



• TRUPPENSCHRIFTROLLE •

## ZARBAG



So lange der Schamane ZARBAG zurückdenken kann durchwandert er schon die gewundenen Hallen des Nightvaults. Sein Schnüffelwicht hilft ihm bei der Suche nach den besten magischen Pilzen und er kann sein Gesicht nach Belieben in eine verzerrte Schreckensfratze verwandeln.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Fluchsichel	2"	3	3+	3+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Zarbag ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Fluchsichel bewaffnet.

### FÄHIGKEITEN

**Schnüffelwicht:** Zarbag hat einen Schnüffelwicht gefangen und eingesperrt, den er „überzeugt“, mächtige magische Pilze aufzuspüren.

Einmal pro Schlacht, bevor du mit diesem Modell einen Zauber zu wirken versuchst, kannst du einen Würfel werfen. Bei 2+ addierst du 2 auf den Zauberwurf.

### MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gesicht des Bö's'n Mondes*.

**Gesicht des Bö's'n Mondes:** Für Zarbag hat „dem Feind den Mond zeigen“ eine ganz andere – und furchtbare – Bedeutung ...

*Gesicht des Bö's'n Mondes* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb

von 3" um den Zaubernden, die für ihn sichtbar ist. Die gewählte Einheit muss eine normale Bewegung durchführen und sich zurückziehen. Ist es der gewählten Einheit aus irgendeinem Grund unmöglich, diese Bewegung durchzuführen, erleidet sie stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

**SCHLÜSSELWÖRTER** ZERSTÖRUNG, GROT, MOONCLAN, HELD, ZAUBERER, MADCAP SHAMAN, ZARBAG



• TRUPPENSCHRIFTROLLE •

## ZARBAGS GITZ



Der suspekte Haufen Grünhautschläger, der ZARBAG zahllose Male in gefährliche und oft bescheuerte Situationen gefolgt ist, hat ein Talent dafür bewiesen, aus diesen mehr oder weniger in einem Stück und mit haufenweise Glitzerkram wieder herauszukommen.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Moonclan-Bogen	16"	1	5+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Großes Maul voller Zähne	1"	2	4+	3+	-1	1
Squigschubser	2"	1	5+	4+	-	1
Schneida	1"	1	5+	5+	-	1

### BESCHREIBUNG

Zarbags Gitz ist eine Einheit aus 7 Modellen. Der Squig Herder ist mit einem Squigschubser bewaffnet, die 2 Cave Squigs sind jeweils mit einem Großen Maul voller Zähne bewaffnet, der Netter ist mit einem Schneida bewaffnet und trägt ein Dornennetz und die 3 Moonclan Shootas sind jeweils mit einem Moonclan-Bogen und einem Schneida bewaffnet.

**FANATIC:** Eine Fanatic-Einheit mit 1 Modell lauert unter Zarbags Gitz.

### FÄHIGKEITEN

**Squig-Amok:** Wenn ein Cave Squig sich zur Flucht entschließt, schnappt er nach jedem, der närrisch genug ist, ihm in den Weg zu geraten.

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Cave-Squig-Modell aus dieser Einheit flieht, bevor das Modell aus dem Spiel entfernt wird. Bei 4+ erleidet die nächste andere Einheit innerhalb von 6" um das fliehende Modell 1 tödliche Verwundung. Befinden sich mehrere solche Einheiten gleich nah, kannst du entscheiden, welche die tödliche Verwundung erleidet.

**Netzgitz:** Moonclan-Grots verwenden Wurfnetze, um Cave Squigs und ihre Gegner einzufangen.

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken feindlicher Modelle ab, solange sie sich innerhalb von 2" um befreundete Modelle mit Dornennetz befinden.

**Zäh wie alte Stiefel:** Cave Squigs und ihre Herders sind notorisch schwer zu töten.

Squig-Herder- und Cave-Squig-Modelle in dieser Einheit haben einen Wundenwert von 2.

**SCHLÜSSELWÖRTER** ZERSTÖRUNG, GROT, MOONCLAN, ZARBAGS GITZ

NIGHTVAULT EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Zarbag	1	1	160	Anführer	Einzigartig. Diese Einheiten müssen für insgesamt 160 Punkte gemeinsam gewählt werden, sind aber eigenständige Einheiten.
Zarbags Gitz	7	7			