

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

BEASTMEN



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

EINLEITUNG

Die unheimlichen Wälder und Ödlande der Reiche sind die Heimat wilder Kreaturen, die nur leben, um zu zerstören und zu schänden. Manche nennen sie die Gehörnten, andere die wahren Kinder des Chaos, doch Sterbliche kennen sie als Beastmen.

Wenn die Schlachthörner rufen, versammeln sich die Kriegsherden in großer Zahl an der Seite ihrer stierköpfigen Brüder, um gemeinsam mit den Armeen des Chaos zu kämpfen. Der einzige Lohn, den sie begehren, ist die Gelegenheit, alles zu verheeren, das ihren Weg kreuzt.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.



GORTHOR THE BEASTLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Impaler	1"	6	3+	3+	-1	1
Tuskgor's Tusks and Hooves	1"	4	4+	3+	-	1
Bagrar the Tamer's Beastspear	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Gorthor ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Impaler bewaffnet. Er zieht auf einem Streitwagen in die Schlacht, der von einem Paar Tuskgor gezogen wird, die mit blutbespritzten Tusks and Hooves attackieren. Der Streitwagen wird gelenkt von Bagrar the Tamer, der mit seinem blutverkrusteten Beastspear kämpft.

FÄHIGKEITEN

Tuskgor-Angriff: Für Gorthor darfst du Angriffswürfe wiederholen. Wenn Gorthor im selben Zug angegriffen hat, darfst du für ihn alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

Magrars Schädel: In der Heldenphase kannst du entweder 1 von Gorthor erlittene Verwundung heilen oder einer einzelnen feindlichen Einheit innerhalb von 10" um Gorthor 1 tödliche Verwundung zufügen.

Impaler: Wenn Gorthor eine Angriffsbewegung durchführt, kannst du nach Vollendung des Angriffs einer einzelnen feindlichen Einheit innerhalb von 1" um ihn D3 tödliche Verwundungen zufügen.

Heldenhass: Wenn Gorthor für den Impaler einen **HERO** als Ziel wählt, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Bluttriefender Champion: Wenn Gorthor diese Fähigkeit einsetzt, dürfen bis zu deiner nächsten Heldenphase alle **BRAYHERD**-Einheiten deiner Armee 1 zu ihren Angriffswürfen, Rennenwürfen und Trefferwürfen addieren, solange sie sich innerhalb von 16" um ihn befinden.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD, GORTHOR

KHAZRAK THE ONE-EYE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scourge	3"	See below	3+	4+	-	1
Gor Blade	1"	6	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Khazrak the One-eye ist ein einzelnes Modell. In einer Hand trägt er eine Gor Blade, in der anderen eine tödliche magische Peitsche namens Scourge. Vor Schaden schützt ihn sein Dunkler Kettenpanzer, eine verzauberte Rüstung.

FÄHIGKEITEN

Dunkler Kettenpanzer: Dein Gegner muss von jedem Zauberwurf 3 abziehen, den er für einen **WIZARD** durchführt, der sich innerhalb von 12" um Khazrak befindet.

Scourge: Wenn Scourge für eine Attacke benutzt wird, führt Khazrak damit so viele Attacken durch, wie sich feindliche Modelle in seiner Reichweite befinden.

Heldenhass: Wenn Khazrak einen **HERO** als Ziel wählt, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Bestialische Gerissenheit: Wenn Khazrak diese Fähigkeit einsetzt, können sich alle **BRAYHERD**-Einheiten deiner Armee, die sich zu Beginn deiner nächsten Bewegungsphase innerhalb von 16" um ihn befinden, in diesem Zug zurückziehen und dennoch angreifen.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD, KHAZRAK THE ONE-EYE

BEASTLORD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Man-ripper Axe	1"	6	3+	3+	-1	1
Man-render Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	2

BESCHREIBUNG

Ein Beastlord ist ein einzelnes Modell. Einige Beastlords sind mit zwei Man-ripper Axes bewaffnet, während andere eine einzelne Man-render Great Axe tragen, um ihre Feinde zu spalten. Wieder andere ziehen mit einer Man-ripper Axe in einer Hand und einem schweren Herdenschild in der anderen Hand in die Schlacht.

FÄHIGKEITEN

Zwei Äxte: Eine zusätzliche Waffe gestattet es einem Krieger, brutal auf den Feind einzuhacken und erschwert es dem Ziel auszuweichen. Für ein Modell, das mit mehr als einer Man-ripper Axe bewaffnet ist, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Herdenschild: Ein Beastlord mit Herdenschild hat in der Nahkampfphase einen Schutzwurf von 3+.

Heldenhass: Wenn ein Beastlord einen **HERO** als Ziel wählt, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Grausige Trophäe: Ein Beastlord kann diese Fähigkeit einsetzen, wenn Attacken, die er im vorherigen Zug durchgeführt hat, zum Tod eines feindlichen Modells geführt haben. Wenn er die Fähigkeit einsetzt, dürfen bis zu deiner nächsten Heldenphase alle **BRAYHERD**-Einheiten deiner Armee 1 zu ihren Angriffswürfen, Rennenwürfen und Trefferwürfen addieren, solange sie sich innerhalb von 16" um ihn befinden.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD

WARGOR STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gor Axe	1"	4	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Wargor Standard Bearer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer brutalen Gor Axe bewaffnet und trägt eine große Bestienstandarte, die aus der Haut besiegtter Feinde zusammengenäht und mit den Schädeln und Köpfen vieler Opfer verziert wurde.

FÄHIGKEITEN

Gebrüllter Kriegsschrei: Im barbarischen Geist eines Wargors kocht rote Wut, und sein einziges Verlangen ist, zu zerreißen und zu zerstören. Du darfst 1 zu allen Trefferwürfen eines Wargors addieren, wenn du einen urzeitlichen Kampfschrei ausstößt, bevor du die Würfel wirfst. Worte sind nicht nötig, aber wütendes Grollen und zorniges Schnauben sind empfehlenswert.

Bestienstandarte: In deiner Heldenphase kann ein Wargor seine Bestienstandarte aufpflanzen und die Bestienmacht darin entfesseln. Wenn er dies tut, darfst du den Wargor bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber du darfst 1 zu allen Verwundungswürfen addieren, die **BRAYHERD**-Modelle deiner Armee in der Nahkampfphase durchführen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 16" um die Bestienstandarte befindet.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, TOTEM, WARGOR STANDARD BEARER

MALAGOR, THE DARK OMEN



SPELLS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Carrion Viletide	24"	4D6	2+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crowfather's Staff	2"	2	4+	4+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Malagor, the Dark Omen, ist ein einzelnes Modell und mit dem Crowfather's Staff bewaffnet.

FLIEGEN

Malagor kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Unheilige Macht: Wenn Malagor erfolgreich einen Zauber wirkt, addierst du 1 zu seinem nächsten Zauber- oder Bannwurf.

Sendbote des Unglücks: Wirf zu Beginn der Nahkampfphase 2 Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um Malagor. Wenn die Summe der Augenzahlen höher als der Bravery-Wert der Einheit ist, kann die Einheit Malagor in dieser Nahkampfphase nicht attackieren.

MAGIE

Malagor ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gezieferflut*.

GEZIEFERFLUT

Dieser Zauber beschwört eine abscheuliche Welle aus krabbelnden, beißenden, stechenden Kreaturen herauf, die über den Feind herfällt. *Gezieferflut* hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, kann Malagor sofort eine Attacke mit dem Profil der Carrion Viletide (oben) durchführen.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, GREAT BRAY-SHAMAN, MALAGOR

GREAT BRAY-SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fetish Staff	2"	1	4+	4+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Great Bray-Shaman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Fetish Staff bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Bestialische Kraft wecken: Alle **BRAYHERD**-Einheiten deiner Armee, die sich zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 8" um einen Great Bray-Shaman befinden, dürfen sich in dieser Phase zusätzliche 3" weit bewegen.

MAGIE

Ein Great Bray-Shaman ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Herrschaft der Wildnis*.

HERRSCHAFT DER WILDNIS

Der Schamane sendet seinen Geist in die Wildnis aus und ergreift Besitz von der größten Kreatur, die er finden und seinem Willen unterwerfen kann. *Herrschaft der Wildnis* hat einen Zauberwert von 9. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du ein **MONSTER** beschwören und deiner Armee hinzufügen. Stelle das beschworene Modell innerhalb von 6" um den Rand des Schlachtfelds und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt auf. Dies zählt als die Bewegung des Modells in der folgenden Bewegungsphase.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, GREAT BRAY-SHAMAN

MORGHUR, MASTER OF SKULLS



MELEE WEAPONS

Twisted Staff

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Morghur, Master of Skulls, ist ein einzelnes Modell und mit einem Twisted Staff bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Seelenessenz des Chaos: In deiner Heldenphase darfst du ein einzelnes Modell deiner Armee innerhalb von 12" um Morghur wählen und einen Würfel werfen. Das gewählte Modell wird getötet, aber bei einem Wurf von 4 oder mehr wird es durch einen **CHAOS SPAWN** unter deiner Kontrolle ersetzt.

Aura der Transmutation: Morghur kann nicht attackiert und nicht von Zaubern betroffen werden, es sei denn der Attackierende oder der Zaubernde befindet sich innerhalb von 12" um ihn. Außerdem wirfst du für jede feindliche Einheit, die sich zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 3" um ihn befindet, einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit 1 tödliche Verwundung.

MAGIE

Morghur ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zaubere zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zaubere zu bannen ver-

suchen. Er kennt die Zaubere *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Instinkte wecken*.

INSTINKTE WECKEN

Morghur verdreht und verändert den Geist seiner Opfer, bis nur noch barbarische, animalische Rudimente übrig sind und seine Opfer zu geistlosen, knurrenden Bestien werden. *Instinkte wecken* hat einen Zauberewert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du einen **HERO** innerhalb von 16" und wirfst zwei Würfel. Für jeden Punkt, um den die Summe der Augenzahlen den Bravery-Wert des Modells übersteigt, erleidet das Modell eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, MORGHUR

GORS



MELEE WEAPONS

Gor Blade

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit aus Gors besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einige Einheiten führen zwei Gor Blades, wohingegen andere mit einer Gor Blade und einem Bestienschild kämpfen.

FOE-RENDER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Foe-render. Ein Foe-render führt 2 Attacks durch statt 1.

HERDENHORN

Modelle in dieser Einheit können Herdenhörner tragen. Eine Einheit, die mindestens ein Herdenhorn enthält, kann im selben Zug rennen und angreifen.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Bannerträger sein. Solange mindestens noch ein Bannerträger am Leben ist, kann sich die Einheit jedes Mal, wenn sie rennt oder nachrückt, 1" weiter bewegen.

FÄHIGKEITEN

Zerreißen und zerfetzen: Wenn ein Krieger zwei Waffen führt, kann er leichter einen Treffer landen. Für mit mehr als einer Gor Blade bewaffnete Modelle kannst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Bestienschilder: Einheiten mit Bestienschilden haben in der Nahkampfphase einen Schutzwurf von 4+.

Anarchie und Barbarei: Wirf einen Würfel, bevor diese Einheit nachrückt. Addiere 1, falls sich die Einheit innerhalb von 8" um einen **BRAYHERD HERO** deiner Armee befindet und noch einmal 1, falls die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so darfst du in dieser Nahkampfphase 1 zu allen Verwundungswürfeln der Einheit addieren. Ist das Ergebnis 6 oder mehr, so führt jedes Modell der Einheit 1 zusätzliche Attacke mit seiner Gor Blade durch.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, GORS

BESTIGORS



MELEE WEAPONS

Bestigor Great Axe

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Bestigors besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit Bestigor Great Axes bewaffnet.

GOUGE-HORN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gougehorn. Ein Gougehorn führt 3 Attacken anstatt 2 Attacken durch.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Bannerträger sein. Solange mindestens noch ein Bannerträger am Leben ist, kann sich die Einheit jedes Mal, wenn sie rennt oder nachrückt, 1" weiter bewegen.

HERDENHORN

Modelle in dieser Einheit können Herdenhörner tragen. Eine Einheit, die mindestens ein Herdenhorn enthält, kann im selben Zug rennen und angreifen.

FÄHIGKEITEN

Entweichte Trophäen: Wenn ein Bestigor ein Modell mit einem **TOTEM** oder eine Einheit, die Standartenträger, Bannerträger, Ikonenträger oder Flaggenschwinger enthält, attackiert, so darfst du 1 zu seinem Trefferwurf addieren.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, BESTIGORS

TUSKGOR CHARIOTS



MELEE WEAPONS

Bestigor Crew Great Axe

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Ungor Crew Shortspear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Tuskgor's Tusks and Hooves

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tuskgor Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Streitwagen wird von einem Bestigor mit einer blutigen Great Axe und einem Ungor mit Shortspear gefahren und in die Schlacht gezogen von blutrünstigen Tuskgor, die Feinde mit ihren Tusks and Hooves zerfetzen.

FÄHIGKEITEN

Tuskgor-Angriff: Für Tuskgor Chariots darfst du Angriffswürfe wiederholen. Wenn die Einheit eines Tuskgor Chariots angegriffen hat, darfst du für ihn alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, TUSKGOR CHARIOTS

UNGORS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ungor Maul	1"	1	4+	4+	-	1
Ungor Short spear	2"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ungors besteht aus 10 oder mehr Modellen. Ungor-Einheiten ziehen entweder mit Ungor Mauls oder mit Ungor Shortspears in den Kampf und tragen Halbschilde.

HALFHORN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Halfhorn. Ein Halfhorn führt 2 Attacken durch anstatt 1.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Bannerträger sein. Solange mindestens noch ein Bannerträger am Leben ist, kann sich die Einheit jedes Mal, wenn sie rennt oder nachrückt, 1" weiter bewegen.

HERDENHORN

Modelle in dieser Einheit können Herdenhörner tragen. Eine Einheit, die mindestens ein Herdenhorn enthält, kann im selben Zug rennen und angreifen.

FÄHIGKEITEN

Gebrüllter Hass: Wenn die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du für Ungor Raiders in der Nahkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen. Wenn die Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht, darfst du in der Fernkampfphase Trefferwürfe von 1 und 2 wiederholen.

Halbschilde: Einheiten mit Halbschilden haben in der Nahkampfphase einen Schutzwurf von 5+.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, UNGORS

UNGOR RAIDERS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Raider Bow	18"	1	4+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ungor Dagger	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ungor Raiders besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie sind mit Raider Bows und Ungor Daggers bewaffnet.

HALFHORN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Halfhorn. Du darfst 1 zu allen Trefferwürfen eines Halfhorns addieren.

HERDENHORN

Modelle in dieser Einheit können Herdenhörner tragen. Eine Einheit Ungor Raiders, die mindestens ein Herdenhorn enthält, darf im selben Zug rennen und schießen.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Bannerträger sein. Solange mindestens noch ein Bannerträger am Leben ist, kann sich die Einheit jedes Mal, wenn sie rennt oder nachrückt, 1" weiter bewegen.

FÄHIGKEITEN

Bösartige Eindringlinge: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du mit dieser Einheit eine zusätzliche Bewegung durchführen, ganz als bewege sich die Einheit in der Bewegungsphase.

Gebrüllte Wut: Wenn die Einheit aus mehr als 20 Modellen besteht, darfst du für Ungor Raiders in der Fernkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen. Wenn die Einheit aus mehr als 30 Modellen besteht, darfst du in der Fernkampfphase Trefferwürfe von 1 und 2 wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, UNGOR RAIDERS

DOOMBULL



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doombull Axe	1"	4	3+	3+	-1	2
Doombull Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	3

BESCHREIBUNG

Ein Doombull ist ein einzelnes Modell. Manche Doombulls stürmen mit einer Doombull Axe und einem Bullenschild in der anderen Hand auf den Feind zu, andere werfen sich mit einem Paar Doombull Axes auf den Feind oder hacken mit einer gewaltigen Doombull Great Axe noch die mächtigsten Feinde in Stücke.

FÄHIGKEITEN

Blutgier: Jedes Mal, wenn du für eine Attacke eines Doombulls einen Verwundungswurf von 6 oder mehr ablegst, wird der Doombull heißhungrig auf Blut und kann mit seiner Nahkampfwaffe (Melee Weapon) sofort 1 zusätzliche Attacke durchführen.

Sturm des Schlachtens: Eine zusätzliche Waffe gestattet einem Doombull, sich brutal durch noch mehr Feinde zu hacken. Ein mit einem Paar Doombull Axes ausgerüsteter Doombull führt 5 Attacken durch statt 4.

Bullenschild: Ein Doombull mit Bullenschild hat in der Nahkampfphase einen Schutzwurf von 4+.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ruf des Schlächters: Wenn ein Doombull diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase zu allen Verwundungswürfen von **WARHERD**-Einheiten deiner Armee 1 addieren, sofern sie sich innerhalb von 16" um dieses Modell befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, HERO, DOOMBULL

MINOTAURS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Minotaur Axe	1"	3	4+	3+	-1	2
Minotaur Great Axe	1"	2	4+	3+	-2	3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Minotaurs besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einige Einheiten Minotaurs fällen ihre Feinde mit Minotaur Great Axes, andere führen Minotaur Axes und Bullenschilde, und wieder andere stürmen mit einer Minotaur Axe in jeder Hand auf den Feind zu.

BLOODKINE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Bloodkine. Ein Bloodkine mit Minotaur Axe führt 4 statt 3 Attacken durch; ein Bloodkine mit Minotaur Great Axe führt 3 statt 2 Attacken durch.

WARHERD-TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Warherd-Trommler sein. Addiere zum Angriffswurf einer Einheit, die mindestens einen Warherd-Trommler enthält, 1 für jede feindliche Einheit innerhalb von 12".

WARHERD-BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Warherd-Bannerträger sein. Addiere zum Bravery-Wert einer Einheit, die mindestens einen Warherd-Bannerträger enthält, 1 für jede feindliche Einheit innerhalb von 12".

FÄHIGKEITEN

Blutgier: Jedes Mal, wenn du für eine Attacke eines Minotaurs einen Verwundungswurf von 6 oder mehr ablegst, kann er sofort 1 zusätzliche Attacke mit seiner Nahkampfwaffe (Melee Weapon) durchführen.

Zwei Äxte: Für Modelle, die mit mehr als einer Minotaur Axe bewaffnet sind, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen, da sie es leichter haben, ihren Gegner zu treffen.

Bullenschild: Einheiten mit Bullenschild haben in der Nahkampfphase einen Schutzwurf von 4+.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MINOTAURS

CYGOR



MISSILE WEAPONS

Hurl Boulder

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

* 1 4+ 2+ -2 D6

MELEE WEAPONS

Massive Horns

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

2" * 4+ 3+ -1 1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Massive Horns	Hurl Boulder
0-2	8"	8	18"
3-4	6"	7	15"
5-7	5"	5	12"
8-9	4"	4	6"
10+	3"	2	3"

BESCHREIBUNG

Ein Cygor ist ein einzelnes Modell. Obwohl Cygors praktisch blind sind, können sie riesige Felsbrocken oder die Überreste verfallener Gebäude auf nahe Feinde werfen (Hurl Boulders). Dabei zielen sie oft auf Wizards, die sie durch ihre widernatürliche Sicht wie helle Leuchfeuer sehen. Ein Cygor hat außerdem Massive Horns, die er benutzt, um seine Feinde zu zerfleischen.

FÄHIGKEITEN

Seelenfresser: Ein Cygor kann genau wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Wenn er einen Zauber bannt, so erleidet der Urheber des Zaubers 1 tödliche Verwundung und der Cygor heilt 1 Verwundung.

Geistersicht: Für alle Attacken eines Cygors, die einen **WIZARD** zum Ziel haben, darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MONSTER, CYGOR

GHORGON



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghorgon Blades	2"	☀	3+	3+	-1	3
Huge Slavering Maw	1"	1	4+	☀	-1	D6

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Ghorgon Blades	Huge Slavering Maw
0-2	8"	5	2+
3-4	6"	4	3+
5-7	5"	3	3+
8-9	4"	2	4+
10+	3"	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Ghorgon ist ein einzelnes Modell. Er ist mit gewaltigen Ghorgon Blades bewaffnet, mit denen er seine Feinde zerhackt, und durch seinen Huge Slavering Maw kann er einen Feind in einem Stück verschlingen.

FÄHIGKEITEN

Unstillbare Blutgier: Jedes Mal, wenn du für eine Attacke eines Ghorgons einen Verwundungswurf von 5 oder mehr ablegst, überkommt ihn Blutgier und er kann sofort 1 zusätzliche Attacke mit derselben Nahkampfwaffe (Melee Weapon) durchführen.

Stärke aus Fleisch: Ein Ghorgon heilt D3 Verwundungen am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mit seinem Huge Slavering Maw mindestens eine Verwundung verursacht hat.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MONSTER, GHORGON

CENTIGORS



MELEE WEAPONS

Gor Spear

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Centigors besteht aus 5 oder mehr Modellen. Centigors tragen Gor Spears und Bestienrundschilde.

GOREHOOF

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gorehoof. Ein Gorehoof führt 3 Attacken durch statt 2.

CENTIGOR-BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Centigor Bannerträger sein. Für eine Einheit, die mindestens einen Centigor Bannerträger enthält, darfst du Angriffswürfe wiederholen.

HERDENHORN

Modelle in dieser Einheit können Herdenhörner tragen. Eine Einheit, die mindestens ein Herdenhorn enthält, kann im selben Zug rennen und angreifen.

FÄHIGKEITEN

Bestienrundschilde: Einheiten mit Bestienrundschilden haben in der Nahkampfphase einen Schutzwurf von 4+.

Speer-Angriff: Wenn Centigors mit Gor Spears attackieren, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen, wenn die Centigors im selben Zug angegriffen haben.

Trunkener Mut: Wirf in jeder Kampfschockphase für diese Einheit einen Würfel. Bis zum Ende der Phase addierst du das Wurfresultat auf den Bravery-Wert der Einheit.

KEYWORDS

CHAOS, CENTIGORS

GHORROS WARHOOF



MELEE WEAPONS

Mansmasher

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Ghorros Warhoof ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer mächtigen Kriegskeule namens Mansmasher bewaffnet und trägt den Schädel des Einhornfürsten.

FÄHIGKEITEN

Centigor-Mut: Wirf in jeder Kampfschockphase für Ghorros Warhoof einen Würfel. Bis zum Ende der Phase addierst du das Wurfresultat auf seinen Bravery-Wert.

Söhne des Ghorros: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du eine Einheit **CENTIGORS** in deiner Armee zu den Söhnen des Ghorros erklären. Du darfst zu allen Trefferwürfen für Attacken der Söhne des Ghorros 1 addieren.

Schädel des Einhornfürsten: Ghorros Warhoof kann in jeder gegnerischen Heldenphase wie ein Wizard bis zu zwei Zaubern zu bannen versuchen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Stammvater: Wenn Ghorros Warhoof diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen Verwundungswürfen für **CENTIGORS** addieren, die sich innerhalb von 20" um Ghorros befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren. Wenn Ghorros diese Fähigkeit einsetzt, dürfen **CENTIGORS** außerdem bis zu deiner nächsten Heldenphase seinen Bravery-Wert anstelle ihres eigenen verwenden.

KEYWORDS

CHAOS, CENTIGOR, HERO, GHORROS WARHOOF

RAZORGORS



MELEE WEAPONS

Tusks and Hooves

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Razorgors besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie attackieren mit blutbeschmierten, verdreckten Tusks and Hooves.

FÄHIGKEITEN

Unkontrollierbare Stampede: Razorgors müssen angreifen, wenn sich ihre Einheit in der Angriffsphase innerhalb von 12" um beliebige feindliche Modelle befindet. Du darfst für diese Einheit Angriffswürfe wiederholen. Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu allen Trefferwürfen von Modellen dieser Einheit.

KEYWORDS

CHAOS, RAZORGORS

CHAOS WARHOUNDS



MELEE WEAPONS

Slavering Jaws

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Warhounds besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie attackieren mit furchteinflößenden Slavering Jaws.

FÄHIGKEITEN

Jagdmeute des Chaos: Wenn diese Einheit rennt, addierst du 6" zu ihrem Move-Wert, anstatt einen Würfel zu werfen.

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS WARHOUNDS

HARPIES



MELEE WEAPONS

Claws and Fangs

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Harpies besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit messerscharfen Claws and Fangs bewaffnet.

FLIEGEN

Harpies können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Den Schwachen nachstellen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein feindliches Modell innerhalb von 16" um mindestens eine Harpy flieht. Bei einem Wurf von 6 fallen die Harpies über ein weiteres Modell derselben Einheit her und verschlingen es.

KEYWORDS

CHAOS, HARPIES

CHAOS SPAWN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

1"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Spawn besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie attackieren mit grässlichen Freakish Mutations.

FÄHIGKEITEN

Verflucht von den Dunklen Göttern: Wenn du es wünschst, kannst du beim Aufstellen dieser Einheit eines der folgenden Keywords für die Dauer der Schlacht zuteilen: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH**.

Windende Tentakel: Wenn du beim Bestimmen der Anzahl der Attacks, die ein Chaos Spawn mit seinen Freakish Mutations durchführt, einen Pasch würfelst, werden diese Attacks mit einem To-Hit- und To-Wound-Wert von 3+ anstelle von 4+ abgehandelt.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHAOS SPAWN

GIANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	☀	3+	3+	-1	1
'Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	☀
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Massive Club	'Eadbutt
0-2	8"	3D6	D6
3-4	6"	2D6	D6
5-7	5"	2D6	D3
8-9	4"	D6	D3
10+	3"	D6	1

BESCHREIBUNG

Ein Giant ist ein einzelnes Modell. Giants sind mit Massive Clubs bewaffnet und können Feinde auch durch einen krachenden 'Eadbutt oder einen Mighty Kick töten.

FÄHIGKEITEN

Baum fällt! Wenn ein Giant getötet wird, wirft jeder Spieler einen Würfel. Wer höher würfelt, entscheidet, in welche Richtung der Giant umfällt (bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Modell befehligt). Lege den Giant seitlich in die Richtung, in die er fällt. Jede Einheit (Freund wie Feind), auf der er landet, erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wenn alle etwaigen Schäden durch den fallenden Körper abgehandelt wurden, wird der Giant aus dem Spiel genommen.

Inne Tasche stopf'n: Unmittelbar bevor ein Giant in der Nahkampfphase attackiert, wählst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" und wirfst einen Würfel. Ist das Ergebnis mindestens doppelt so hoch wie der Wounds-Wert des Modells, wird es gepackt und „für später“ in die Tasche des Giants gestopft. Das Modell gilt als getötet.

Betrunkenes Torkeln: Wenn du beim Angriffswurf für einen Giant einen Pasch würfelst, fällt er sofort um, anstatt die Angriffsbewegung durchzuführen. Ermittle die Richtung, in die der Giant fällt und etwaige Schäden, als ob der Giant getötet worden wäre (siehe *Baum fällt!*), aber anstatt dass der Giant nach dem Abhandeln etwaiger Schäden aus dem Spiel genommen wird, steht er trunken wankend wieder auf.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

JABBERSLYTHE



MISSILE WEAPONS

Slythey Tongue

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

9" 1 3+ 3+ -1 1

MELEE WEAPONS

Vorpal Claws

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

1" * 3+ 3+ -2 1

Spiked Tail

3" 1 4+ * -1 D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Vorpal Claws	Spiked Tail
0-1	12"	6	3+
2-3	10"	5	3+
4-5	8"	4	4+
6-7	6"	3	4+
8+	4"	2	5+

BESCHREIBUNG

Ein Jabberslythe ist ein einzelnes Modell. Er attackiert seine Beute mit seiner grauenhaften Slythey Tongue, seinen unaufhaltsamen Vorpal Claws und seinem brutalen Spiked Tail.

FLIEGEN

Jabberslythes können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Aura des Wahnsinns: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich zu Beginn deiner Heldenphase innerhalb von 6" von diesem Modell befindet. Bei einem Wurf von 6 wird die Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase von Wahnsinn überkommen; die Einheit kann nicht ausgewählt werden, Zauber zu wirken, sich zu bewegen, zu attackieren, anzugreifen oder nachzurücken.

Giftiges Blut: Wirf einen Würfel für jede Verwundung, die diesem Modell in der Nahkampfphase beigebracht wird. Für jeden Wurf von 4 oder mehr erleidet die Einheit, die die Attacke durchgeführt hat, D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, JABBERSLYTHE

BEASTMEN

UNGOR RAIDERS AMBUSH

ORGANISATION

Ein Ungor Raiders Ambush besteht aus den folgenden Einheiten:

- 3 Einheiten Ungor Raiders
- 1 Einheit Ungors, Chaos Warhounds oder Harpies

FÄHIGKEITEN

Ungor-Überfall: Beastmen besitzen die Schläue eines räuberischen Rudels und verstehen sich darauf, den Feind einzukreisen und aus unerwarteten Richtungen anzugreifen. Anstatt Einheiten eines Ungor Raiders Ambushs auf dem Schlachtfeld aufzustellen, musst du sie neben dem Schlachtfeld platzieren. In deiner ersten Bewegungsphase musst du alle diese Einheiten vollständig innerhalb von 6" um den Schlachtfeldrand und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Dies ist die Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase.

Angriff auf die Schwachen und Verletzten: Wenn ein Modell eines Ungor Raiders Ambushs eine feindliche Einheit, die mindestens die Hälfte ihrer Anfangszahl an Modellen verloren hat, oder ein **MONSTER**, das mindestens die Hälfte seiner anfänglichen Wounds verloren hat, als Ziel wählt, darfst du 1 zu seinen Trefferwürfen addieren.

BEASTMEN

FURIOUS BRAYHERD

ORGANISATION

Eine Furious Brayherd besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Beastlord
- 1 Great Bray-Shaman
- 1 Einheit Bestigors, Centigors oder Tuskgor Chariots
- 1 Einheit Ungors
- 3 Einheiten Gors

FÄHIGKEITEN

Urwut: Von ihren Häuptlingen und Schamanen aufgestachelt überkommt die Beastmen eine wilde Wut und sie zerreißen ihre verhassten Feinde förmlich. Modelle einer Furious Brayherd führen mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) 1 zusätzliche Attacke durch, solange sie sich innerhalb von 8" um ihren Beastlord oder ihren Great Bray-Shaman befinden. Wenn sie sich innerhalb von 8" um beide befinden, dürfen sie zusätzlich Verwundungswürfe wiederholen.

BEASTMEN

BULLGOR STAMPEDE

ORGANISATION

Eine Bullgor Stampede besteht aus den folgenden Einheiten:

- Doombull
- 3 Einheiten Minotaurs
- 1 Ghorgon

FÄHIGKEITEN

Bullgor Stampede: Wenn eine Bullgor Stampede den Feind angreift, senkt sie ihre Hörner und zertrampelt oder speißt alles auf, das ihr in die Quere kommt. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell einer Bullgor Stampede seine Angriffsbewegung innerhalb von 1" um eine feindliche Einheit beendet. Bei einer 4 oder mehr erleidet die feindliche Einheit eine tödliche Verwundung.

Von Blutgier überwältigt: Bullgor Stampedes treibt der Drang, dampfend heiße Brocken rohen Fleisches zu verschlingen, in den Wahnsinn. Modelle einer Bullgor Stampede, die von der Fähigkeit *Blutgier* oder *Unstillbare Blutgier* betroffen sind, können mit ihrer Nahkampfwaffe 2 zusätzliche Attacken durchführen statt 1.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Gorthor zu Fuß	Beastlord
Taurox, the Brass Bull	Doombull
Beastlord auf Streitwagen.....	Gorthor the Beastlord
Great Bray-Shaman auf Streitwagen	Gorthor the Beastlord
Slugtongue	Great Bray-Shaman
Moonclaw, Son of Morrslieb	Great Bray-Shaman
Bray-Shaman	Great Bray-Shaman
Wargor.....	Beastlord
Gorebull.....	Doombull
Ungrol Four-horn	Ungor Halfhorn (siehe Warscroll der Ungor Raiders)
Razorgor Chariot.....	Tuskgor Chariot