	5"	2+	5+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Da Instrumentä vom Mad Dok	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Knoch'nsäg'n: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine einzelne befreundete **LEICHTE ORKS**-Einheit in Basekontakt zu heilen. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen einzelnen Schadensmarker von der Einheit. Es kann für jede Einheit pro Zug nur ein einzelner Heilungsversuch unternommen werden.

FRAKTION: ORKS, DEATHSKULLS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PAINBOY, MAD DOK GROTSNIK

PAINBOY



2



Ein Painboy ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist bewaffnet mit:
Schirurgischä Instrumentä.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Painboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schirurgischä Instrumentä	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Knoch'nsäg'n: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine einzelne befreundete **LEICHTE** <CLAN>-Einheit in Basekontakt zu heilen. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen einzelnen Schadensmarker von der Einheit. Es kann für jede Einheit pro Zug nur ein einzelner Heilungsversuch unternommen werden.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PAINBOY

MEK



Ein Mek ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Mekwerkzeug.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mek	5"	3+	5+	1	1	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Mekwerkzeug	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Mekaniak: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine einzelne befreundete <CLAN>-FAHRZEUG-Einheit in Basekontakt zu reparieren. Tut sie dies, wirf einen W6. Entferne bei 4+ einen einzelnen Schadensmarker von der Einheit. Es kann für jede Einheit pro Zug nur ein einzelner Reparaturversuch unternommen werden.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MEK

BURNA BOYZ



Burna Boyz sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 6**) oder 15 Modellen (**Macht 9**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Brennass (Nahkampf); Brennass (Fernkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Burna Boyz (5 Modelle)	5"	3+	5+	1	1	4	10+
Burna Boyz (10 Modelle)	5"	3+	5+	2	2	5	10+
Burna Boyz (15 Modelle)	5"	3+	5+	3	3	6	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Brennas (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	8"	x3	7+	9+	Inferno
Brennas (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, BURNA BOYZ

TANKBUSTAS



4



Tankbustas sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**) oder 15 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Tankbusta-Bazzukkas; Tankbusta-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tankbustas (5 Modelle)	5"	3+	5+	1	1	5	10+
Tankbustas (10 Modelle)	5"	3+	5+	2	2	6	10+
Tankbustas (15 Modelle)	5"	3+	5+	3	3	7	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Tankbusta-Bazzukkas	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	7+	-
Tankbusta-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Squigbombe: Wähle einmal pro Schlacht, wenn diese Einheit eine Fernkampffraktion ausführt, eine feindliche **FAHRZEUG**-Einheit (die kein **FLUGZEUG** ist) innerhalb von 18 Zoll um diese Einheit und wirf einen W6; lege der gewählten Einheit bei 4+ einen Explosionsmarker an.

Panzerjäger: Du kannst misslungene Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, die **FAHRZEUG**-Einheiten zum Ziel haben.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, TANKBUSTAS

NOBZ



Nobz sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 12**). Sie ist ausgerüstet mit: Knarren; Nob-Spaltas.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Nobz (5 Modelle)	5"	3+	5+	1	2	5	8+
Nobz (10 Modelle)	5"	3+	5+	2	4	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Knarren	Handfeuerwaffe	12"	x2	7+	9+	-
Nob-Spaltas	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	6+	-

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, NOBZ

NOB MIT WAAAGHBANNA



Ein Nob mit Waaaghbanna ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Waaaghbanna.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Nob mit Waaaghbanna	5"	3+	5+	1	1	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Waaaghbanna	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Waaaghbanna: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacks mit Nahkampfwaffen von <CLAN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete <CLAN>-Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, NOB

MEGANOBZ



Meganobz sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 12**) oder 9 Modellen (**Macht 18**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Meganob-Wummen; Meganob-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Meganobz (3 Modelle)	4"	3+	5+	1	2	5	4+
Meganobz (6 Modelle)	4"	3+	5+	2	4	6	4+
Meganobz (9 Modelle)	4"	3+	5+	3	6	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meganob-Wummen	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Meganob-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	6+	-

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, MEGARÜSTUNG, NOBZ, MEGANOBOZ

NOBZ AUF WARBIKES



Nobz auf Warbikes sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 14**) oder 9 Modellen (**Macht 21**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Dakkawummen, Nob-Spaltas.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Nobz auf Warbikes (3 Modelle)	14"	3+	5+	1	2	5	8+
Nobz auf Warbikes (6 Modelle)	14"	3+	5+	2	4	6	8+
Nobz auf Warbikes (9 Modelle)	14"	3+	5+	3	6	7	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dakkawummen	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Nob-Spaltas	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	6+	-

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, HEIZAKULT, NOBZ

KOMMANDOS



3



Kommandos sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 5**) oder 15 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Kommando-Knarren; Kommando-Spaltas.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kommandos (5 Modelle)	6"	3+	5+	1	1	5	10+
Kommandos (10 Modelle)	6"	3+	5+	2	2	6	10+
Kommandos (15 Modelle)	6"	3+	5+	3	3	7	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bazzukka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Kommando-Brenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Kommando-Knarren	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Kommando-Spaltas	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann zusätzlich mit zwei der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Kommando-Brenna): 1 Bazzukka; 1 Fette Wumme; 1 Kommando-Brenna.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, KOMMANDOS

WARBIKERS



4



Warbikers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 8**), 9 Modellen (**Macht 12**) oder 12 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Dakkawummen; Warbiker-Spaltas.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Warbikers (3 Modelle)	14"	3+	5+	1	1	5	7+
Warbikers (6 Modelle)	14"	3+	5+	2	2	6	7+
Warbikers (9 Modelle)	14"	3+	5+	3	3	7	7+
Warbikers (12 Modelle)	14"	3+	5+	4	4	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dakkawummen	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Warbiker-Spaltas	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, HEIZAKULT, WARBIKERS

KUSTOM BOOSTA-BLASTAS



Ein Kustom Boosta-blasta ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 10**) oder 3 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Bolz'nkanonän; Brenna-Auspuff'n; Stachelrammän.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kustom Boosta-blasta (1 Modell)	12"	4+	5+	1	2	4	8+
Kustom Boosta-blastas (2 Modelle)	12"	4+	5+	2	4	4	8+
Kustom Boosta-blastas (3 Modelle)	12"	4+	5+	3	6	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolz'nkanonän	Schwer	36"	x2	6+	7+	-
Brenna-Auspuffe	Schwer	8"	Träger	7+	9+	Inferno
Stachelrammän	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Rammen: Wähle, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat und sich in Basekontakt mit einer oder mehreren feindlichen Einheiten befindet, eine dieser feindlichen Einheiten und wirf einen W6. Lege der gewählten Einheit bei 5+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HEIZAKULT, KUSTOM BOOSTA-BLASTAS

SHOKKJUMP DRAGSTAS



Ein Shokkjump Dragsta ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 12**) oder 3 Modellen (**Macht 18**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Aufgemotztän Schockabüxän; Bazzukkas; Säg'nblättan.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Shokkjump Dragsta (1 Modell)	14"	4+	5+	1	2	4	8+
Shokkjump Dragstas (2 Modelle)	14"	4+	5+	2	4	4	8+
Shokkjump Dragstas (3 Modelle)	14"	4+	5+	3	6	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bazzukkas	Schwer	24"	Träger	7+	7+	-
Aufgemotztä Schockabüxän	Handfeuerwaffe	24"	Träger	9+	5+	Überladung
Säg'nblättä	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Durch'n Tunnel is' schnella: Wenn diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, wirf einen W6, bevor sie das tut. Bei 5+ kann sie einen Warptunnel öffnen, statt die Bewegungsaktion durchzuführen. Wenn dieser Einheit Explosionsmarker anliegen, musst du zuerst wie in der Schadensphase den Schaden für sie abhandeln. Wird die Einheit dadurch nicht zerstört, entferne sie vom Schlachtfeld und stelle sie irgendwo neu auf dem Schlachtfeld auf, jedoch weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt. Wirf dann einen W12; bei einer 1 legst du dieser Einheit einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HEIZAKULT, SHOKKJUMP DRAGSTAS

BOOMDAKKA SNAZZWAGONS



Ein Boomdakka Snazzwagon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 10**) oder 3 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Mek-Schpezials; Brennaflaschän; Fetten Wummen; Nahkampfkrempel.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Boomdakka Snazzwagon (1 Modell)	12"	4+	5+	1	2	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (2 Modelle)	12"	4+	5+	2	4	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (3 Modelle)	12"	4+	5+	3	6	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Brennaflaschän	Schwer	6"	Träger	8+	11+	-
Fette Wummen	Schwer	36"	Träger	7+	9+	-
Mek-Schpezials	Schwer	24"	x3	7+	8+	-
Nahkampfkrempel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Rauchschwaden: Diese Einheit zählt immer als verdecktes Ziel.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HEIZAKULT, BOOMDAKKA SNAZZWAGONS

MEGATRAKK SCRAPJETS



Ein Megatrakk Scrapjet ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 10**) oder 3 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Raket'nkanonän; Fette Zwillingswummen; Flügelraket'n; Bugbohran.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Megatrakk Scrapjet (1 Modell)	10"	4+	5+	1	2	4	8+
Megatrakk Scrapjets (2 Modelle)	10"	4+	5+	2	4	4	8+
Megatrakk Scrapjets (3 Modelle)	10"	4+	5+	3	6	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Zwillingswummen	Schwer	36"	x2	7+	9+	-
Flügelraket'n	Schwer	24"	Träger	8+	6+	-
Raket'nkanonän	Schwer	24"	Träger	7+	7+	-
Bugbohra	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Rammen: Wähle, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat und sich in Basekontakt mit feindlichen Einheiten befindet, eine dieser feindlichen Einheiten und wirf einen W6. Lege der gewählten Einheit bei 5+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HEIZAKULT, MEGATRAKK SCRAPJETS

RUKKATRUKK SQUIGBUGGIES



Ein Rukkatrukk Squigbuggy ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 11**) oder 3 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Squigwerfan; Säg'nblätten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rukkatrukk Squigbuggy (1 Modell)	10"	4+	5+	1	2	4	8+
Rukkatrukk Squigbuggies (2 Modelle)	10"	4+	5+	2	4	4	8+
Rukkatrukk Squigbuggies (3 Modelle)	10"	4+	5+	3	6	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Squigwerfas	Schwer	36"	x3	6+	8+	-
Säg'nblätta	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Squigmine: Einmal pro Schlacht kannst du einen W6 werfen, nachdem eine feindliche Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, die innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit endet. Lege der feindlichen Einheit bei 3+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HEIZAKULT, RUKKATRUKK SQUIGBUGGIES

STORMBOYZ



4



Stormboyz sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 7**), 20 Modellen (**Macht 13**) oder 30 Modellen (**Macht 19**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Stormboy-Knarren; Stormboy-Spaltas.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stormboyz (5 Modelle)	14"	3+	5+	1	1	5	10+
Stormboyz (10 Modelle)	14"	3+	5+	2	2	5	10+
Stormboyz (20 Modelle)	14"	3+	5+	4	4	6	10+
Stormboyz (30 Modelle)	14"	3+	5+	6	6	7	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stormboy-Knarren	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Stormboy-Spaltas	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, STORMBOYZ

DEFFKOPTAS



4



Ein Deffkopta ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 7**) oder 3 Modellen (**Macht 10**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Wirbelndä Rotor'n.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Deffkopta (1 Modell)	14"	3+	5+	1	1	4	8+
Deffkoptas (2 Modelle)	14"	3+	5+	2	2	4	8+
Deffkoptas (3 Modelle)	14"	3+	5+	3	3	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Zwillingssummen	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Kopta-Raketän	Handfeuerwaffe	24"	1	7+	7+	-
Wirbelndä Rotor'n	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Kopta-Raketän; 1 Fette Zwillingssumme.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, HEIZAKULT, DEFFKOPTAS

MEK GUN



2



Eine Mek Gun ist eine Einheit, die aus 6 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mek Gun (6 Modelle)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aufgemotztä Mega-Kanonä	Schwer	36"	2	9+	5+	Überladung
Blas'nschleuda	Schwer	48"	2	6+	6+	-
Quetschakanonä	Schwer	48"	2	7+	5+	-
Traktor-Kanonä	Schwer	48"	1	10+	3+	Flak
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit muss außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Blas'nschleuda; 1 Aufgemotztä Mega-Kanonä; 1 Quetschakanonä; 1 Traktor-Kanonä.
- Diese Einheit kann außerdem einen Runtherd enthalten (**Macht +1**). Wenn sie einen Runtherd enthält, hat sie einen Moralwert von 6.

FÄHIGKEITEN

Geschützgruppä: Für jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent kannst du bis zu drei dieser Einheiten wählen statt nur eine. Jede Einheit, die als Teil derselben Unterstützungsauswahl gewählt wurde, muss gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um die anderen Einheiten derselben Auswahl aufgestellt werden, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, ARTILLERIE, GRETCHIN, MEK GUN

BIG GUN



Eine Big Gun ist eine Einheit, die aus 6 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Big Gun (6 Modelle)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kanonä	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Schleuda	Schwer	48"	1	7+	9+	Sperrfeuer
Zzap-Wumme	Schwer	36"	1	9+	4+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit muss außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Kanonä; 1 Schleuda; 1 Zzap-Wumme.
- Diese Einheit kann außerdem einen Runtherd enthalten (**Macht +1**). Wenn sie einen Runtherd enthält, hat sie einen Moralwert von 6.

FÄHIGKEITEN

Geschützgruppä: Für jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent kannst du bis zu drei dieser Einheiten wählen statt nur eine. Jede Einheit, die als Teil derselben Unterstützungsauswahl gewählt wurde, muss gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um die anderen Einheiten derselben Auswahl aufgestellt werden, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, ARTILLERIE, GRETCHIN, BIG GUN

BATTLEWAGON



8



Ein Battlewagon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Wagon-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Battlewagon	12"	5+	5+	1	3	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Kanonä	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Panzakanonä	Schwer	24"	2	6+	6+	-
Schleuda	Schwer	48"	1	7+	9+	Sperrfeuer
Zzap-Wumme	Schwer	36"	1	9+	4+	-
Todeswalzä	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	7+	-
Wagon-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer Schleuda ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
 - 1 Kanonä; 1 Panzakanonä; 1 Zzap-Wumme.
- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu vier Fetten Wummen ausgerüstet sein (**Macht +1 pro Waffe**).
- Statt mit Wagon-Nahkampfwaffen kann diese Einheit mit einer Todeswalzä ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann zugetakkt sein. Wenn diese Einheit zugetakkt ist:
 - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 6+
 - verliert sie die folgenden Fähigkeiten: **Offen**

FÄHIGKEITEN

Offen

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 20 befreundete **FLASH-GITZ**- oder **<CLAN>-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein. Wenn diese Einheit mit einer Panzakanonä ausgerüstet ist, kann sie nur 12 Modelle transportieren.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, BATTLEWAGON

GUNWAGON



8



Ein Gunwagon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Kanonä; Wagon-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Gunwagon	12"	5+	5+	1	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Kanonä	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Panzakanonä	Schwer	24"	2	6+	6+	-
Schleuda	Schwer	48"	1	7+	9+	Sperrfeuer
Zzap-Wumme	Schwer	36"	1	9+	4+	-
Wagon-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer Schleuda ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu vier Fetten Wummen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).
- Statt mit 1 Kanonä kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Panzakanonä; 1 Zzap-Wumme.

FÄHIGKEITEN

Periskop: Wenn diese Einheit eine Fernkampffaktion durchführt und in diesem Zug stationär geblieben ist oder sich weniger als die Hälfte ihres Bewegungswerts bewegt hat, verdopple für diese Aktion den Attackenwert für Kanonä, Panzakanonä und Zzap-Wumme dieser Einheit.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **FLASH-GITZ-** oder **<CLAN>-INFANTERIE-**Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG-** oder **SPRUNGMODUL-**Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE-**Modellen ein.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, GUNWAGON

BONEBREAKA



8



Ein Bonebreaka ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Todeswalzä.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bonebreaka	12"	5+	5+	1	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Kanonä	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Panzakanonä	Schwer	24"	2	6+	6+	-
Schleuda	Schwer	48"	1	7+	9+	Sperrfeuer
Zzap-Wumme	Schwer	36"	1	9+	4+	-
Todeswalzä	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer Schleuda ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
1 Kanonä; 1 Panzakanonä; 1 Zzap-Wumme.
- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu vier Fetten Wummen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **FLASH-GITZ-** oder **<CLAN>-INFANTERIE-**Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG-** oder **SPRUNGMODUL-**Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE-**Modellen ein.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, BONEBREAKA

KILLA KANS



2



Eine Killa Kan ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 3 Modellen (**Macht 7**) oder 6 Modellen (**Macht 13**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Killa-Kan-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Killa Kan (1 Modell)	6"	5+	4+	1	1	4	6+
Killa Kans (3 Modelle)	6"	5+	4+	4	3	4	6+
Killa Kans (6 Modelle)	6"	5+	4+	8	6	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bazzukka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Gitbrenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Grotzukka	Schwer	18"	2	7+	9+	-
Killa-Kan-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTION

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bazzukka; 1 Fette Wumme; 1 Gitbrenna; 1 Grotzukka.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, GRETCHIN, KILLA KANS

DEFF DREAD



Ein Deff Dread ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Gepanzerten Füßen; 2 Schreckenskrallän.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Deff Dread	6"	3+	5+	1	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aufgemotzta Mega-Blasta	Schwer	24"	1	9+	5+	Überladung
Bazzukka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Gitbrenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-
Schreckenskrallä	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-
Schreckenssägä	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schreckenskrallä kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Aufgemotzta Mega-Blasta; 1 Bazzukka; 1 Gitbrenna; 1 Schreckenssägä.
- Statt mit 2 Schreckenskrallän kann diese Einheit mit zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein: 1 Aufgemotzta Mega-Blasta; 1 Bazzukka; 1 Gitbrenna; 1 Schreckenssägä.
- Diese Einheit muss mit zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein: 1 Aufgemotzta Mega-Blasta; 1 Bazzukka; 1 Fette Wumme; 1 Gitbrenna; 1 Schreckenssägä.

FÄHIGKEITEN

Botmob: Für jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent kannst du bis zu drei dieser Einheiten wählen statt nur eine. Jede Einheit, die als Teil derselben Unterstützungsauswahl gewählt wurde, muss gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um die anderen Einheiten derselben Auswahl aufgestellt werden, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DEFF DREAD

MORKANAUT



15



Ein Morkanaut ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Fetten Zwillingsswummen; 2 Bazzukkas; Aufgemotztäm Mega-Blitza; Aufgemotztäm Mega-Blasta; Krallä des Gork (oda Mork).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Morkanaut	8"	3+	5+	1	4	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aufgemotzta Mega-Blasta	Schwer	24"	1	9+	5+	Überladung
Aufgemotzta Mega-Blitza	Schwer	36"	3	9+	5+	Überladung
Bazzukka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Zwillingsswumme	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Krallä des Gork (oda Mork)	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	5+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Spezialkraftfeld haben. Wenn diese Einheit ein Spezialkraftfeld hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Spezialkraftfeld**.

FÄHIGKEITEN

Spezialkraftfeld: Ziehe 1 ab von den Verwundungswürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen, die <CLAN>-Einheiten als Ziel haben, welche sich vollständig innerhalb von 9 Zoll um befreundete <CLAN>-Einheiten mit Spezialkraftfeld befinden.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **FLASH-GITZ-** oder <CLAN>-**INFANTERIE-**Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG-** oder **SPRUNGMODUL-**Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE-**Modellen ein.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, MORKANAUT

GORKANAUT



15



Ein Gorkanaut ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Fetten Zwillingswummen; 2 Bazzukkas; Killasturm-Megawumme; Gitbrenna; Krallä des Gork (oda Mork).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Gorkanaut	8"	3+	5+	2	4	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Killasturm-Megawumme	Schwer	36"	8	6+	8+	-
Bazzukka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Zwillingswumme	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Gitbrenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Krallä des Gork (oda Mork)	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	5+	-

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **FLASH-GITZ-** oder **<CLAN>-INFANTERIE-**Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG-** oder **SPRUNGMODUL-**Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE-**Modellen ein.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, GORKANAUT

LOOTAS



Lootas sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**) oder 15 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Killablastas; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lootas (5 Modelle)	5"	3+	5+	1	1	4	10+
Lootas (10 Modelle)	5"	3+	5+	2	2	5	10+
Lootas (15 Modelle)	5"	3+	5+	3	3	6	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Killablasta	Handfeuerwaffe	48"	x4	7+	7+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, LOOTAS

FLASH GITZ



Flash Gitz sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 16**). Sie ist ausgerüstet mit: Posawummen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Flash Gitz (5 Modelle)	5"	3+	4+	2	2	4	8+
Flash Gitz (10 Modelle)	5"	3+	4+	4	4	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Posawummen	Handfeuerwaffe	24"	x3	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: ORKS, FREEBOOTERZ

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLASH GITZ

TRUKK



4



Ein Trukk ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Fetter Wumme; Trukk-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Trukk	12"	5+	5+	1	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Trukk-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Offen, Schaden ignorieren (6+)

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **FLASH-GITZ**- oder **<CLAN>-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, TRUKK

DAKKAJET



Ein Dakkajet ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist bewaffnet mit:
4 Supawummen; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Dakkajet	20-60"	5+	5+	1	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Supawumme	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Gepanzert Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 2 zusätzlichen Supawummen ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Überschall

Aus all'n Rohr'n: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, DAKKAJET

BURNA-BOMMER



8



Ein Burna-bommer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fetter Zwillingswumme; 2 Supawummen; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Burna-bommer	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Brennaraketen	Schwer	24"	2	5+	9+	-
Fette Zwillingswumme	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Supawumme	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Brennaraketen ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Überschall

Brand-Bomben: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, wähle eine einzelne feindliche Einheit, über die sie sich während dieser Bewegungsaktion bewegt hat. Wirf drei W6; ziehe dabei 1 von jedem Ergebnis ab, wenn es sich bei der gewählten Einheit um ein **CHARAKTERMODELL** handelt, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn die gewählte Einheit ein einnehmbares Geländestück besetzt. Lege der gewählten Einheit für jedes Ergebnis von 4+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, BURNA-BOMMER

BLITZA-BOMMER



Ein Blitz-bomber ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fetter Wumme; 2 Supawummen; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Blitz-bomber	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Supawumme	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

FÄHIGKEITEN

Überschall

Bumm-Bombe: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion ausgeführt hat, wähle eine einzelne feindliche Einheit, über die sie sich während dieser Bewegungsaktion bewegt hat. Wirf zwei W6; ziehe dabei 1 von jedem Ergebnis ab, wenn es sich bei der gewählten Einheit um ein **CHARAKTERMODELL** handelt, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn die gewählte Einheit **SCHWER** oder **SUPERSCHWER** ist. Lege der gewählten Einheit für jedes Ergebnis von 3+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, BLITZA-BOMMER

WAZBOM BLASTAJET



Ein Wazbom Blastajet ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Wazbom-Mega-Kanonä; Quetschakanonä; Stikkbomb-Schmeißä; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Wazbom Blastajet	20-60"	5+	5+	1	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Quetschakanonä	Schwer	48"	2	7+	5+	-
Stikkbomb-Schmeißä	Schwer	12"	2	8+	10+	-
Supawumme	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Telleporta-Megablasta	Schwer	24"	1	9+	9+	Titanenkiller
Wazbom-Mega-Kanonä	Schwer	36"	1	9+	5+	Überladung
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 2 Supawummen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Statt eines Stikkbomb-Schmeißä kann diese Einheit ein Schpezialkraftfeld haben. Wenn diese Einheit ein Schpezialkraftfeld hat, erhält sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schpezialkraftfeld**.
- Statt mit 2 Wazbom-Mega-Kanonä kann diese Einheit mit 2 Telleporta-Megablastas bewaffnet sein.

FÄHIGKEITEN

Überschall

Schpezialkraftfeld: Ziehe 1 von den Verwundungswürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen ab, die <CLAN>-Einheiten zum Ziel haben, welche sich vollständig innerhalb von 9 Zoll um befreundete <CLAN>-Einheiten mit Schpezialkraftfeld befinden.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, WAZBOM BLASTAJET

STOMPA



49



Ein Stompa ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Todeskanonä; Supa-Megablasta; 3 Supa-Grotraketän; Gitbrenna; Mega-Spalta.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stompa	12"	3+	5+	2	8	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Todeskanonä	Schwer	72"	6	5+	5+	-
Gitbrenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Supa-Megablasta	Schwer	48"	12	6+	8+	-
Supa-Grotraketä	Schwer	100"	2	7+	4+	Nur eine Verwendung
Mega-Spalta	Nahkampf	Nahkampf	x2	4+	3+	Titanenkiller

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 2 Supa-Grotraketän ausgerüstet sein (**Macht +2**).

FÄHIGKEITEN

Götzenbild: Du kannst Moraltests für befreundete **ORKS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Stompa-Hälfabesatzung: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, sich selbst zu reparieren. Tut sie dies, wirf einen W6. Entferne bei 4+ einen einzelnen Schadensmarker von dieser Einheit. Es kann für jede Einheit pro Zug nur ein einzelner Reparaturversuch unternommen werden.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 20 befreundete **FLASH-GITZ**- oder **<CLAN>-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

FRAKTION: ORKS, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, TRANSPORTER, STOMPA

KART



Ein Kart ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Fetter Wumme; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kart	13"	5+	5+	1	2	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Gitbrenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Stikkbombwerfa	Schwer	12"	2	8+	10+	Nur eine Verwendung
Wumme	Schwer	24"	1	10+	10+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann zusätzlich mit bis zu 6 Wummen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).
- Diese Einheit kann zusätzlich mit bis zu zwei der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): Fette Wumme; Gitbrenna.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit einem Stikkbombwerfa ausgerüstet sein (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **FLASH-GITZ-** oder **<CLAN>-INFANTERIE-**Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG-** oder **SPRUNGMODUL-**Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE-**Modellen ein.

FRAKTION: ORK, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, BEUTEKARRE, KART

WAGON



Ein Wagon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Fette Wumme; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Wagon	11"	5+	5+	1	2	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bazooka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Gitbrenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Panzakanonä	Schwer	24"	2	6+	6+	-
Schleuda	Schwer	48"	1	7+	9+	Sperrfeuer
Stikkbombwerfa	Schwer	12"	2	8+	10+	Nur eine Verwendung
Zzapwumme	Schwer	36"	1	9+	4+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann zusätzlich mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
1 Panzakanonä; 1 Schleuda; 1 Zzapwumme.
- Statt mit 1 Fette Wumme kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Gitbrenna; 1 Zzapwumme.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit bis zu zwei der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1 pro Waffe**): 1 Fette Wumme; 1 Gitbrenna; 1 Bazooka.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit 1 Stikkbombwerfa ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FRAKTION: ORK, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, BEUTEKARRE, WAGON

BATTLE FORTRESS



20



Eine Battle Fortress ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fetter Wumme; Mega-Gatla; Fetter Zwillingswumme; Malmakett'n.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Battle Fortress	10"	5+	5+	3	5	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bazukka	Schwer	24"	1	7+	7+	-
Fette Wumme	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Fette Zwillingswumme	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Gitbrenna	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Mega-Gatla	Schwer	48"	4	8+	8+	-
Panzakanonä	Schwer	24"	2	6+	6+	-
Schleuda	Schwer	48"	1	7+	9+	Sperrfeuer
Stikkbombwerfa	Schwer	12"	2	8+	10+	Nur eine Verwendung
Todeskanonä	Schwer	72"	6	5+	5+	-
Zwillingsgitbrenna	Schwer	8"	2	7+	9+	Inferno
Zzapwumme	Schwer	36"	1	9+	4+	-
Malmakett'n	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FRAKTION: ORK, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, TITANISCH, FAHRZEUG, BEUTEKARRE, BATTLE FORTRESS



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Mega-Gatla kann diese Einheit mit 1 Todeskanonä ausgerüstet sein (**Macht +4**).
- Statt mit 1 Panzakanonä kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schleuda; 1 Fette Zwillingsswumme; 1 Zzapwumme.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bazzukka und 1 Fette Zwillingsswumme; 1 Bazzukka und 1 Zwillingsgitbrenna; 1 Zzapwumme und 1 Fette Zwillingsswumme; 1 Zzapwumme und 1 Zwillingsgitbrenna.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit bis zu zwei der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Fette Wumme; 1 Bazzukka; 1 Gitbrenna.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit bis zu 2 Stikkbombwerfas ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).

TRANSPORTER

Wenn diese Einheit mit einem Mega-Gatla ausgerüstet ist, hat sie das Schlüsselwort **TRANSPORTER** und kann bis zu 30 befreundete **FLASH-GITZ-** oder **<CLAN>-INFANTERIE-**Modelle transportieren. Jedes **MEGARÜSTUNG-** oder **SPRUNGMODUL-**Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE-**Modellen ein.

FRAKTION: ORK, <CLAN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, TITANISCH, FAHRZEUG, BEUTEKARRE, BATTLE FORTRESS



Ein Mekboy Workshop ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann nicht auf einem Missionszielmarker aufgestellt werden und muss weiter als 1 Zoll entfernt von allen Geländestücken aufgestellt werden. Nachdem diese Einheit aufgestellt wurde, wird sie als einnehmbares Geländestück behandelt und gilt für sämtliche Regelbelange nicht mehr als Einheit.

MEGAGREIFA

Wenn sich am Ende der Aktionsphase Nicht-**ORKS**-Einheiten innerhalb von 3 Zoll um dieses Geländestück befinden, wirf einen W12; lege der Einheit, die diesem Geländestück am nächsten ist und keine **ORKS**-Einheit ist, bei 8+ einen Explosionsmarker an (kommen dafür zwei oder mehr solche Einheiten infrage, wähle eine von ihnen und lege der gewählten Einheit einen Explosionsmarker an).

SONDA-ANFÄRTIGUNG

Zu Beginn der Befehlsphase kann der Spieler, der dieses Geländestück aufgestellt hat, eine einzelne **SCHWERE ORKS-FAHRZEUG**-Einheit seiner Armee innerhalb von 3 Zoll um dieses Geländestück wählen. Entferne einen Schadensmarker von der gewählten Einheit, addiere bis zum Ende des Zuges 3 Zoll auf den Bewegungswert der gewählten Einheit und addiere bis zum Ende des Zuges 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen der gewählten Einheit.