

## Goblins

### Armeeaufbau:

Für 3 Einheiten Standardinfanterie darf eine Kavallerieeinheit aufgestellt werden.

Für 4 Standardeinheiten darf eine Artillerieeinheit aufgestellt werden.

### Kommandanten

*FastMegaOberBoss* maximal 1 4 Joker 20 Pkt  
oder

*FastOberBoss* maximal 1 2 Joker 0 Pkt  
3 Joker 10 Pkt

*UnterBoss/ (Shamane)* einer für 5 Standardeinheiten 1 Joker 0 Pkt  
2 Joker 10 Pkt

### Heldensonderregeln:

Goblinbosse sind nicht so heldenhaft, sie bringen nur maximal 1 zusätzlich Attacke in den Nahkampf ein unabhängig von ihrer Jokeranzahl.

Shamanen (20 Pkt.) ermöglichen es Einheiten in 40cm Umkreis um sie herum einen Rettungswurf zu wiederholen, sie bringen unabhängig von ihrer Jokeranzahl keine Attacken in den Nahkampf mit ein, da sie zu beschäftigt sind vor sich hinzusummen, um das große Grün zu besänftigen, jedoch geben sie den normalen Bonus auf den Moralwert.

### Infanterie

Goblinkrieger 100 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig
Speere				

Waldgoblinkrieger 80 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	3	2	6+	offene Formation, kleine Einheit, Plänkler, Kundschafter
Speere				

Nachtgoblinkrieger 140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	5	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Kleine Irre, Vorsichtig
Speere				

## Nachtgoblinbogenschützen

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Kleine Irre, Vorsichtig
Bögen				

## Goblinbogenschützen

125 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig
Bögen				

## Snotlinge

maximal 4

145 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	3	4	4+	Offene Formation, Plänkler, Starrsinnig
Alles was da ist				

## Steintrolle

maximal 2

160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	5	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig, indirekter Beschuss
Steine				

*Kavallerie*

## leichte Goblinskavallerie

130 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	5	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kundschafter
Reiterbogen				

## Goblinskavallerie

100 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit
Speere				

## Nachtgoblinhöhlenhopper

maximal 1

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Blutdürstig 3
Zähne und Klauen				

kleine Höhlenhopper

135 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	8	4	-	offene Formation, kleine Einheit, Plänkler, Sie dürfen geschlossene Formationen und Kavallerie angreifen und erhalten keinen Malus für Plänkler im Nahkampf. Sie dürfen immer Gegenangriffe durchführen. Einmal losgelassen fressen sie nach gewonnener Beendigung des Nahkampfes alles was noch übrig ist (Vernichtung des Gegners) und verlieren sich auf dem Schlachtfeld. Bringen dem Gegner keine Siegpunkte.
Zähne und Klauen				

*Artillerie*

Speerschleuder

80 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	6+	Leichte Kriegsmaschine, mobil
Kriegs-Maschine				

Steinschleuder

80 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	6+	Kriegsmaschine, indirekter Beschuss
Kriegs-Maschine				

**Sonderregeln:****Kleine Irre**

Es dürfen maximal 2 kleine Irre für jeweils 30 Punkte in der Einheit mitgeführt werden. Sie dürfen jederzeit in eine beliebige Richtung losgelassen werden, wobei sie sich 20 cm in gerader Linie von der Einheit, aus der sie losgelassen wurden, wegbewegen.

Sie bewegen sich nach dem Losgelassen werden immer 20 cm mit jeder Aktion, die auf sie gespielt wird, in eine zufällige Richtung.

Sie können max. 5 Aktionen erhalten, dann brechen sie erschöpft zusammen. Sollten sie auf ihrem Weg eine Einheit treffen bzw. durchqueren erhält diese automatisch W3 Treffer mit einem Rüstungswurfmodifikator von -3. Danach werden sie hinter der getroffenen / durchquerten Einheit positioniert.