

KAMPFPATROUILLE: ORKS

GORDRANGS GITSTAMPFA

Nichts kann sich Waaaghhoss Gordrang und seiner Horde in den Weg stellen. Zumindest nicht, ohne dass es von Kugeln und Raketen durchsiebt wird, nur um anschließend von gröhrenden grünhäutigen Irren in den Matsch getrampelt zu werden. Wenn Gordrang eines im Überfluss hat, so ist es sein Mangel an Subtilität, doch die Wildheit und Widerstandskraft seiner Horde gleichen das mehr als aus. Der einzige Lebensinhalt der Orks ist es, sich von Schlachtfeld zu Schlachtfeld zu prügeln und jeden zu Fall zu bringen, der in ihre Bahn gerät.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Waaaghhoss Gordrang (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Fetter Wumme; Ries'nspalta.

B Boys (10 Modelle)

- 1 Boss ist ausgerüstet mit: Knarre; Fettem Spalta.
- 5 Boys sind ausgerüstet mit: Knarre; Spalta.
- 3 Boys sind ausgerüstet mit: Wumme; Handwaffe.
- 1 Boy ist ausgerüstet mit: Fetter Wumme; Handwaffe.

C Boys (10 Modelle)

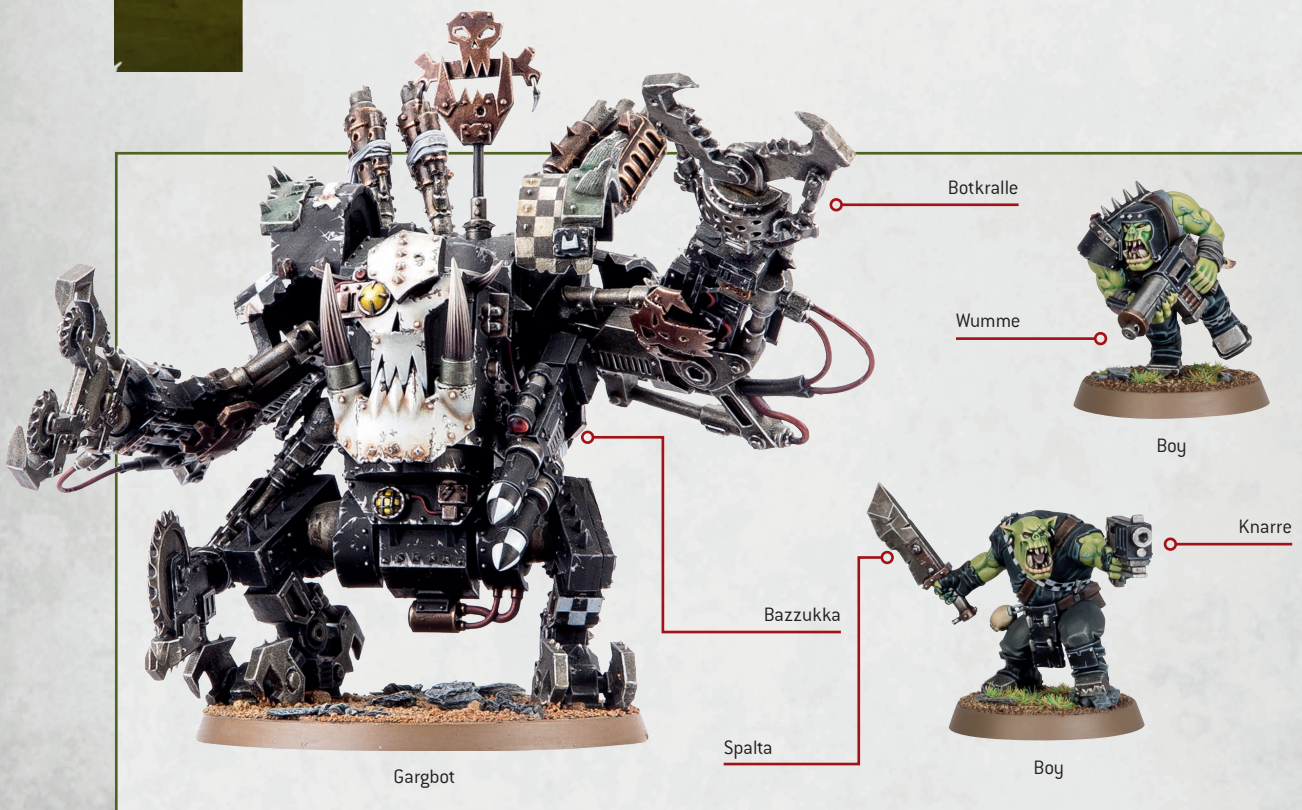
- 1 Boss ist ausgerüstet mit: Knarre; Energiekralle.
- 5 Boys sind ausgerüstet mit: Knarre; Spalta.
- 3 Boys sind ausgerüstet mit: Wumme; Handwaffe.
- 1 Boy ist ausgerüstet mit: Bazzukka; Handwaffe.

D Killakopta (3 Modelle)

- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Aufgemotztem Megablaster; Knarre; Wirbelnden Rotor'n.
- 2 Modelle sind ausgerüstet mit: Kopta-Raket'n; Knarre; Wirbelnden Rotor'n.

E Gargbot (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Bazzukka; 3 Botkrallen.





KAMPFPATROUILLE: ORKS

GORDRANGS GITSTAMPFA

FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz von Gordrangs Gitstampfas notwendigen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden exklusiv für Kampfpatrouille-Spiele konzipiert. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Waaagh!* –, die auf allen Datenblättern aufgeführt ist und im Folgenden beschrieben wird.

WAAAGH!

Der berüchtigte Kriegsruf der Orks ist überall in der Galaxis bekannt und gefürchtet. Wenn er über das Schlachtfeld schallt, gebrüllt von Hunderten oder gar Tausenden Orkkehlen, fürchten sogar die standhaftesten Krieger den nahenden Angriff.

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Schlachtrunde einen Waaagh ausrufen. Wenn du dies tust, gilt bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde:

- **ORK**-Einheiten deiner Armee kommen in einem Zug, in dem sie vorgerückt sind, infrage, einen Angriff anzusetzen.
- Addiere 1 auf die Werte Stärke und Attacken von Nahkampfwaffen, mit denen **ORK**-Modelle deiner Armee ausgerüstet sind.
- **ORK**-Modelle deiner Armee haben einen Rettungswurf von 5+.

VERBESSERUNGEN

Dein **WAAAGHBOSS**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Richtig harta Narb'nmoscha. Diese kannst du durch Telleporta ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

RICHTIG HARTA NARB'N MOSCHA

Je mehr Kämpfe ein Ork überlebt, desto größer und fieser wird er und desto mehr ledrige Narben sammelt er an. Viele Waaaghbosse rühmen sich einer knorrigen grünen Haut, die so hart wie jede konventionelle Körperpanzerung ist, und können die Art von Feuerkraft abschütteln, die einen leichten Panzer beschädigen könnte.

Halbiere den Schadenswert jeder Fernkampfatacke, die dem Träger zugewiesen wird.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

TELLEPORTA

Der Teleportationstechnik der Orks mangelt es an Sicherheitsmaßnahmen, Präzision, Verlässlichkeit und Blaupausen, und sogar jene, die sie einsetzen, haben keine Ahnung, wie sie funktioniert. Jeglichen Mangel macht sie allerdings durch die Fähigkeit, Mobs brüllender Orks durch den Warp und direkt in den Schlund ihrer entsetzten Feinde zu katapultieren, mehr als wett.

Wähle im Schritt Schlachtformation festlegen eine **BOYS**-Einheit deiner Armee. Bis zum Ende der Schlacht haben der Träger und jedes Modell jener **BOYS**-Einheit die Fähigkeit *Schocktruppen*. Wenn du diese Einheiten mit der Fähigkeit *Schocktruppen* auf dem Schlachtfeld aufstellst, müssen sie im selben Zug und innerhalb von 3 Zoll voneinander aufgestellt werden.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Stampft se. Dieses kannst du durch Alles plündan ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

STAMPFT SE

Auf dem Schlachtfeld besteht die Strategie der Orks selten aus mehr, als sich einen Feind zu suchen, sich mit geschwungenen Spalten auf diesen zu werfen und eine Gewaltorgie loszutreten, die erst dann abebbt, wenn sich auch der letzte Gegner nicht mehr rührt. Zum Glück für die Orks sind sie von Natur aus bestens für diese Herangehensweise geeignet.

Wähle ab der zweiten Schlachtrunde zu Beginn der Schlachtrunde eine feindliche Einheit, die nicht zerstört ist, als Ziel deiner Armee. Am Ende der Schlachtrunde erhältst du 3 SP, wenn das Ziel deiner Armee für jene Schlachtrunde durch eine Nahkampfatacke eines **ORK**-Modells deiner Armee zerstört wurde.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

ALLES PLÜNDAN

Ob wertvolle technische Artefakte, Berge an Waffen und Munition, eine schicke Statue, die ideal für Zielübungen ist, oder einfach ein Haufen besonders glänzender Steine, Orks reißen es freudig in Stücke, um es zu plündern, und finden meist einen Weg, um Leute damit ernsthaft zu verwunden.

Am Ende deiner Befehlsphase kannst du versuchen, jeden Missionszielmarker unter deiner Kontrolle, der nicht in deiner Aufstellungszone ist und noch nicht von deiner Armee geplündert wurde, zu plündern. Du kannst einen Missionszielmarker plündern, wenn sich mindestens eine **ORK**-Einheit deiner Armee in Reichweite jenes Missionszielmarkers befindet und sich jene Einheiten nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befinden. Wenn das der Fall ist, wirf einen W6: Bei 2-4 hat deine Armee jenen Missionszielmarker geplündert und du erhältst 3 SP; bei 5+ hat deine Armee jenen Missionszielmarker geplündert und du erhältst 5 SP.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



HAUT DRAUF

GORDRANGS GITSTAMPFA – KAMPFTAKTIK

Orks stürzen sich mit einem reinen Eifer in den Nahkampf, der an Vergnügen grenzt.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine **ORK**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kann sich jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit eine Nachrücken- oder Neuordnen-Bewegung ausführt, jenes Modell bis zu 6 Zoll weit bewegen statt bis zu 3 Zoll.



BRUTAL ABA KLÄVVA

GORDRANGS GITSTAMPFA – STRATEGISCHE LIST

Subtil sind Orks nicht, doch ihre scheinbar zufälligen Gewaltausbrüche und eine gesunde Dosis primitiver Schläue machen sie zu unvorhersehbaren – und somit noch gefährlicheren – Gegnern.

WANN: Deine Angriffsphase

ZIEL: Eine **ORK-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, einen Angriff anzusagen.



KLOPPT DA GITS!

GORDRANGS GITSTAMPFA – STRATEGISCHE LIST

Während Orks ihre Freude am ohrenbetäubenden Lärm und dem wilden Rückstoß eines guten Feuergefechts haben, mögen sie es nicht, wenn der Feind sie erschießt, bevor sie in ein richtiges Handgemenge kommen können. Solch unsportliches Verhalten provoziert mit Sicherheit eine schnelle und gewaltsame Reaktion.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit attackiert hat

ZIEL: Eine **ORK**-Einheit deiner Armee, die das Ziel von mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit war

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen, muss jene Bewegung aber möglichst nahe an jener feindlichen Einheit beenden.

WAAAGHBOSS GORDRANG

B 5" W 6 RW 2+ LP 7 MW 6+ MK 1
5+ RETTUNGSWURF



Kampfpatrouille-Datenblatt

Jeder gute Orkjäger weiß, dass die sicherste Methode, einen tobenen Waaaghboss aufzuhalten, der Beschuss mit panzerbrechender Artillerie aus weiter Ferne ist. Doch indem Gordrang eine unglaublich robuste Megarüstung anlegt, kann er über solche listigen Taktiken nur lachen, sehr zum Schrecken seiner Feinde.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	4+	5	0	1
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Ries'hspalta	Nahkampf	4	2+	12	-2	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Supahart: Wenn du einen Waaagh ausrufst, hat dieses Modell bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+*.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, WAAAGHBOSS, GORDRANG

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

BOYS

B 6" W 5 RW 5+ LP 1 MW 7+ MK 2 BOY
6" 5 5+ 2 7+ 2 BOSS



Kampfpatrouille-Datenblatt

Orkboys strömen unter Führung übellauniger Bosse in großen, lärmenden Mobs voller grobschlächtiger Spezialwaffen in den Kampf. Die meisten Mobs stampfen einfach in die Feindlinien und verlassen sich auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit und ihre natürliche Zähigkeit. Andere klammern sich an Lasta und Kampfpanza, um noch schneller ins Getümmel zu gelangen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
Wumme [SCHNELLFEUER 1]	18"	2	5+	4	0	1
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekrallen	Nahkampf	3	4+	9	-2	2
Fetter Spalta	Nahkampf	3	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1
Spalta	Nahkampf	3	3+	4	-1	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, MOB, BOYS

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

KILLAKOPTA

B 12"
 W 6
 RW 4+
 LP 4
 MW 7+
 MK 2
6+ RETTUNGSWURF



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die meisten Orks finden dieses ganze Herumgepfusche mit der Fliegerei eher merkwürdig und bevorzugen es, mit beiden Beinen fest auf dem Boden in den Krieg zu ziehen. Killakopta-Piloten bilden die durchgeknallte Ausnahme und fungieren als Vorhut-Truppen, um die feindlichen Stellungen auszuspionieren und vielleicht dabei ein paar Schüsse abzugeben.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Megablaster [RISKANT]	24"	3	5+	9	-2	W6
Kopta-Raket'n [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	24"	W3	5+	9	-2	3
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Wirbelnde Rotor'n	Nahkampf	6	3+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

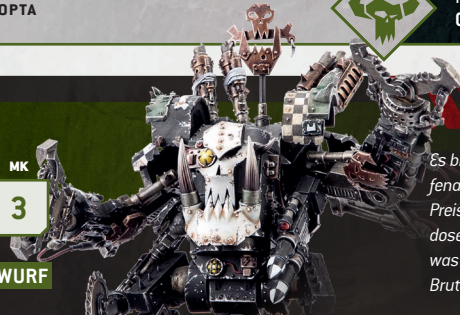
FRAKTION: Waaagh!

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, KILLAKOPTA

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GARBOT

B 8"
 W 9
 RW 2+
 LP 8
 MW 7+
 MK 3
6+ RETTUNGSWURF



Kampfpatrouille-Datenblatt

Es bringt Stärke, Widerstandskraft und ein schreckliches Waffenarsenal ein, sich mit einem Gargbot verdrahten zu lassen. Der Preis ist eine Realität, in der man sein Leben in einer engen Metalldose fristet und seine Nahrung durch einen Strohhalm aufnimmt, was Orks meist schnell langweilig wird. Das führt zu wahnhafter Brutalität, die den Gargbot im Kampf noch gefährlicher macht.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Botkrallen [MEGATÖDLICH]	Nahkampf	4	3+	10	-2	3

Megatödlich: Der Attackenwert dieser Waffe wird für jede zusätzliche Botkrallen, mit der dieses Modell ausgerüstet ist, um 1 erhöht.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1

FRAKTION: Waaagh!

Kolbengetriebene Gewalt: Zu Beginn der Nahkampfphase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Erschütterungstest ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, GARBOT

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS