



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

ORRUKS

GORDRAKK, THE FIST OF GORK

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHITTE • FASI

1 - 12



MEGABOSS ON MAW-KRUSHA

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHITTE • FASI

1 - 10,
13 - 14



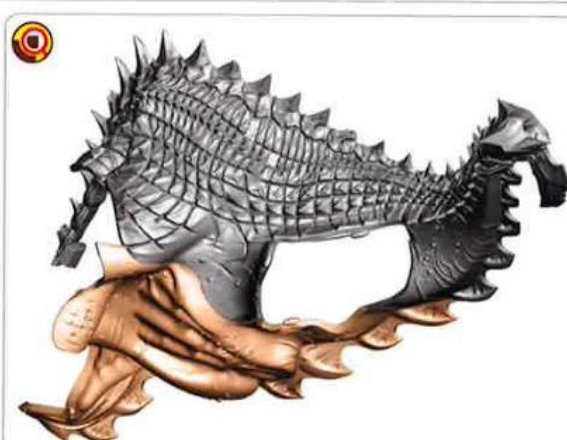
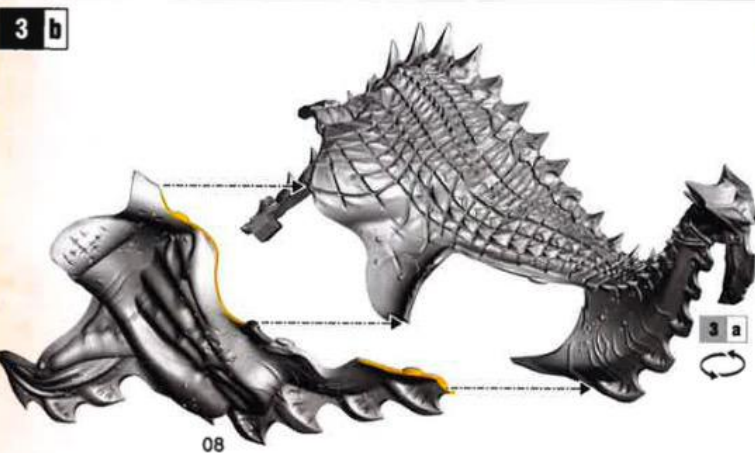
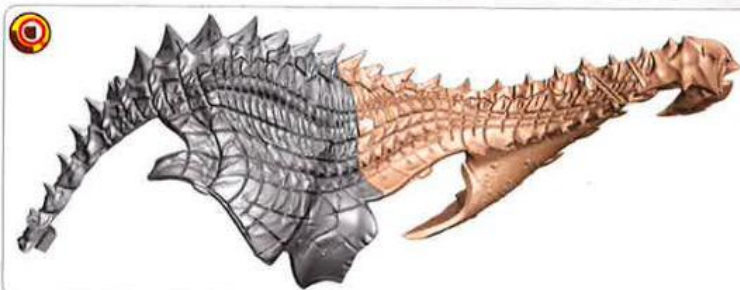
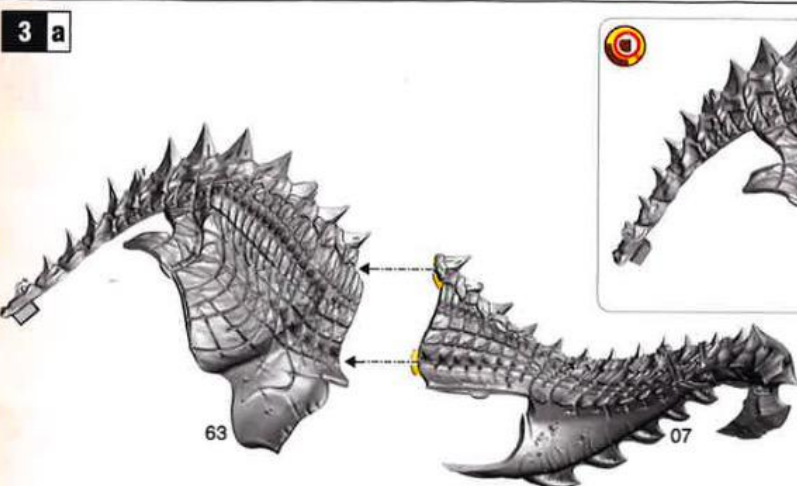
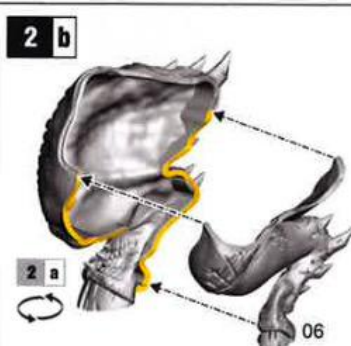
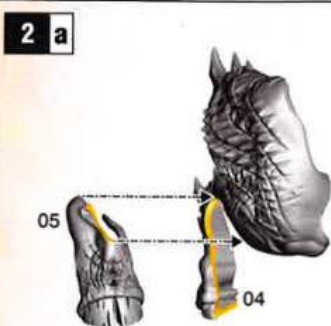
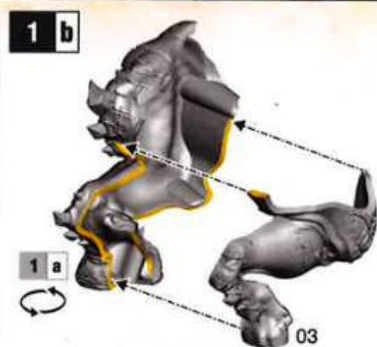
CITADEL

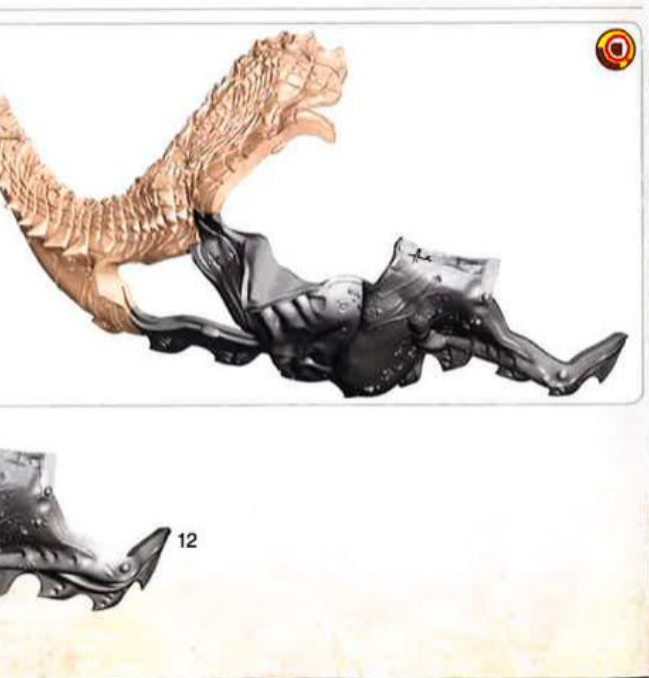
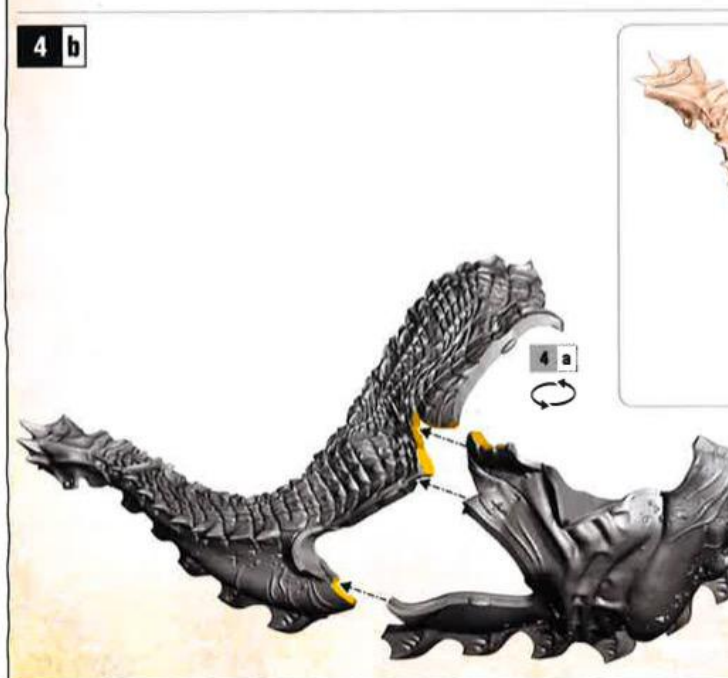
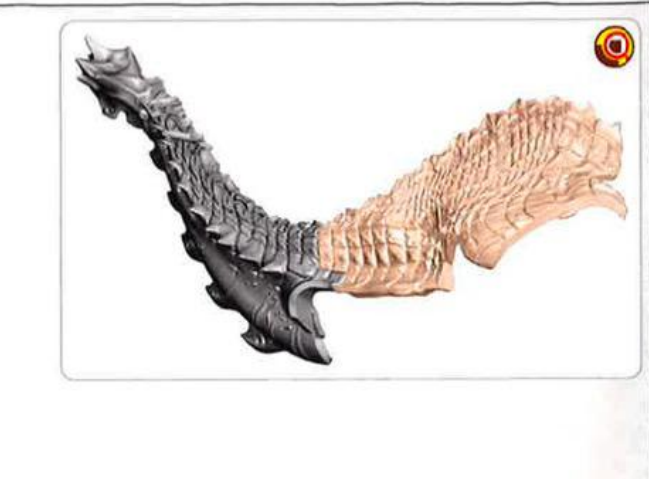
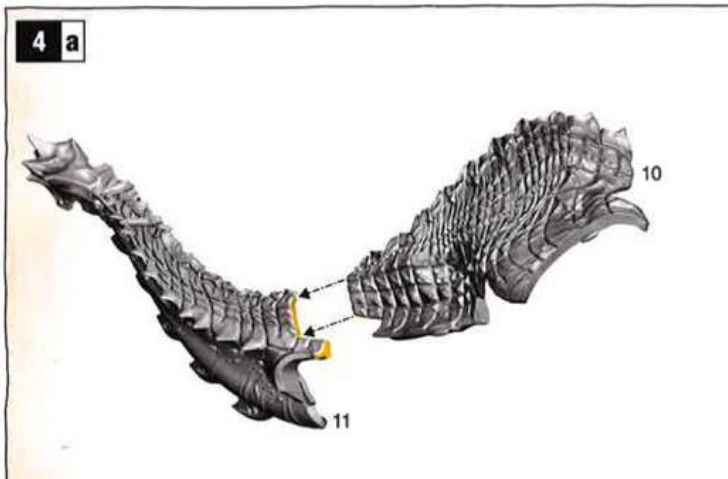
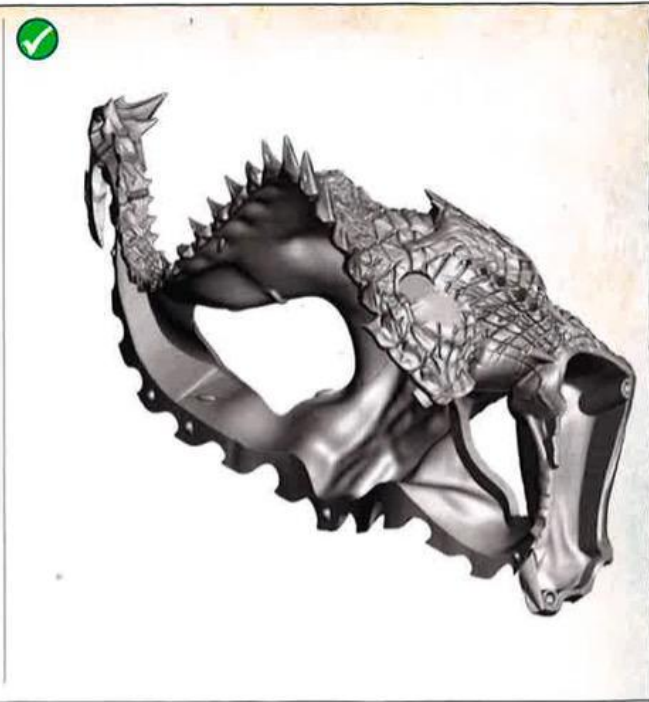
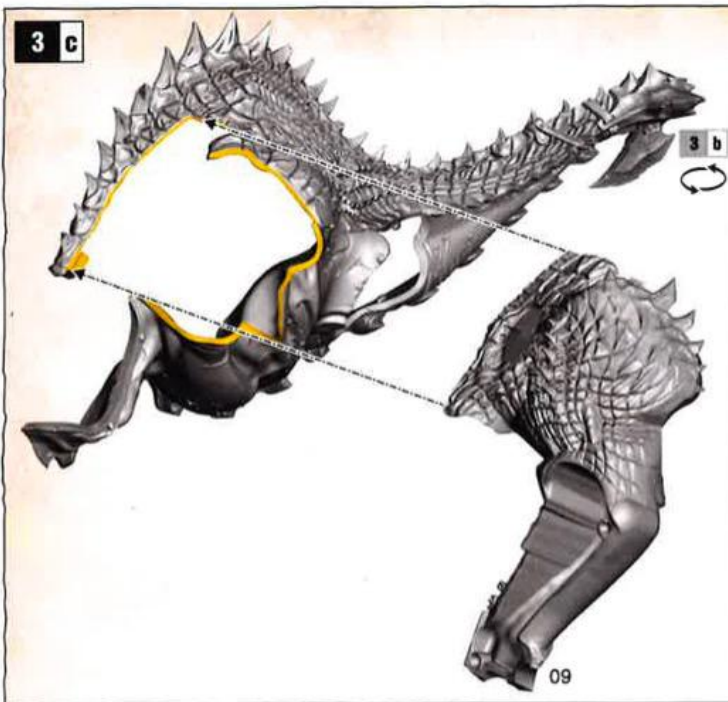
© Copyright 2015, Games Workshop Ltd. All rights reserved.

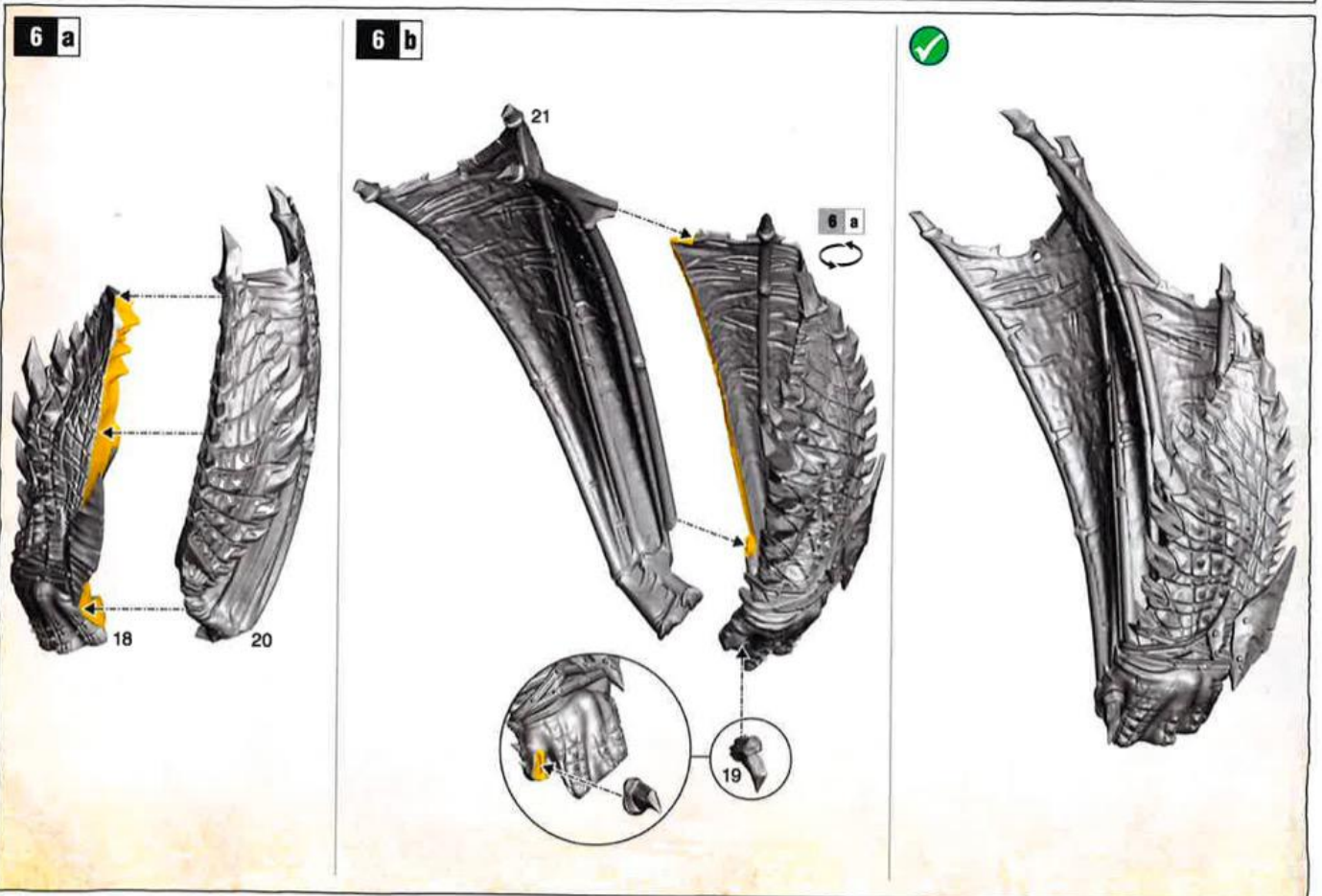
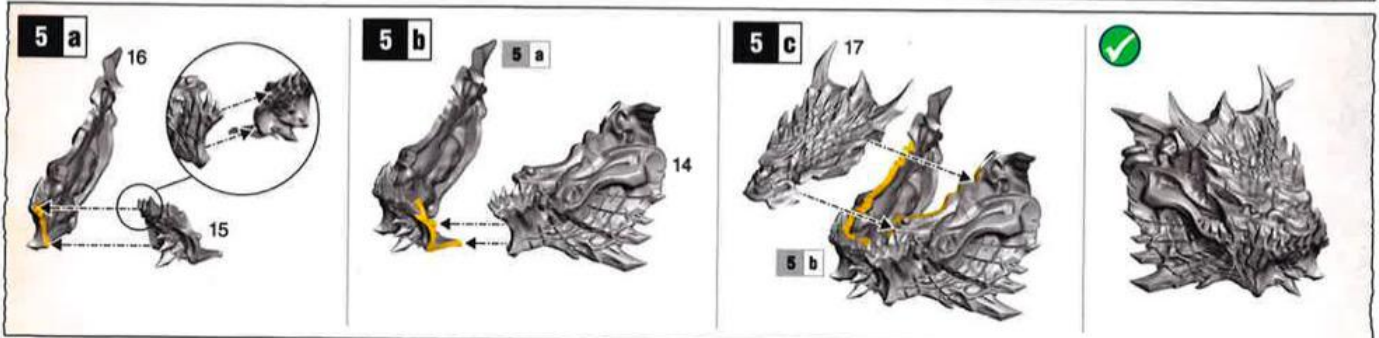
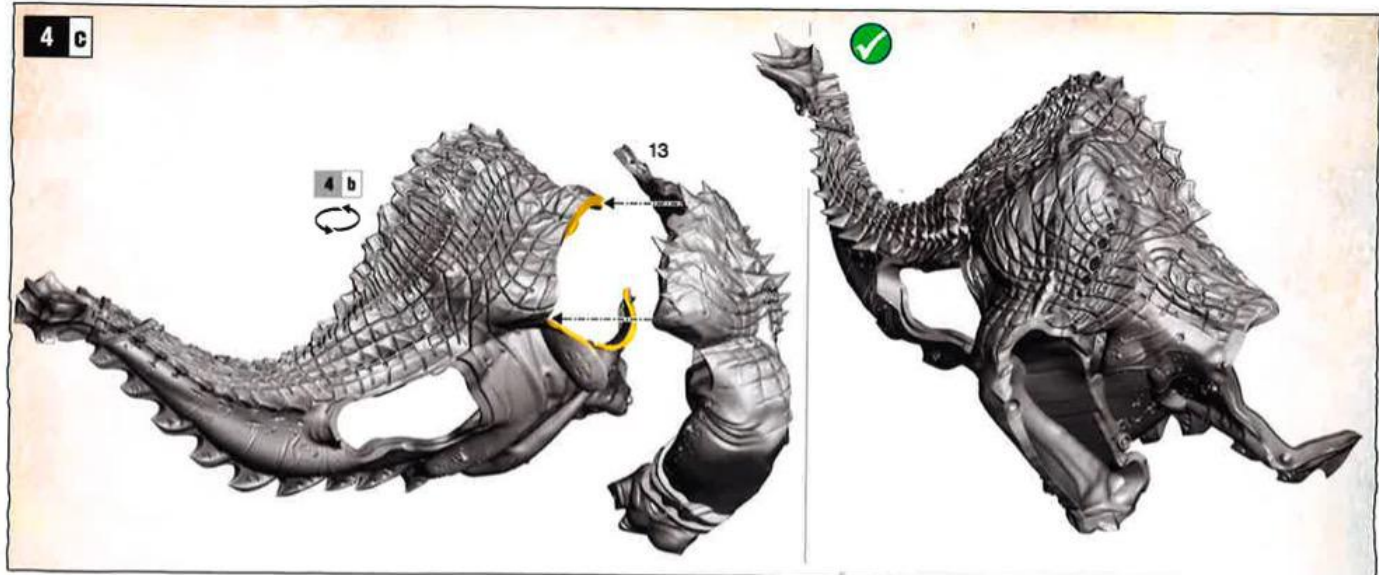


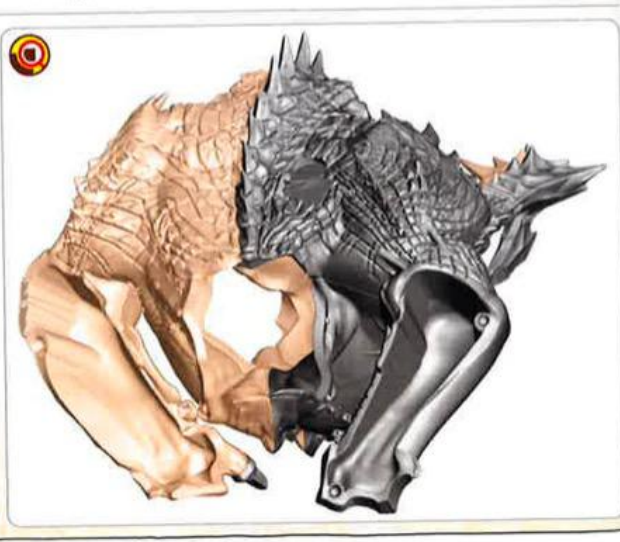
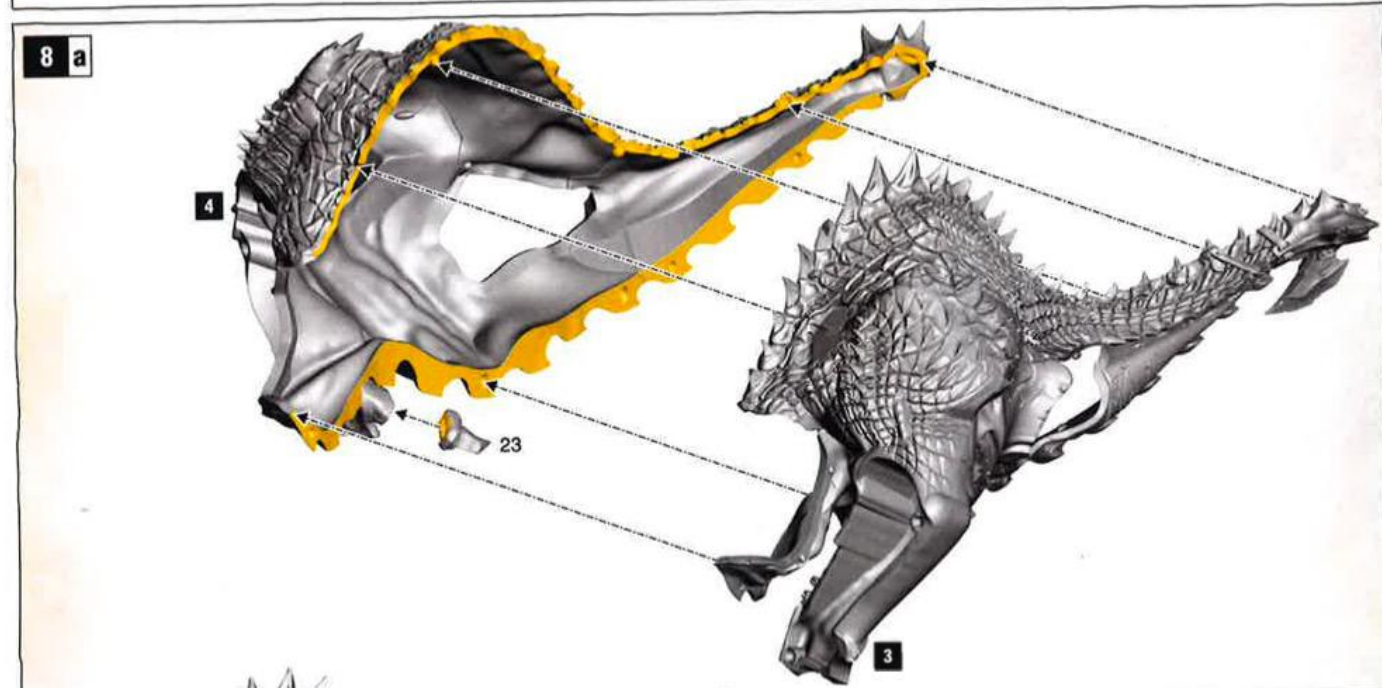
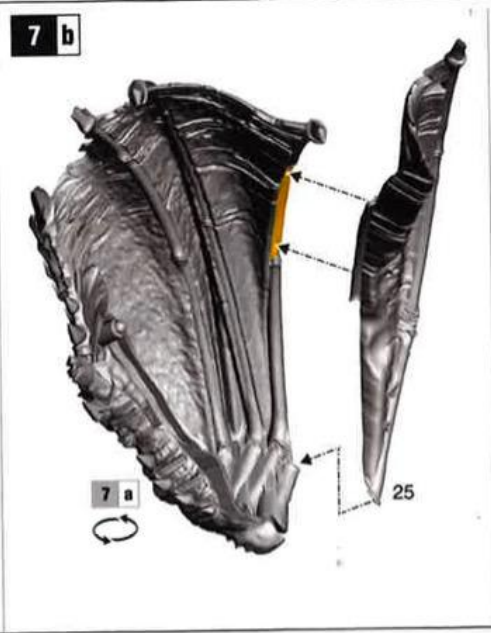
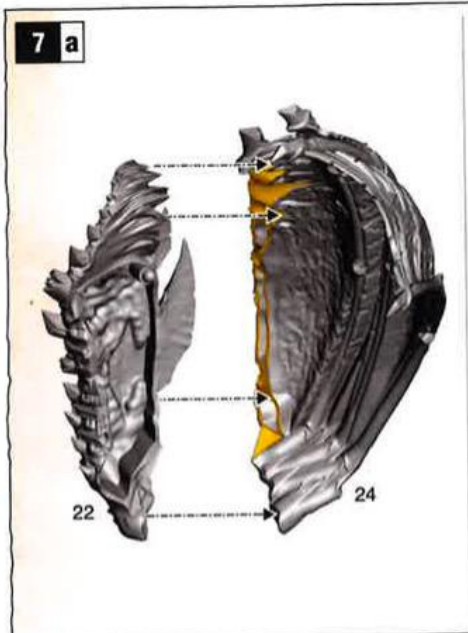


Follow step 1-10 for all variants • Suivre les étapes 1-10 pour toutes les variantes • Sigue los pasos 1-10 para todas las variantes
Folge den Schritten 1-10 für alle Varianten • Segui le fasi da 1 a 10 per tutte le varianti

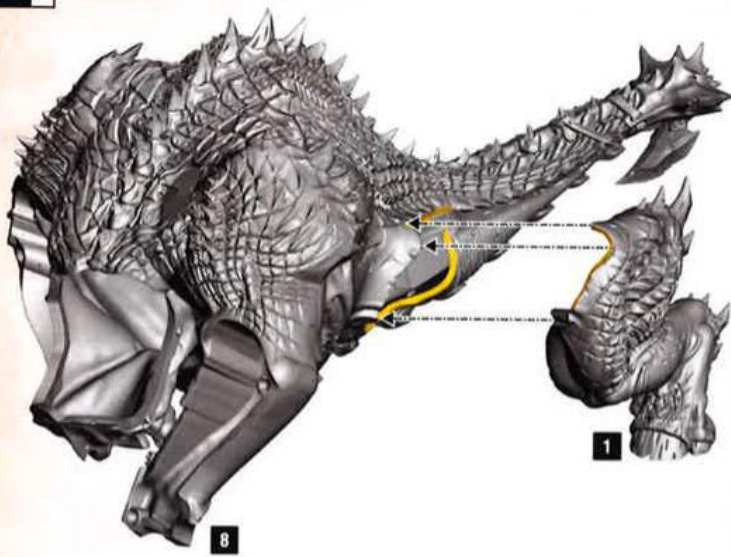




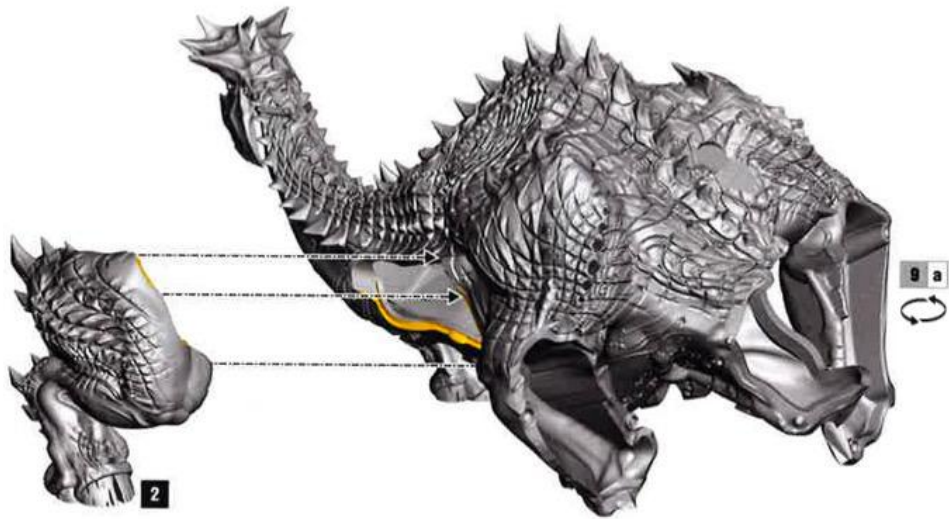




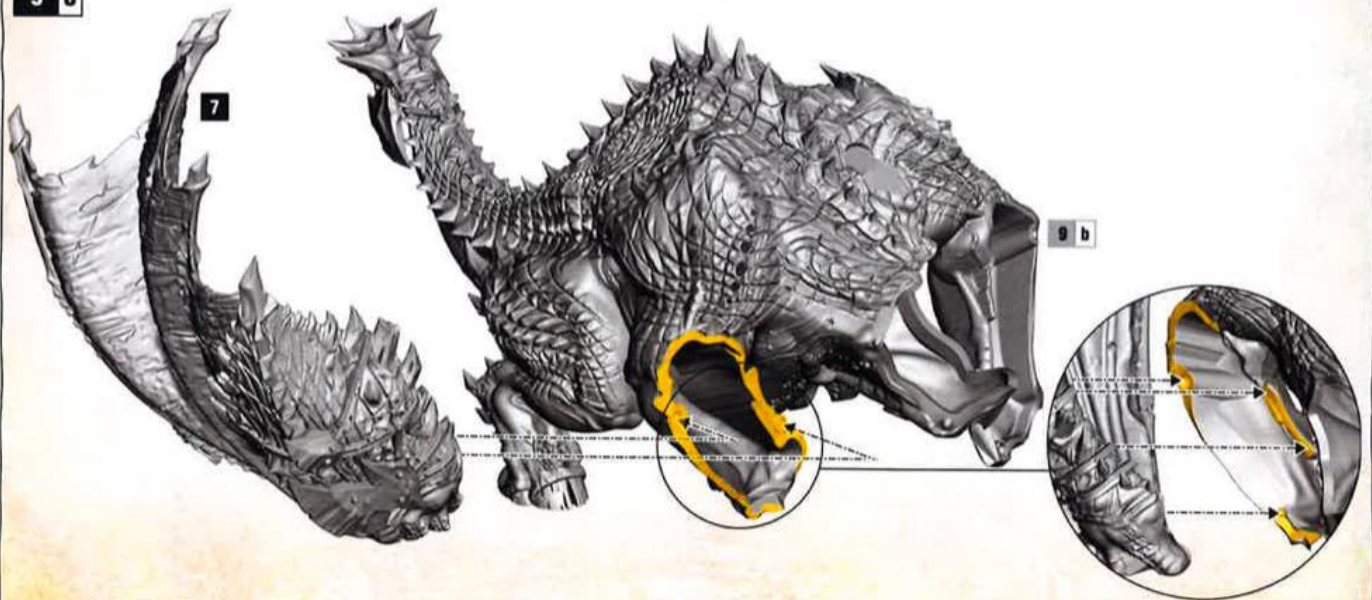
9 a



9 b



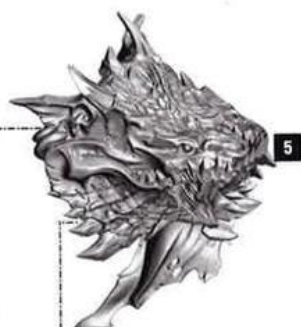
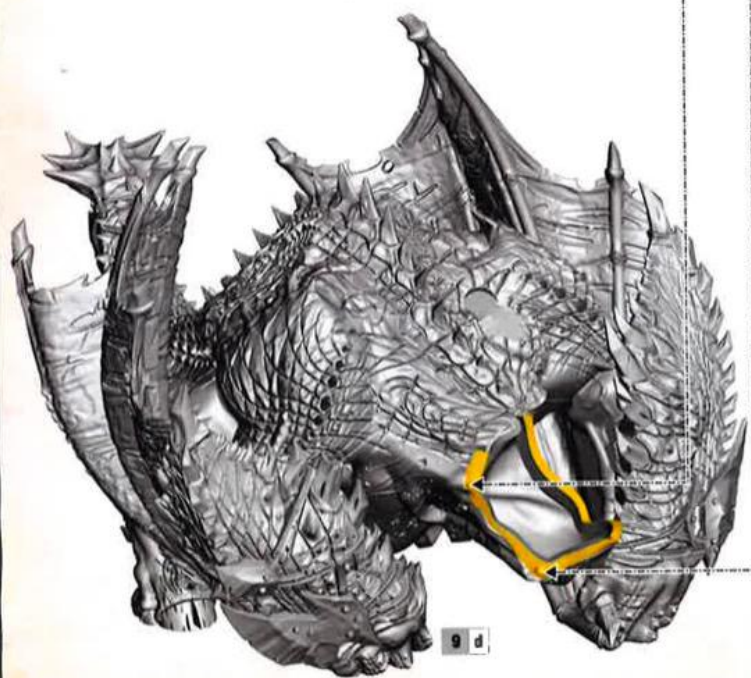
9 c



9 d



9 e

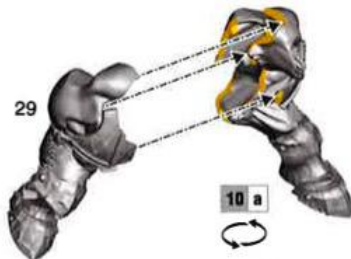




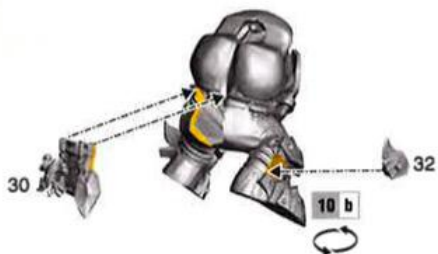
10 a



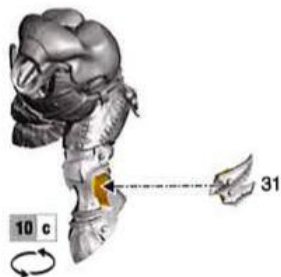
10 b



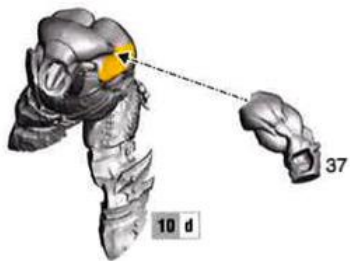
10 c



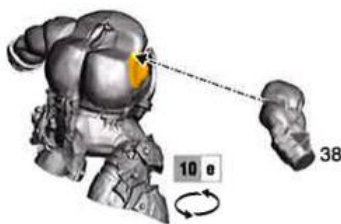
10 d



10 e



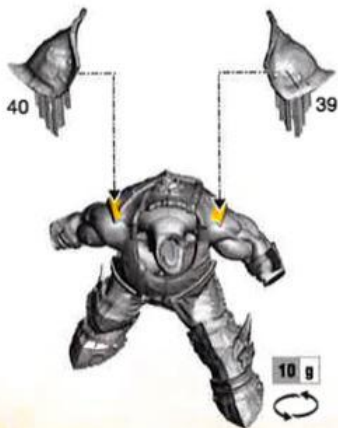
10 f



10 g

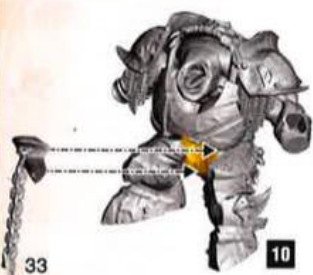


10 h

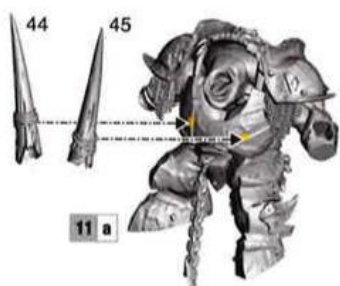


11-12 GORDRAKK, THE FIST OF GORK

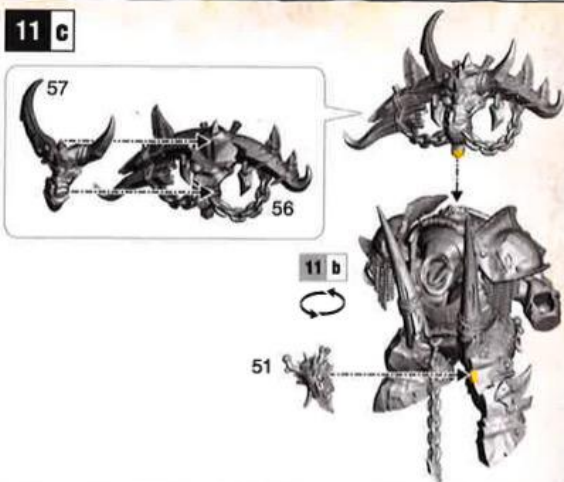
11 a



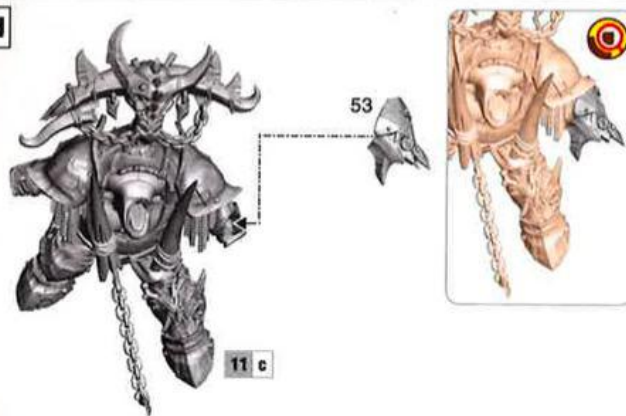
11 b



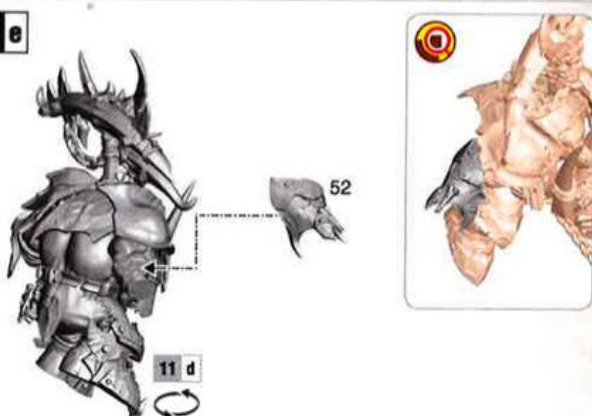
11 c



11 d



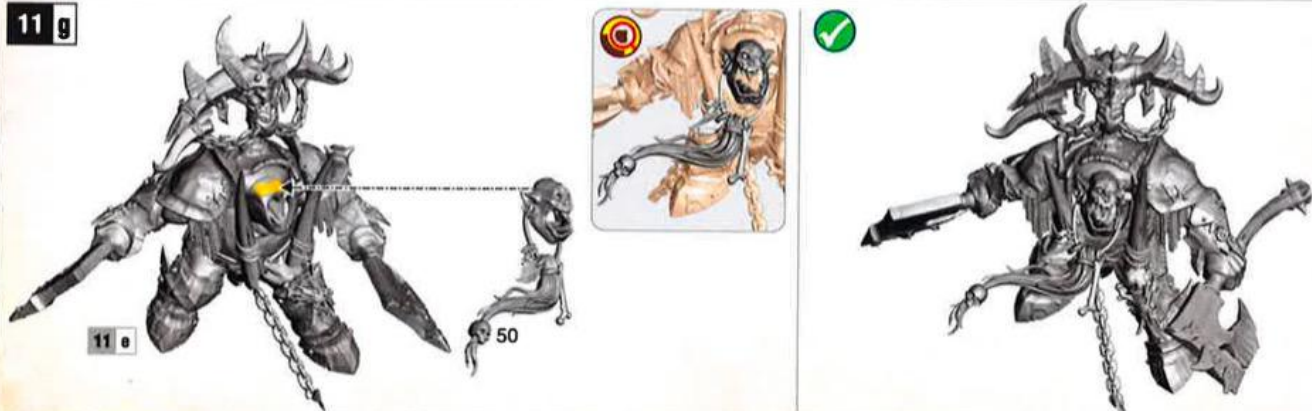
11 e



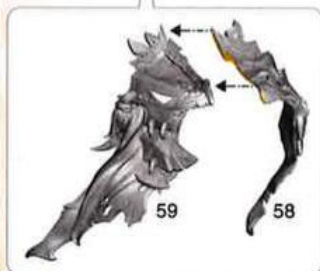
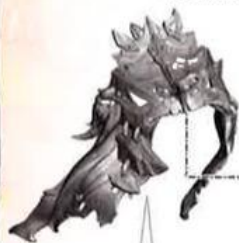
11 f



11 g



12 a



9

12 b



12 a





GORDRAKK, THE FIST OF GORK



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Innard-bursting Bellow	8"	1	2+	3+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Smasha	1"	5	2+	3+	-1	2
Kunnin'	1"	5	2+	3+	-	1
Bigteef's Mighty Fists	1"	5	☀	3+	-2	3
Bigteef's Bladed Tail	1"	3	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Mighty Fists	Destructive Bulk
0-3	12"	2+	8 dice
4-6	10"	3+	7 dice
7-9	8"	4+	6 dice
10-12	6"	5+	5 dice
13+	4"	6+	4 dice

DESCRIPTION

Gordrakk, the Fist of Gork, is a single model. Gordrakk is armed with two axes, one called Smasha and the other Kunnin'. He rides into battle on the back of a huge Maw-krusha called Bigteef, who batters opponents with his Mighty Fists, flattens them with his Destructive Bulk, and smashes them with his Bladed Tail. Even his Innard-bursting Bellow can kill foes!

FLY

Bigteef can fly.

ABILITIES

Smasha: Smasha is filled with the brutal power of Gork, making it especially lethal to enemy champions. Wound rolls of 6 or more inflict D3 mortal wounds if the target is a Hero instead of their normal damage.

Kunnin': Kunnin' is filled with the kunnin' power of Mork, and it seeks out enemy wizards to slay. Wound rolls of 4 or more inflict D3 mortal wounds if the target is a Wizard instead of their normal damage.

Strength from Victory: The more fights a Megaboss wins, the stronger they become. If Gordrakk makes an attack with Smasha or Kunnin' that slays an enemy Hero, add 1 to his Wounds characteristic and to the Attacks characteristic of the weapon that inflicted the killing wound.

Destructive Bulk: After Bigteef completes a charge move, pick an enemy unit within 1" and roll the number of dice shown for his Destructive Bulk on the damage table above; the enemy unit suffers 1 mortal wound for each roll of 4 or more.

On the Rampage: If the wounds inflicted by Bigteef's Destructive Bulk attack mean that there are no enemy models left within 3" of him, then he can immediately make another charge move (and can make another Destructive Bulk attack after the move if the charge is successfully carried out). Bigteef can make any number of charge moves like this in a single turn, so long as each one results in all enemy models within 3" being slain.

COMMAND ABILITY

Voice of Gork: Gordrakk's bellow carries the elemental force of his brutal god, and inspires his forces to surge into the enemy, hacking, bludgeoning and stomping with abandon. Once per battle, in your hero phase, you can pick a Destruction unit that is within 20" of Gordrakk. In the following charge phase, that unit can declare a charge if it is within 18" of the enemy, and you can roll three dice to determine the distance it can charge. In addition, the unit makes 2 extra attacks with each of its melee weapons in the following combat phase. If the unit you chose is part of a warscroll battalion, then these benefits also apply to all other units from the battalion.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, MAW-KRUSHA, IRONJAWZ, MONSTER, HERO, MEGABOSS, GORDRAKK

DESCRIPTION

Gordrakk, the Fist of Gork, est une figurine individuelle. Gordrakk est armé de deux haches, nommées Krazeuz' (Smasha) et Ruzée (Kunnin'). Il va à la bataille sur le dos d'un imposant Maw-krusha appelé Bigteef, qui pétrit ses adversaires avec ses Énormes Poings (Mighty Fists), les aplaît avec sa Masse Dévastatrice et les disloque avec sa Queue Lamée (Bladed Tail). Même son Braillement Crève-boyaux (Innard-bursting Bellow) peut faire des victimes!

VOL

Bigteef peut voler.

APTITUDES

Krazeuz' : Krazeuz' possède la brutalité de Gork, ce qui la rend particulièrement mortelle pour les champions adverses. Les jets de blessure de 6 ou plus infligent D3 blessures mortelles au lieu du Damage normal si la cible est un **HERO**.

DESCRIPCIÓN

Gordrakk, the Fist of Gork, es una sola miniatura. Gordrakk está armado con dos hachas, una llamada Machaka (Smasha) y la otra Aztuta (Kunnin'). Va al combate sobre un gran Maw-krusha llamado Bigteef, que machaca oponentes con sus puños poderosos (Mighty Fists), su Masa destructiva (Destructive Bulk) y su Cola con filo (Bladed Tail). Incluso su Bramido reventatrancañas (Innard-bursting Bellow) puede matar a unos cuantos.

VOLAR

Bigteef puede volar.

HABILIDADES

Aztuta. Aztuta está llena del poder de aztucia de Mork, y busca a los magos enemigos para matarlos. Las tiradas para herir de 4 o más infligen 1D3 heridas mortales si el objetivo es un **WIZARD** en lugar de su daño normal.

BESCHREIBUNG

Gordrakk, the Fist of Gork, ist ein einzelnes Modell. Gordrakk ist mit zwei Äxten bewaffnet, von denen eine Smasha genannt wird, die andere Kunnin'. Er reitet auf dem Rücken eines riesigen Maw-krushas namens Bigteef in die Schlacht, der Gegner mit seinen Mighty Fists verprügelt, sie mit seiner zerstörerischen Masse plattdrückt und mit seinem Bladed Tail zerschmettert. Sogar sein Innard-bursting Bellow kann Gegner töten!

FLIEGEN

Bigteef kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Smasha: Smasha ist von der brutalen Kraft des Gork erfüllt, die ihn besonders tödlich für gegnerische Champions macht. Verwundungswürfe von 6 oder mehr verursachen anstelle ihres normalen Schadens (Damage) D3 tödliche Verwundungen, wenn das Ziel ein **HERO** ist.

DESCRIZIONE

Gordrakk, the Fist of Gork, è un singolo modello. Gordrakk è armato con due asce, una soprannominata Smasha e l'altra Kunnin'. Va in battaglia sul dorso di un enorme Maw-krusha chiamato Bigteef, che pesta gli avversari con i suoi Mighty Fists, li schiaccia con la Massa Distruttiva e li fa a pezzi con la Bladed Tail. Persino il suo innard-bursting Bellow è in grado di uccidere le prede!

VOLO

Bigteef può volare.

ABILITÀ

Smasha: Smasha è piena del potere brutale di Gork, che la rende particolarmente letale per i campioni nemici. I tiri per ferire pari a 6 o più infliggono D3 ferite mortali invece del loro normale danno se il bersaglio è un **HERO**.

Kunnin': Kunnin' è piena del potere astuto di Mork e vuole uccidere i maghi nemici. I tiri per ferire pari a 4 o più infliggono D3 ferite mortali invece del loro normale danno se il bersaglio è un **WIZARD**.

Ruzée: Ruzée possède la malice de Mork, et a soif du sang des sorciers. Les jets de blessure de 4 ou plus infligent D3 blessures mortelles au lieu du Damage normal si la cible est un **WIZARD**.

La Victoire rend Fort: Plus un Megaboss gagne des duels, plus il devient fort. Si Gordrakk effectue une attaque avec Krazeuz' ou Ruzée qui tue un **HERO** ennemi, ajoutez 1 à sa caractéristique de Wounds et à la caractéristique d'Attacks de l'arme qui a infligé la blessure fatale.

Masse Dévastatrice: Après que Bigteef a terminé un mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins et jetez autant de dés qu'indiqué dans la colonne Masse Dévastatrice du tableau de dégâts ci-dessus; l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle pour chaque jet de 4 ou plus.

Déchaînement: Si les blessures infligées par l'attaque de Masse Dévastatrice de Bigteef font qu'il n'y a plus de figurines ennemies à 3" ou moins de lui, il peut immédiatement effectuer un nouveau mouvement de charge (et une nouvelle attaque de

Machaka. Machaka está llena del poder brutal de Gork, haciendo que sea especialmente letal contra campeones enemigos. Las tiradas para herir de 6 o más infligen 1D3 heridas mortales si el objetivo es un **HERO** en vez de su daño normal.

Masa destructiva. Después de que Bigteef complete un movimiento de carga, elige una unidad enemiga a 1" o menos de él y tira la cantidad de dados que se muestra en la tabla de daño de Destructive Bulk (ver arriba); la unidad enemiga sufre 1 herida mortal por cada resultado de 4 o más.

Carga tras carga. Si las heridas infligidas por el ataque Masa destructiva de Bigteef implican que no quedan miniaturas enemigas a 3" o menos de él, puede hacer otro movimiento de carga inmediatamente (y hacer otro ataque de Masa destructiva si el movimiento de carga tiene éxito). Bigteef puede hacer cualquier cantidad de movimientos de carga como este en un sólo turno siempre y cuando cada uno de ellos acabe con todas las miniaturas enemigas a 3" o menos de él muertas.

Kunnin': Kunnin' ist von der klävarän Kraft des Mork erfüllt und spürt gegnerische Zauberer auf, um sie zu töten. Verwundungswürfe von 4 oder mehr verursachen D3 tödliche Verwundungen anstelle ihres normalen Schadens (Damage), wenn das Ziel ein **WIZARD** ist.

Stärke durch Sieg: Je mehr Kämpfe ein Megaboss gewinnt, desto stärker wird er. Wenn Gordrakk eine Attacke mit Smasha oder Kunnin' durchführt, die einen feindlichen **HERO** tötet, addiere 1 zu seinem Wounds-Wert und zum Attacks-Wert der Waffe, die die tödliche Verletzung verursacht hat.

Zerstörerische Masse: Nachdem Bigteef eine Angriffsbewegung beendet hat, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" und wirf die Anzahl an Würfeln, die in der Schadenstabelle (Damage Table) oben in der Spalte "Destructive Bulk" angegeben sind. Die feindliche Einheit erleidet für jeden Wurf von 4 oder mehr 1 tödliche Verwundung.

Am Wüten: Wenn die Verwundungen durch Attacken von Bigteefs zerstörerischer Masse bewirken, dass sich keine feindlichen Modelle mehr innerhalb von 3" um ihn befinden,

Forza dalla Vittoria: più combattimenti un Megaboss vince, più diventa forte. Se Gordrakk effettua un attacco con Smasha o Kunnin' che uccide un **HERO** nemico, aggiungi 1 alla sua caratteristica Wounds e alla caratteristica Attacks dell'arma che ha inflitto il colpo di grazia.

Massa Distruttiva: dopo che Bigteef ha completato un movimento di carica scegli un'unità nemica entro 1" e tira il numero di dadi indicato per la sua Massa Distruttiva nella tabella dei danni in alto; l'unità nemica subisce 1 ferita mortale per ogni risultato di 4 o più.

Scatenato: se le ferite inflitte dall'attacco Massa Distruttiva di Bigteef fanno in modo che non rimangono modelli nemici entro 3" da esso, la bestia può effettuare immediatamente un altro movimento di carica (e se la carica viene eseguita con successo può effettuare un altro attacco Massa Distruttiva dopo il movimento). In un singolo turno Bigteef può effettuare un qualsiasi numero di movimenti di carica di questo tipo fintanto che ciascuno uccide tutti i modelli nemici entro 3".

Masse Dévastatrice après ce mouvement si la charge a réussi). Il n'y a pas de limite au nombre de mouvements de charge que Bigteef peut effectuer dans un même tour, à condition que chacun conduise à ce que toutes les figurines ennemies à 3" soient tuées.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Voix de Gork: Le cri de Gordrakk a la puissance élémentaire de son dieu brutal, et pousse ses forces à se ruer sur l'ennemi, en taillant, cognant et piétinant éperdument. Une fois par bataille, à votre phase des héros, vous pouvez choisir une unité **DESTRUCTION** à 20" ou moins de Gordrakk. À la phase de charge suivante, cette unité peut tenter une charge si elle est à 18" ou moins de l'ennemi, et vous pouvez jeter trois dés pour déterminer la distance sur laquelle elle peut charger. En outre, l'unité effectue 2 Attacks supplémentaires avec chacune de ses armes de mêlée à la phase de combat suivante. Si l'unité que vous avez choisie fait partie d'un warscroll battalion, alors ces avantages s'appliquent également à toutes les autres unités du warscroll battalion.

Sacar fuerzas de la victoria. Cada vez que el Megaboss gana una lucha, se hace más fuerte. Si Gordrakk hace un ataque con Machaka o Aztuta que acaba con un **HERO** enemigo, suma 1 a su atributo Wounds y al atributo Attacks del arma que causó la herida final.

HABILIDAD DE MANDO

Voz de Gork. El grito de Gordrakk porta la fuerza elemental de su brutal dios e inspira a sus fuerzas a cargar contra el enemigo cortando, machacando y golpeando con abandono. Una vez por batalla en tu fase de héroe, puedes elegir una unidad de **Destruction** que se encuentre a 20" o menos de Gordrakk. En la siguiente fase de carga, esa unidad puede declarar una carga si se encuentra a 18" o menos del enemigo y puedes tirar tres dados para determinar la distancia que puede cargar. Además, la unidad hace 2 ataques adicionales con cada una de sus melee weapons en la siguiente fase de combate. Si la unidad que eliges forma parte de un warscroll battalion, los beneficios también se aplican al resto de unidades del battalion.

kann er sofort eine weitere Angriffsbewegung durchführen (und nach der Bewegung eine weitere Attacke mit seiner zerstörerischen Masse, wenn der Angriff erfolgreich durchgeführt wurde). Bigteef kann eine beliebige Anzahl an Angriffsbewegungen wie diese in einer Runde ausführen, solange jede dazu führt, dass alle feindlichen Modelle innerhalb von 3" getötet werden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Gorks Stimme: Gordracks Brüllen besitzt die elementare Gewalt seines brutalen Gottes und bewegt seine Streitkräfte dazu, über den Feind zu wogen und mit Hingabe zu hacken, schlagen und stampfen. Einmal in der Schlacht kannst du in deiner Heldenphase eine **Destruction**-Einheit innerhalb von 20" um Gordrakk wählen. In der folgenden Angriffsphase kann diese Einheit einen Angriff ansagen, wenn sie sich innerhalb von 18" um den Gegner befindet, und du kannst drei Würfel werfen, um die Angriffsreichweite zu ermitteln. Zusätzlich führt die Einheit in der folgenden Nahkampfphase 2 zusätzliche Attacken mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) durch. Wenn die von dir gewählte Einheit Teil eines Warscroll Battalions ist, profitieren auch alle anderen Einheiten des Battalions von der Wirkung dieser Befehlsfähigkeit.

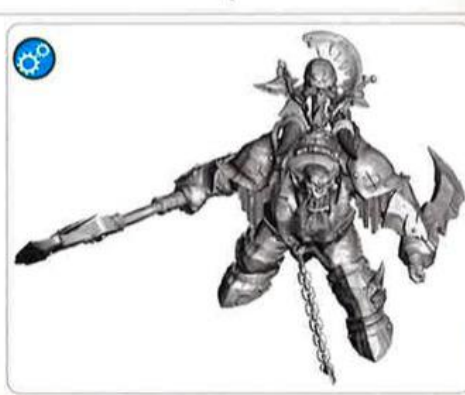
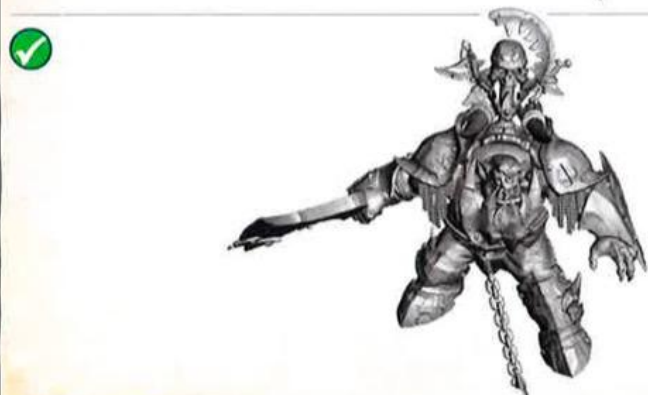
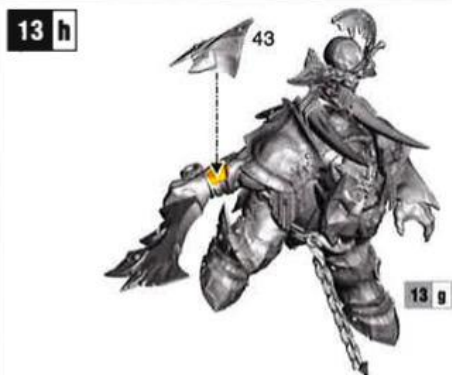
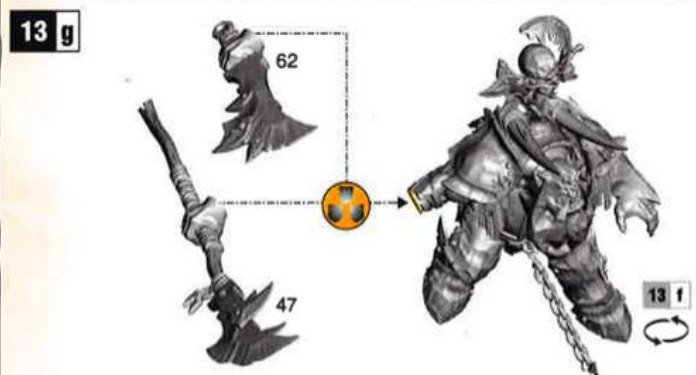
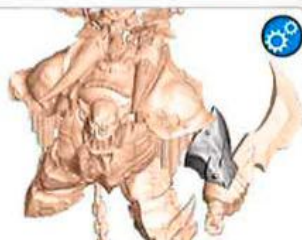
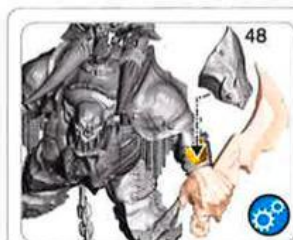
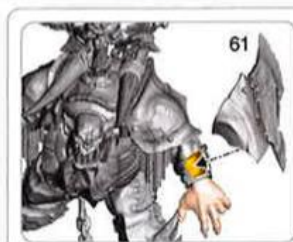
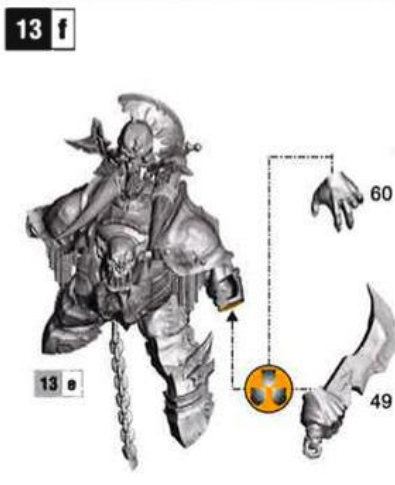
ABILITÀ DI COMANDO

Voce di Gork: l'urlo di Gordrakk trasmette la forza elementale del suo dio brutale e ispira le proprie truppe ad attaccare il nemico, colpendo, massacrando e calpestando con abbandono. Una volta per battaglia, nella tua fase degli eroi, puoi scegliere un'unità con la keyword **Destruction** che si trova entro 20" da Gordrakk. Nella successiva fase di carica quell'unità può dichiarare una carica se si trova entro 18" dal nemico, e puoi tirare tre dadi per determinare la distanza di carica. Inoltre l'unità effettua 2 attacchi extra con ciascuna delle proprie **Melee Weapons** nella fase di combattimento che segue. Se l'unità che hai scelto fa parte di un warscroll battalion, questi benefici si applicano anche a tutte le altre unità del battaglione.

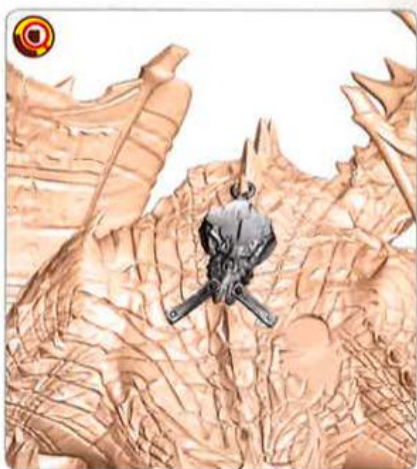
KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, MAW-KRUSHA, IRONJAWZ, MONSTER, HERO, MEGABOSS, GORDRAKK

13-14 MEGABOSS ON MAW-KRUSHA



14 a



14 b



14 c





MEGABOSS ON MAW-KRUSHA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Innard-bursting Bellow	8"	1	2+	3+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boss Gore-hacka	2"	3	3+	3+	-1	2
Scrap-tooth	1"	4	3+	3+	-	1
Choppa	1"	4	3+	3+	-1	2
Rip-tooth Fist	1"	1	4+	3+	-2	D3
Maw-krusha's Mighty Fists	1"	4	☀	3+	-2	3
Maw-krusha's Bladed Tail	1"	D3	4+	3+	-1	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Mighty Fists	Destructive Bulk
0-3	12"	2+	8 dice
4-6	10"	3+	7 dice
7-9	8"	4+	6 dice
10-12	6"	5+	5 dice
13+	4"	6+	4 dice

DESCRIPTION

A Megaboss on Maw-krusha is a single model. The Megaboss rides on the Maw-krusha's back, and is armed with a Boss Gore-hacka and a Scrap-tooth or a Choppa and a Rip-tooth Fist. The Maw-krusha can batter opponents with its Mighty Fists, flatten them with its Destructive Bulk, or smash them with its Bladed Tail, while its Innard-bursting Bellow can kill foes from afar.

FLY

A Maw-krusha can fly.

ABILITIES

Strength from Victory: The more fights a Megaboss wins, the stronger they become. If a Megaboss makes an attack with their Boss Gore-hacka, Scrap-tooth, Choppa or Rip-tooth Fist that slays an enemy Hero, add 1 to their Wounds characteristic and to the Attacks characteristic of the weapon that inflicted the killing wound.

Destructive Bulk: After a Maw-krusha completes a charge move, pick an enemy unit within 1" and roll the number of dice shown for the Maw-krusha's Destructive Bulk on the damage table above; the enemy unit suffers 1 mortal wound for each roll of 4 or more.

On the Rampage: If the wounds inflicted by a Maw-krusha's Destructive Bulk attack mean that there are no enemy models left within 3" of it, then it can immediately make another charge move (and can make another Destructive Bulk attack after the move if the charge is successfully carried out). A Maw-krusha can make any number of charge moves like this in a single turn, so long as each one results in all enemy models within 3" being slain.

COMMAND ABILITY

Mighty Waaagh! If a Megaboss on Maw-krusha uses this ability, count up the number of IRONJAWZ units within 15" of them at the start of the combat phase of the turn, and roll a dice. If the roll is less than or equal to the number of units, then this model and all models in those units make 1 extra attack with each of their melee weapons in that combat phase. If the roll is a 6, and there are at least 6 IRONJAWZ units within 15" of this model, then make 2 extra attacks rather than 1.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, MAW-KRUSHA, IRONJAWZ, MONSTER, HERO, MEGABOSS

DESCRIPTION

Un Megaboss sur Maw-krusha est une figurine individuelle. Le Megaboss juché sur le dos du Maw-krusha est armé d'un Étripeur de Boss (Boss Gore-hacka) et d'un Kur'dent (Scrap-tooth), ou d'un Kikoup' (Choppa) et d'un Poing Frakass' Dents (Rip-tooth Fist). Le Maw-krusha peut pénétrer ses adversaires avec ses Enormes Poings (Mighty Fists), les aplatir avec sa Masse Dévastatrice et les disloquer avec sa Queue Lamée (Bladed Tail), tandis que son Braillement Crève-boyaux (Innard-bursting Bellow) peut les abattre à distance.

VOL

Un Maw-krusha peut voler.

APTITUDES

La Victoire rend Fort: Plus un Megaboss gagne des duels, plus il devient fort. Si un Megaboss effectue une attaque avec son Étripeur de Boss, Kur'dent, Kikoup' ou Poing Frakass' Dents, qui tue un Héro ennemi, ajoutez 1 à sa caractéristique de Wounds et à la caractéristique d'Attacks de l'arme qui a infligé la blessure fatale.

DESCRIPCIÓN

Un Megaboss en Maw-krusha es una sola miniatura. El Megaboss monta sobre el Maw-krusha, y está armado con una Zakatripaz de jefe (Boss Gore-hacka) y un kubre-piñoz (Scrap-tooth) o una rebanadora (Choppa) y un Puño arrankapiñoz (Rip-tooth Fist). El Maw-krusha puede machacar oponentes con sus puños poderosos (Mighty Fists), su Masa destructiva (Destructive Bulk) y su Cola con filo (Bladed Tail). Incluso su Bramido revientaentrañas (Innard-bursting Bellow) puede matar a unos cuantos.

VOLAR

A Maw-krusha puede volar.

HABILIDADES

Masa destructiva. Después de que Maw-krusha complete un movimiento de carga, elige una unidad enemiga a 1" o menos de él y tira la cantidad de dados que se muestra en la tabla de daño de Destructive Bulk (ver arriba); la unidad enemiga sufre 1 herida mortal por cada resultado de 4 o más.

BESCHREIBUNG

Ein Megaboss auf Maw-krusha ist ein einzelnes Modell. Der Megaboss reitet auf dem Rücken des Maw-krushas und ist mit einem Boss Gore-hacka und einem Scrap-tooth oder einem Choppa und einer Rip-tooth Fist bewaffnet. Der Maw-krusha kann Gegner mit seinen Mighty Fists verprügeln, sie mit seiner zerstörerischen Masse plattdrücken und mit seinem Bladed Tail zerschmettern, während sein Innard-bursting Bellow Gegner aus der Ferne tötet.

FLIEGEN

Ein Maw-krusha kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Stärke durch Sieg: Je mehr Kämpfe ein Megaboss gewinnt, desto stärker wird er. Wenn ein Megaboss eine Attacke mit seinem Boss Gore-hacka, Scrap-tooth, Choppa oder seiner Rip-tooth Fist durchführt, die einen feindlichen Héro tötet, addiere 1 zu seinem Wounds-Wert und zum Attacks-Wert der Waffe, die die tödliche Verletzung verursacht hat.

DESCRIZIONE

Un Megaboss on Maw-krusha è un singolo modello. Egli cavalca un Maw-krusha ed è armato con un Boss Gore-hacka e uno Scrap-tooth o con un Choppa e un Rip-tooth Fist. Il Maw-krusha pesta gli avversari con i suoi Mighty Fists, li schiaccia con la Massa Distruttiva e li fa a pezzi con la Bladed Tail, mentre il suo Innard-bursting Bellow è in grado di uccidere le prede da lontano.

VOLO

Un Maw-krusha può volare.

ABILITÀ

Forza della Vittoria: più combattimenti un Megaboss vince, più diventa forte. Se un Megaboss effettua un attacco con il suo Boss Gore-hacka, lo Scrap-tooth, il Choppa o il Rip-tooth Fist che uccide un Héro nemico, aggiungi 1 alla sua caratteristica Wounds e alla caratteristica Attacks dell'arma che ha inflitto il colpo di grazia.

Masse Dévastatrice: Après qu'un Maw-krusha a terminé un mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins et jetez autant de dés qu'indiqué dans la colonne Masse Dévastatrice du tableau de dégâts ci-dessus; l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle pour chaque jet de 4 ou plus.

Déchainement: Si les blessures infligées par l'attaque de Masse Dévastatrice d'un Maw-krusha font qu'il n'y a plus de figurines ennemies à 3" ou moins de lui, il peut immédiatement effectuer un nouveau mouvement de charge (et une nouvelle attaque de Masse Dévastatrice après ce mouvement si la charge a réussi). Il n'y a pas de limite au nombre de mouvements de charge qu'un Maw-krusha peut effectuer dans un même tour, à condition que chacun conduise à ce que toutes les figurines ennemies à 3" soient tuées.

Carga tras carga. Si las heridas infligidas por el ataque Masa destructiva de Maw-krusha implican que no quedan miniaturas enemigas a 3" o menos de él, puede hacer otro movimiento de carga inmediatamente (y hacer otro ataque de Masa destructiva si el movimiento de carga tiene éxito). Maw-krusha puede hacer cualquier cantidad de movimientos de carga como este en un sólo turno siempre y cuando cada uno de ellos acabe con todas las miniaturas enemigas a 3" o menos de él muertas.

Sacar fuerzas de la victoria. Cada vez que el Megaboss gana una lucha, se hace más fuerte. Si un Megaboss hace un ataque con su Zakatripaz del jefe, palo-pincho, Rebanadora o Puño arrankapiñoz que acaba con un Héro enemigo, añade 1 a su atributo de Wounds y al atributo de Attacks del arma que infligió la herida final.

Zerstörerische Masse: Nachdem ein Maw-krusha eine Angriffsbewegung beendet hat, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" und wirf die Anzahl an Würfeln, die in der Schadenstabelle (Damage Table) oben in der Spalte "Destructive Bulk" angegeben sind. Die feindliche Einheit erleidet für jeden Wurf von 4 oder mehr 1 tödliche Verwundung.

Am Wüten: Wenn die Verwundungen durch Attacken der zerstörerischen Masse eines Maw-krushas bewirken, dass sich keine feindlichen Modelle mehr innerhalb von 3" um ihn befinden, kann er sofort eine weitere Angriffsbewegung durchführen (und nach der Bewegung eine weitere Attacke mit seiner zerstörerischen Masse, nachdem der Angriff erfolgreich durchgeführt wurde). Ein Maw-krusha kann eine beliebige Anzahl an Angriffsbewegungen wie diese in einer Runde ausführen, solange jede dazu führt, dass alle feindlichen Modelle innerhalb von 3" getötet werden.

Massa Distruttiva: dopo che un Maw-Krusha ha completato un movimento di carica sceglie un'unità nemica entro 1" e tira il numero di dadi indicato per la sua Massa Distruttiva nella tabella dei danni in alto; l'unità nemica subisce 1 ferita mortale per ogni risultato di 4 o più.

Scatenato: se le ferite inflitte dall'attacco Massa Distruttiva di un Maw-krusha fanno in modo che non rimangono modelli nemici entro 3" da esso, la bestia può effettuare immediatamente un altro movimento di carica (e se la carica viene eseguita con successo può effettuare un altro attacco Massa Distruttiva dopo il movimento). In un singolo turno il Maw-krusha può effettuare un qualsiasi numero di movimenti di carica di questo tipo fintanto che ciascuno uccide tutti i modelli nemici entro 3".

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Grande Waaagh! Si un Megaboss sur Maw-krusha utilise cette aptitude, comptez le nombre d'unités IRONJAWZ à 15" ou moins de lui au début de la phase de combat du même tour, et jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal au nombre d'unités, cette figurine et toutes les figurines de ces unités effectuent 1 Attack supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée à cette phase de combat. Si le jet donne 6 alors qu'il y a au moins 6 unités IRONJAWZ à 15" ou moins de cette figurine, effectuez 2 Attacks supplémentaires au lieu de 1.

HABILIDAD DE MANDO

¡Waaagh! poderoso. Si un Megaboss en Maw-krusha usa esta habilidad cuenta la cantidad de unidades IRONJAWZ a 15" o menos de él al inicio de la fase de combate del turno, y tira un dado. Si el resultado es menor o igual a la cantidad de unidades, esta miniatura y todas las miniaturas en esas unidades hacen 1 ataque adicional con cada una de sus melee weapons en esa fase de combate. Si el resultado es un 6, y hay al menos 6 unidades IRONJAWZ a 15" o menos de esta miniatura, hacen 2 ataques adicionales en vez de 1.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Gewaltiger Waaagh: Wenn ein Megaboss auf Maw-krusha diese Fähigkeit einsetzt, zähle zu Beginn der Nahkampfphase des Zugs die Anzahl der IRONJAWZ-Einheiten innerhalb von 15" um ihn und wirf einen Würfel. Wenn das Wurfresultat gleich der Anzahl der Einheiten oder niedriger ist, können dieses Modell und alle Modelle jener Einheiten in dieser Nahkampfphase 1 zusätzliche Attacke mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) durchführen. Wenn das Wurfresultat eine 6 ist und sich wenigstens 6 IRONJAWZ-Einheiten innerhalb von 15" um dieses Modell befinden, führen sie 2 zusätzliche Attacken anstelle von 1 aus.

ABILITÀ DI COMANDO

Waaagh! Possente: se un Megaboss on Maw-krusha usa questa abilità, conta il numero di unità di IRONJAWZ entro 15" da esso all'inizio della fase di combattimento del turno e tira un dado. Se il risultato è inferiore o uguale al numero di unità, in quella fase di combattimento questo modello e tutti i modelli di quelle unità effettuano 1 attacco extra con ciascuna delle loro Melee Weapons. Se il risultato è 6 e ci sono almeno 6 unità di IRONJAWZ entro 15" da questo modello, effettuano invece 2 attacchi extra al posto di 1.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, MAW-KRUSHA, IRONJAWZ, MONSTER, HERO, MEGABOSS

BASE STEGADON SCALE GREEN
SHADE NULN OIL
LAYER THUNDERHAWK BLUE

BASE AVERLAND SUNSET
SHADE CASANDORA YELLOW
LAYER FLASH GITZ YELLOW

BASE RHINOX HIDE
LAYER DOOMBULL BROWN
LAYER SQUIG ORANGE
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE CASTELLAN GREEN
SHADE NULN OIL
LAYER LOREN FOREST
LAYER NURGLING GREEN

BASE DEATH WORLD FOREST
SHADE ATHONIAN CAMOSHADE
LAYER OGRYN CAMO
LAYER KRIEG KHAKI

BASE WAAAGH! FLESH
SHADE ATHONIAN CAMOSHADE
LAYER ELYSIAN GREEN

BASE ABADDON BLACK
BASE MECHANICUS STANDARD GREY
LAYER DAWNSTONE
LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE KHORNE RED
LAYER WAZDAKKA RED
LAYER TROLL SLAYER ORANGE

BASE RAKARTH FLESH
SHADE REIKLAND FLESHSHADE
LAYER FLAYED ONE FLESH
LAYER WHITE SCAR

BASE CELESTRA GREY
SHADE ATHONIAN CAMOSHADE
LAYER PALLID WYCH FLESH
LAYER WHITE SCAR