

## SPEARHEAD

# ORRUK-KRIEGSCLANS

## SUMPFSCHLEICHABANDE

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

### GENERAL

- ◆ Killaboss auf Großem Schnappzahn

### EINHEITEN

- ◆ 1 Torfboss mit Sumpfgasbanna
- ◆ 3 Bolz'nschießä
- ◆ 5 Wanstreißä
- ◆ 5 Wanstreißä
- ◆ 1 Bestienkillabogen



Für die Moorpirscha ist fair kämpfen schlicht idiotisch. Sumpfschleichabanden sind beispielhaft für den durchtriebenen Ansatz der Kriegsführung, den diese Orruks so schätzen, denn ihr einziges Ziel ist, den Feind gepeinigt, durcheinander und hilflos zurückzulassen. Unter der gerissenen Aufsicht eines Killabosses steigen sie ihrer Beute für Tage in der Wildnis der Reiche nach und warten auf den idealen Moment, um sie in einen mörderischen Hinterhalt zu locken.

Ihre glücklosen Opfer merken meist erst, dass sie in eine Falle der Moorpirscha geraten sind, wenn Dutzende mit Widerhaken besetzte Geschosse aus dem Nebel heranpfeifen und sich in ihr Fleisch bohren, gefolgt vom Gelächter der Schützen, die sich an ihren Schmerzen weiden. Alles, was so groß wirkt, dass es den Orruks ernste Probleme bereiten könnte, wird von einer übergroßen Harpune aufs Korn genommen, dem sogenannten Bestienkillabogen. Angesichts dieses tödlichen Kreuzfeuers gerät der Feind ins Wanken, da greift der Killaboss auf dem Rücken seines Großen Schnappzahns an, begierig auf Trophäen, die seine Klävaness untermauern. Ihm folgen drahtige Orruk-Krieger und ein Torfboss, der ein stinkendes, laut rülpsendes Sumpfgasbanna schwenkt. Die Wanstreißä stürmen vorwärts, um auf den Feind einzutreten, solange er am Bogen ist. Mit giftbeschmierten Waffen schneiden sie Bäuche auf und stechen Augen aus – und natürlich machen sie auch ein paar Gefangene, die sie später zum Vergnügen foltern.

---

*„Pech für dich, Langohr. Ich wette, du hättest viel lieba mit dein’ Freund’n zusamm’ ins Gras gebissen, eh?“*

---

– Torfboss Grikdolch Hautschneida

## KAMPEIGENSCHAFTEN

### ✂ Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

**MOORPIRSCHA-WAAAGH:** *Auf typisch morkische Art warten die Moorpirscha ab, bis der Feind umzingelt ist, bevor sie den Waaagh ausrufen – und wenn es so weit ist, ist das Schicksal des Feindes üblicherweise besiegelt.*

**Ansage:** Wähle deinen General, der diese Fähigkeit einsetzt; wähle dann eine andere befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um ihn als Ziel.

**Effekt:** Dein General und das Ziel haben in dieser Phase **KÄMPFT ZUERST**.



## REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

### U Passiv

**KRACH MACHEN:** *Am Vorabend der Schlacht sorgen die Moorpirscha dafür, dass der Feind keinen Schlaf findet, indem sie die ganze Nacht über ihre Kriegstrommeln schlagen und morbide Schädelrasseln schütteln.*

**Effekt:** Subtrahiere in der ersten Schlachtrunde 1 von Verwundungswürfen für Attacken feindlicher Einheiten.

### U Beginn der ersten Schlachtrunde

**SCHLAMMBEDECKT:** *Nachdem sie „klävva nachgedacht“ haben, entscheidet eine Gruppe Orruks, sich mit Schlamm zu beschmieren, um sich besser an den nichts ahnenden Feind anschleichen zu können.*

**Ansage:** Wähle eine befreundete Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt.

**Effekt:** In dieser Schlacht ist jene Einheit für feindliche Einheiten, die weiter als 12" von ihr entfernt sind, nicht sichtbar.

# SPEARHEAD



**VERBESSERUNGEN:** Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

 **Passiv**

**EGOMANE:** Dieser selbstsüchtige Boss wirft bereitwillig seine Leute unter die Räder, um die eigene Haut zu retten.

**Effekt:** Wenn sich mindestens eine andere befreundete Einheit in Nahkampfreichweite deines Generals befindet, wirf einen Würfel, bevor du deinem General einen Schadenspunkt zuweist. Bei 4+ musst du jenen Schadenspunkt stattdessen einer jener Einheiten zuweisen.

 **Einmal pro Zug, deine Heldenphase**

**KLÄVVARA PLAN:** Dieser durchtriebene Killaboss täuscht den Rückzug vor, nur um seine Beute anschließend in eine tödliche Falle zu locken.

**Ansage:** Wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um deinen General.

**Effekt:** Wenn jene Einheit in diesem Zug eine **RÜCKZUG**-Fähigkeit einsetzt, wird ihr kein tödlicher Schaden zugefügt und sie kann später in diesem Zug immer noch **FERNKAMPF**- und/oder **ANGRIFF**-Fähigkeiten einsetzen.

 **Einmal pro Schlacht, gegnerische Bewegungsphase**

**KIESEL DER WIE MORKS AUGE AUSSIEHT:** Wenn dieser graue Stein gerieben wird, strömt dichter Nebel daraus hervor, der den Träger und seine Verbündeten vor Schaden bewahrt.

**Effekt:** In der nächsten Fernkampfphase haben befreundete Einheiten **RETTUNG** (5+), solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um deinen General befinden.

 **Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase**

**AUGENBISS-ASCHE:** Diese seltsame Asche wird in einem feuerfesten Beutel gelagert und hört nie auf zu schwelen. Wird sie geworfen, erzeugt sie eine blendende und äußerst schmerzhaftes Funkenwolke.

**Ansage:** Wähle eine feindliche Einheit im Nahkampf mit deinem General und wirf einen Würfel.

**Effekt:** Bei 1-4 subtrahiere für den Rest der Phase 1 von Trefferwürfen für Attacken jener Einheit. Bei 5+ subtrahiere für den Rest der Schlacht 1 von Trefferwürfen für Attacken jener Einheit.



Killabosse sind durchtriebene Kriegsherren, die ihr Hirnschmalz mit einiger Übung darauf verwenden, die anderen Orruks in überraschend genialen Hinterhalten und Fallen anzuführen. Killabosse haben eine Reihe von Siegen angehäuft, sodass ihre Untergebenen beinahe gewillt sind, ihnen zu vertrauen und dem Plan selbst dann zu folgen, wenn es übel aussieht. Diese Anführer sind stolz darauf, die hässlichsten und boshaftesten Monster als Reittiere zu unterwerfen. Kaum eine jener Kreaturen ist so tödlich wie der Große Schnappzahn. Diese drahtige, hundsartige Bestie ist schnell und von einem schaurig schlecht gelaunten Gemüt; die morastige Heimat der Moorpirscha kann sie mit Leichtigkeit durchqueren. Wenn der Schnappzahn seine Beute ausmacht, springt er sie mit ohrenbetäubendem Heulen an, das aus allen Richtungen zugleich zu kommen scheint.

## • SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# KILLABOSS AUF GROSSEM SCHNAPPZAHN

|  NAHKAMPFWAFFEN | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------|-----------|-------|---------|-----------------|
| Schartiger Boss-Spieße                                                                           | 4        | 3+      | 3+        | 1     | 2       | Krit. (tödlich) |
| Knochen knackende Schnappzähne                                                                   | 5        | 4+      | 3+        | 1     | 2       | Begleiter       |

### ● Deine Heldenphase

#### GEHÖRT ALLES ZUM PLAN:

*Moopirscha sind meist ziemlich beeindruckt von den Taten eines Killabosses – solange der Boss einen guten Plan zu haben scheint, stellen sie sich auch der gefährlichsten Situation.*

**Ansage:** Wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 9" um diese Einheit als Ziel. Du kannst nicht diese Einheit wählen.

**Effekt:** Addiere bis zum Beginn deines nächsten Zuges 3 auf den Kontrollwert der Zieleinheit.



SCHLÜSSEL

HELD, KAVALLERIE



Orruks sind nicht unbedingt für ihre Fähigkeit als Scharfschützen bekannt, doch die Moorpirscha, die sich selbst Schütz'nass nennen, begreifen, wie nützlich es ist, Beute aus möglichst großer Entfernung zu erledigen. Bestienkillabogen wurden entwickelt, um die mächtigsten Monster der Reiche zu erledigen; ihre übergroßen Geschosse können mühelos mehrere Zentimeter aus gepanzerter Haut oder Verknöcherungen durchdringen. Die Gewalt, mit der diese Bolzen einschlagen, ist derart groß, dass sie auch mehrere menschengroße Ziele mit einem einzigen Schuss durchbohren können.

## • SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# BESTIENKILLABOGEN

|  FERNKAMPFWAFFEN | Reichw. | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|---------|-----------|-------|---------|-------------------|
| Bestienkillabolz'n                                                                                | 24"     | 2        | 4+      | 2+        | 2     | W6      | Krit. (verwundet) |
|  NAHKAMPFWAFFEN  |         | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit         |
| Schartige Klingen                                                                                 |         | 2        | 4+      | 3+        | -     | 1       | Krit. (tödlich)   |

### Passiv

**GEKILLT:** Bestienkillabolz'n wurden dafür erfunden, ihrer monströsen Beute üble Wunden beizubringen.

**Effekt:** Der Schadenswert der Bestienkillabolz'n dieser Einheit ist 6 statt W6, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.



SCHLÜSSEL

KRIEGSMASCHINE



Torfbosse sind Champions der Moorpirscha. Sie lieben es, die Köpfe ihrer Rivalen als Trophäe zu nehmen – auf die ehrliche ebenso wie auf die nicht ganz so ehrliche Art. Sie allein haben die Ehre, die Sumpfgasbanna in den Kampf zu tragen, abscheuliche Relikte mit allerlei abscheulichen Kräften. Wenn sich der Feind nähert, stoßen diese seltsamen Standarten ein derart grässliches Miasma aus, dass sich selbst der zäheste Feind unter Schmerzen krümmt.

## • SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# TORFBOSS MIT SUMPFGASBANNA

| ⚔ | NAHKAMPFWAFFEN  | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit       |
|---|-----------------|----------|---------|-----------|-------|---------|-----------------|
|   | Torfboss-Spalta | 4        | 4+      | 3+        | 1     | 2       | Krit. (tödlich) |

### ⚔ Beliebige Nahkampfphase

**MOORDRACHENATEM:** *Sumpfgasbanna sind üblicherweise um die abgetrennte Zunge eines Moordrachen konstruiert; diese Kreaturen sind so abscheulich, dass ihre Überreste selbst nach ihrem Tod noch wahrlich mörderisches Gas hervorrißpen.*

**Ansage:** Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Bei einer 1 geschieht nichts. Bei 2-5 füge jener feindlichen Einheit 1 tödlichen Schaden zu. Bei einer 6 füge jener Einheit W3 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE



• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# WANSTREISSA



Wanstreißa bilden das grausige Herz der Moorpirscha-Gesellschaft. Sie schleichen hinter grinsenden Schreckschilden auf den Feind zu. Diese Mobs sadistischer Orruks sind für ihre Durchtriebenheit und Schadenfreude bekannt, die sie ausleben, wenn sie Feinde mit ihren scharfzahnigen, giftbeschmierten Waffen niedermachen. Schon ihr Erscheinungsbild ist so gewährt, dass sie Feinde erschrecken und verunsichern.

| NAHKAMPFWAFFEN    | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit       |
|-------------------|----------|---------|-----------|-------|---------|-----------------|
| Gemeines Hackbeil | 2        | 4+      | 3+        | -     | 1       | Krit. (tödlich) |

## Beliebige Nahkampfphase

**ANGST MACHEN:** Wanstreißa kennen allerlei Mittel und Wege, ihre Feinde einzuschüchtern und zu verängstigen.

**Effekt:** Werf einen Würfel. Bei 3+ subtrahiere in dieser Phase 1 von Trefferwürfen für Attacken, deren Ziel diese Einheit ist. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf von **HELDEN** ausgeführte Attacken.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE





Bolz'nschießer setzen Armbrüste ein, deren Geschosse mit genügend Wucht hervorgeschleudert werden, um ein angreifendes Schlachtross mit einem Schuss zu Fall zu bringen. Selbst kleinere Verletzungen durch diese Waffen entzünden sich bald, denn die Oruks beschmieren jedes Projektil mit widerwärtigen Giften.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# BOLZ'NSCHIESSA

|  FERNKAMPFWAFFEN | Reichw. | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|---------|-----------|-------|---------|-------------------|
| Bolz'nschießer                                                                                    | 18"     | 2        | 4+      | 3+        | 1     | 2       | Krit. (verwundet) |
|  NAHKAMPFWAFFEN  | Reichw. | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit         |
| Schartige Klinge                                                                                  |         | 1        | 4+      | 3+        | -     | 1       | Krit. (tödlich)   |

 **Passiv**

**SCHÖN GEZIELT:** *Bolz'nschießer bevorzugen es, stationär zu bleiben und ihre Schüsse sorgfältig zu zielen.*

**Effekt:** Addiere 1 auf Trefferwürfe für Fernkampfattacken dieser Einheit, wenn sie in diesem Zug keine **BEWEGUNG**-Fähigkeit eingesetzt hat.



| SCHLÜSSEL | INFANTERIE |
|-----------|------------|
|-----------|------------|

