

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Points
0-1 Head Honcho	4	3	3	2	3	6	3	9	4+	22

Devi sempre scegliere Honcho come scelta QG.

Opzioni:

Head Honcho può ricevere equipaggiamenti dall'arsenale grot.

Regole Speciali:

"Personaggio indipendente." "Duck."

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Points
Banna Wava	3	3	3	2	1	5	2	8	4+	14

Puoi avere fino a due Banna Wavas come singola scelta QG

Opzioni:

I Bana Wava possono ricevere equipaggiamenti dall'arsenale grot.

Regole Speciali:

"Personaggio indipendente." "Duck."

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Points
Know-Wot Grots										
Ammo Runt	3	3	3	2	1	4	2	7	4+	16
Grot Orderly	3	3	2	2	1	4	2	7	4+	14
Grot Oiler	3	3	2	2	1	4	2	7	4+	10

Mob: Fino a tre Know-Wot Grots possono essere presi contando come singola scelta Reparti Speciali

Ogni Know-Wot Grot deve essere assegnato ad un grot mob (di ogni tipo). Essi possono essere assegnati allo stesso mob, but they do not have to be.

Essi contano come un personaggio extra per questo mob

Opzioni: Essi possono ricevere equipaggiamenti presi dall'arsenale grot.

Regole Speciali: "Duck."

"Che forza!": Le munizioni che un ammo runt porta sono così pesanti che solo i grot più forti possono farcela. Nè deriva che l'ammo runt ottiene +1 a forza (già incluso nel profilo)

"Ammo Runt": Qualsiasi modello in contatto di base con un ammo runt può ripetere i tiri per colpire falliti durante la fase di fuoco. L'Ammo Runt può portare solo un'arma ad una mano poichè è già impegnato nel trasportare le munizioni.

"Grot Orderly": Avendo un tempo lavorato con un Dok, l'orderly conosce un paio di cosette sull'anatomia orkoide.

Un grot in contatto di base con l'orderly, potrà essere curato da quest'ultimo. Lancia un D10, se il risultato è uguale o maggiore della forza dell'arma che ha causato la ferita mortale, allora sopravviverà.

"Grot Oiler": Avendo lavorato con un Mekboy, l'Oiler non può riparare i veicoli grot, poichè non hanno motore. Egli può, comunque, prendere equipaggiamenti speciali che ruba dalla fabbrica...

Assault Grots

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Points
Assault grot	3	2	2	2	1	2	2	5	-	6
Cunnin grot	3	3	2	2	1	4	2	7	4+	9

Mob: Il mob è formato da 10 a 20 Assault Grot e da un Cunnin Grot.

Equipaggiamento: I grot sono armati con i grot blastas ed gli small choppas.

Il Cunnin grot può acquistare qualsiasi equipaggiamento dell'armeria degli Orki.

Opzioni: Il mob può essere trasportato in un big lugga.

Regole Speciali: Gangin' up

Gli Assault grots sanno come agire insieme per sconfiggere un nemico più grande e forte di loro. Essi possono infliggere il loro numero di attacchi massimo anche se si trovano a 2" dal nemico impegnato in corpo a corpo.

Truppe:

Rebel Grot mob

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Points
Rebel Grot	2	2	2	2	1	2	1	5	-	3
Leader Grot	2	2	2	2	1	2	1	7	-	3