

Name	MP	Bemerkung	Name	MP	Bemerkung
Ghazghkull Thraka / Gorrguz	10	BF 4+	Kommandos	3/6/9	5+ Rettungswurf, KG 2+
Waaaghboss	4	BF 4+, Funkelfeld	Panzacknacka	3/6/9	BF 3+ gegen Modelle mit mehr als 2 LP
Waaaghboss in Megarüstung	5	BF 4+, Funkelfeld, Teliport	Megabosse	4/8/12	BF 4+, Energiefeld, Teliport
Mekboss	5	Krauffeld	Bosse	4/8/12	BF 4+
Boss Snikrot	4	Krauffeld	Buggys	4	
Boss Zagstruk	4	Krauffeld	Düs'nspringa	2/4/6	
Käpt'n Badrukk	4	BF 3+	Waaaghbike	3/6	
Plattmacha-Waaaghbike	5	BF4+, Krauffeld	Killakopta	6/8	
Zodgrod Wortsnagga	3		Kampf/Wummen/Walzenpanza	8	BF 4+
Viechboos	4		Killabotz	5/10	
Viechboos auf Squigosaurus	6	BF 4+	Gargbots	5	BF 4+
Bossdok / Wurrigit / Wirrkopp	3		Plündera	3/6/9	BF 4+
Mozrog Skragbad	6		Posa	5/10	
Boys / Viechjäga	4/8/12		Lasta	3	
Grots	1/2/3	Missionsziel sichern	Fliega	5	BF 4+
Boss mit Banna	2		Morka/Gorkanaut	12	BF 4+
Dok	2		Stampfa	24	BF 4+, Energiefeld, Schrottreif
Brenna	3/6/9				

Funkelfeld: 4+ Retter, **Krauffeld:** 5+ Retter

Schocksprung-Flitza: Durch 'n Tunnel: Statt W3 tödliche Verwundungen, hat das Modell bis zum nächsten Zug, einen 4+ Rettungswurf

Düenspringa: Vollgas: Statt 1 tödliche Verwundung besteht die Einheit automatisch ihren Angriffswurf und hat A+1

Schrottreif: Wie Codex PLUS 6+ Rettungswurf

Panzerklopper: S: 10:, DS: -4, SW: 3+W3, ignoere Träger spengt sich selbst.

Allgemein: Ignoriere alle Träger verletzt sich selbst-Regeln.

Blood Axes: Gelten für Fernkampfattaken als in leichter Deckung. Gorrgutz zählt als Ghazghkull Thraka

Keine Beschränkung bei der Anzahl an HQ-Einheiten/Waaaghbossen