

Personaggio: Il Cunnin grot può acquistare qualsiasi equipaggiamento dall'armeria grot

Opzioni: Il cunnin grot può sostituire lo shoota binato per un big shoota per +10 punti

Regole Speciali: Le Warbike dei Grot seguono tutte le regole delle warbike degli Orki, ma esse sono soggette alle normali regole sul morale. Il Cunnin grot non ha la regola speciale "Duck".

	Fronte	Lato	Retro	AB	Points
Grot Cutta	9	9	9	2	14

Mob: Puoi avere fino a cinque Cutta in un mob.

Weapons: Il Cutta può essere armato con:
un big shoota per +8pts
un rokkit launcha per +5pts
oppure 5 shootas per +10pts (i quali sparano come una sola arma)

Tipo: Agile, simple construction.

Heavy Support (0-1)

	Fronte	Lato	Retro	AB	Points
Grot Flinga	10	10	10	2	10

Mob: Il mob consiste in un Flinga, e 5 grots per farlo sparare.

Fino a tre extra grot possono essere aggiunti per 3 punti l'uno.

Notes: Non può muovere e sparare, non può muovere a più di 6".

ammo: Puoi avere da 1 a 6 mobz come 'munizioni' per il Flinga. Ogni mob consiste in 9 grot e il leader grot, e tutti sono armati con il blastas e armi da mischia. Ogni mob costa 30 punti. Loro non entrano in gioco fino a che non vengono sparati dal launcha

firing: Per sparare col Flinga, piazza il template da 5" entro 72" dal Flinga stesso. La sagoma scatterizza di 2D6" in direzione casuale. Piazza un mob sotto la sagoma. Se qualsiasi modello nemico si trova anch'esso sotto la sagoma da 5", allora sarà colpito da un colpo automatico a Fo 6 Vp 6, rimuovi un grot come perdita poichè muore nell'impatto col nemico.

Taking Damage: Quando il Flinga viene colpito, tira 1D6. Con il 6, il Flinga stesso è colpito. Risolvi i colpi su di esso. Con qualsiasi altro risultato di dado si considerano colpiti i grot.

Big Gunz Battery

Questa scelta è identica a quella del codex Orki, eccetto il fatto che non puoi avere un mekkaniko e lo schiavo è rimpiazzato dal leader grot.

	AC	Fo	Fronte	Lato	Retro	AB	Points
0-1 Grot Binz	3	3(6)	10	9	9	2	20

Mob: Il mob è formato da tre a nove Binz.

Weapons: armi da mischia dei bipodi, 'Dakka' shoota

Options: puoi upgradare il Dakka slugga ad uno shoota / rokkit launcha combi-arma senza nessuno costo in punti, oppure uno shoota / skorcha combi-arma per +4 punti.

	Fronte	Lato	Retro	Trasporti: AB	Points
Big Lugga	10	10	9	2	30

Movimento: Il Lugga può muovere di 1" per ogni grot che trasporta. Comunque può sempre muovere fino a 6".

Può sempre sparare, ed i passeggeri possono comunque imbarcarsi o sbarcare.

Armi: Il big lugga può essere armato con un Lobba. Quest'arma non può sparare a meno che il veicolo non muova.

Tipo: simple construction.

Transporto: Il big lugga può trasportare fino a 20 modelli.