



WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



WARHAMMER
LEGENDS
BEASTMEN

EINLEITUNG

Die Beastmen sind die wahren Kinder des Chaos. Sie sind groteske Hybriden aus wildem Tier und primitivem Menschen, gehörnte und stinkende Kriegerbestien, welche die verdorbenen Wälder heimsuchen, die weite Teile der Alten Welt bedecken.

Aus der Dunkelheit jener verworrenen Wälder kommen die Behuften in gewaltigen Horden voller blökender Bestien aus Horn, Huf, Muskel und Hass, deren Zahl ins Grenzenlose geht. Sie wünschen nichts Geringeres, als die Tempel der Menschheit

in den Staub zu treten, ihre Götter zu stürzen, ihre Völker in Stücke zu reißen und all das zu vernichten, was sie errichtet hat. Sie streben danach, die Alte Welt zurück in ein barbarisches und ganz und gar urtümliches Zeitalter zu stürzen.

DIE KOMPENDIEN DER WARHAMMER LEGENDS

Jede fantastische Citadel-Miniatur ist ein einzigartiger Teil der stetig voranschreitenden Geschichte von Warhammer. Es ist eine traurige Wahrheit, dass wir nicht jedes Modell, das wir jemals hergestellt haben, bis in alle Ewigkeit verkaufen und mit Regeln unterstützen können. Während wir neue Modelle ersinnen und ihren Hintergrund in neuen Büchern mit ihrer Geschichte und ihren Regeln erkunden, müssen wir die Produktion älterer Modelle einstellen. Doch wie viele unter euch wissen wir unsere Sammlung aus Citadel-Miniaturen zu schätzen und möchten sie immer noch in unseren Spielen einsetzen, um damit glorreiche Abenteuer auf dem Tabletop-Schlachtfeld zu erleben!

Hier kommen die Kompendien der Warhammer Legends ins Spiel. Warhammer Legends bietet diesen Miniaturen eine Heimat und ist eine Umgebung, in der wir Regeln veröffentlichen können, damit auch deine älteren Miniaturen weiterhin eingesetzt werden können. Die Regeln, die wir hier zeigen, sind in ihrer Gestaltung endgültig und werden nur dann aktualisiert, wenn sich etwas an den Grundmechaniken von Warhammer Age of Sigmar ändert. Das bedeutet, dass Legends-Einheiten nicht für das ausgewogene Spiel entwickelt wurden (da sie beispielsweise keine jährliche Aktualisierung ihrer Punktkosten erhalten).

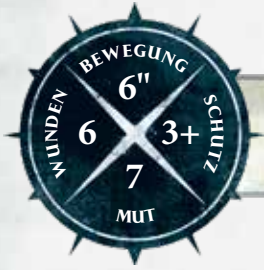
ARMEEN DER WELT-DIE-WAR

Die Truppschriftrollen in diesem Kompendium ermöglichen dir den Einsatz von Legends-Citadel-Miniaturen, um Schlachten aus der Welt-die-war mit den Regeln von Warhammer Age of Sigmar auszutragen. Das Kompendium enthält die Regeln für alle Legends-Beastmen-Einheiten, sodass du Einheiten der Beastmen und Armeen der Welt-die-war in freien und erzählerischen Spielen einsetzen kannst.

Du findest hier auch Truppschriftrollen für Einheiten der Beastmen, die in der Welt-die-war kämpften und deren Nachfahren noch in den Reichen der Sterblichen Krieg führen und somit über Modelle verfügen, die noch immer Teil des Sortiments von Warhammer Age of Sigmar sind. Beispielsweise findest du eine Truppschriftrolle für Gor Herds der Beastmen, sodass du die Modelle als Teil einer Beastmen-Armee der Welt-die-war einsetzen kannst. Außerdem können Gor-Modelle auch mit der Truppschriftrolle der Gors aus dem Battletome: Beasts of Chaos eingesetzt werden, wenn du sie als Teil einer Armee der Beasts of Chaos in den Reichen der Sterblichen in die Schlacht führen möchtest.



KHAZRAK THE ONE-EYE



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Geißel	2"	siehe unten	3+	3+	-	1
Gor-Klinge	1"	6	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Khazrak the One-eye ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Geißel und einer Gor-Klinge bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Der Dunkle Kettenpanzer: Feindliche **HELDEN** können die Fähigkeiten ihrer Artefakte der Macht nicht nutzen, wenn sie sich innerhalb von 1" um dieses Modell befinden.

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Die Geißel: Der Attackenwert der Geißel entspricht der Anzahl der feindlichen Modelle innerhalb von 2" um dieses Modell zum Zeitpunkt, zu dem die Anzahl der Attacken der Geißel bestimmt wird.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Schlau wie ein Fuchs: Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn einer beliebigen Fernkampfphase oder Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **BEASTMEN**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befindet. Addiere 1 auf die Schutzwürfe gegen Attacken, die die gewählte Einheit zum Ziel haben.

MORGHUR, MASTER OF SKULLS



NAHKAMPFWAFFEN

Verdrehter Stab

Reichw. Attacken

2"

2

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Morghur, Master of Skulls, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Verdrehten Stab bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Aura der Transmutation: Dieses Modell kann nicht als Ziel einer Attacke mit einer Fernkampfwaffe gewählt werden oder von Zaubern betroffen werden, es sei denn, der Attackierende beziehungsweise Zauberende befindet sich innerhalb von 12" um dieses Modell. Würfle außerdem zu Beginn der Nahkampfphase für jedes feindliche Modell innerhalb von 3" um dieses Modell einen W6. Für jede 4+ erleidet die Einheit des jeweiligen Modells 1 tödliche Verwundung.

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Seelenaure: Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du ein befreundetes **BEASTMEN**-Modell innerhalb von 12" um dieses Modell wählen. Das gewählte Modell wird getötet. Bevor das getötete Modell aus dem Spiel entfernt wird, darfst du ein **BEASTMEN-CHAOS-SPAWN**-Modell beschwören und deiner Armee hinzufügen. Stelle das beschworene Modell innerhalb von 3" um das getötete Modell und weiter entfernt als 3" von feindlichen Modellen auf. Entferne dann das getötete Modell aus dem Spiel.

GORTHOR THE BEASTLORD

AUF TUSKGOR-STREITWAGEN



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Pfähler	1"	6	3+	3+	-1	1
Beastmen-Speer	1"	2	4+	4+	-	1
Hauer und Hufe	1"	4	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Gorthor ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Pfähler bewaffnet.

BESATZUNG: Die Besatzung dieses Modells, Bagrar, attackiert mit seinem Beastmen-Speer. Die Besatzung wird in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

ZUGTIERE: Der Tuskgor-Streitwagen dieses Modells wird von zwei Tuskgors gezogen, die mit ihren Hauern und Hufen attackieren. Die Tuskgors werden in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Beastmen-Speer: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit dem Beastmen-Speer dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Mantel des Bestienherrschers: Wenn dieses Modell dein General ist, lege keine Kampfschocktests für befreundete **BEASTMEN**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Der Pfähler: Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit dem Pfähler erleidet das Ziel W3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (führe keinen Schutzwurf aus).

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf das Reittier dieses Modells.

Spross der Dunklen Götter: In deiner Heldenphase darf dieses Modell versuchen, den Zauber *Arkanses Geschoss* zu wirken, als wäre es ein **ZAUBERER**.

Mugrars Schädel: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 1" um dieses Modell befindet, nachdem es eine Angriffsbewegung ausgeführt hat. Bei 2+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Streitwagen-Angriff: Du darfst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen. Außerdem darfst du 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit addieren, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Schlachtruf des Bestienherrschers: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen befreundeter **BEASTMEN**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

MALAGOR, THE DARK OMEN



NAHKAMPFWAFFEN

Stab des Krähenvaters

Reichw. 2"

Attacken 2

Treffer 4+

Verwunden 4+

Wucht -1

Schaden W3

BESCHREIBUNG

Malagor, the Dark Omen, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Stab des Krähenvaters bewaffnet.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Symbol der Schmähung: Du darfst Trefferwürfe für die Attacken befreundeter **BEASTMEN**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Etwas Böses kommt daher: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 6" um dieses Modell befinden.

Unheilige Macht: Wenn dieses Modell erfolgreich einen Zauber wirkt und dieser Zauber nicht gebannt wird, addiere 1 auf den nächsten Zauberwurf dieses Modells.

MAGIE

Malagor ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gezieferschwalm*.

Gezieferschwalm: *Gezieferschwalm* hat einen Zauberwert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 6" um den Zaubernden, die er sehen kann. Wirf einen Würfel für jedes Modell der feindlichen Einheit. Für jede 6 erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

GHORROS WARHOOF



NAHKAMPFWAFFEN

Menschenbrecher

Reichw. Attacken

1"

3

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Ghorros Warhoof ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Menschenbrecher bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Betrunken: Würfle in deiner Heldenphase für dieses Modell mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle:

- | | |
|-----|--|
| 1-3 | Du darfst bis zu deiner nächsten Heldenphase Rennen- und Angriffswürfe für dieses Modell wiederholen. |
| 4-6 | Du darfst bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe von 1 für die Attacken dieses Modells wiederholen. |

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Söhne des Ghorros: Nachdem die Aufstellung beendet ist, aber bevor die erste Schlachtrunde beginnt, wähle eine befreundete **BEASTMEN-CENTIGOR-HERD**-Einheit. Addiere für den Rest der Schlacht 1 auf die Trefferwürfe für Attacken der gewählten Einheit.

Schädel des Einhornfürsten: Dieses Modell darf in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen, als wäre es ein **ZAUBERER**.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Stammvater: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen befreundeter **BEASTMEN-CENTIGOR-HERD**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

BEASTMEN BEASTLORD



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gor-Großklinge	1"	3	4+	3+	-2	2
Gor-Klingen	1"	6	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Beastmen Beastlord ist ein einzelnes Modell, das mit einem Paar Gor-Klingen oder mit einer Gor-Großklinge bewaffnet ist.

ARMEESTANDARTE: Ein einzelner Beastlord der Armee darf die Armeestandarte tragen. Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 10" um ein Modell mit Armeestandarte befinden.

FÄHIGKEITEN

Paar Gor-Klingen: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacken wiederholen, die mit einem Paar Gor-Klingen ausgeführt werden.

Heldenhass: Du kannst misslungene Verwundungswürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, deren Ziel ein **HELD** ist.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Grausige Trophäe: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn Attacken eines befreundeten Modells mit dieser Befehlsfähigkeit dazu geführt haben, dass in dieser Phase mindestens ein feindliches Modell getötet wurde. Wenn du dies tust, darfst du bis zum Ende der Phase für Attacken befreundeter **BEASTMEN-HERD**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um das befreundete Modell befinden, Verwundungswürfe wiederholen. Haben Attacken des Modells dazu geführt, dass in dieser Phase mindestens ein feindliches **HELDEN**- oder **MONSTER**-Modell getötet wurde, so darfst du für Attacken befreundeter **BEASTMEN-HERD**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um das Modell befinden, stattdessen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

MINOTAUR DOOMBULL



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Minotaur-Äxte	1"	5	3+	3+	-1	2
Minotaur-Großaxt	1"	3	3+	3+	-2	3
Minotaur-Hörner	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Minotaur Doombull ist ein einzelnes Modell, das mit einer Minotaur-Großaxt und Minotaur-Hörnern oder mit einem Paar Minotaur-Äxte und Minotaur-Hörnern bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Blutgier: Jeder unmodifizierte Verwundungswurf von 6 für Attacken dieser Einheit verursacht 1 tödliche Verwundung beim Ziel zusätzlich zum normalen Schaden.

Paar Minotaur-Äxte: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacken wiederholen, die mit einem Paar Minotaur-Äxte ausgeführt werden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ruf des Schlächters: Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **MINOTAUR**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Addiere bis zum Ende der Phase 1 zu den Verwundungswürfen für Attacken der gewählten Einheit.

BEASTMEN GREAT BRAY-SHAMAN



NAHKAMPFWAFFEN

Fetisch-Stab

Reichw. 2"

Attacken 1

Treffer 4+

Verwunden 3+

Wucht -1

Schaden W3

BESCHREIBUNG

Ein Beastmen Great Bray-Shaman ist ein einzelnes Modell, das mit einem Fetisch-Stab bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Bestialische Kraft wecken: Addiere zu Beginn deiner Bewegungsphase bis zum Ende der Phase 3" zum Bewegungswert von Modellen befreundeter **BEASTMEN-HERD**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um befreundete **BEASTMEN GREAT BRAY-SHAMANS** befinden.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Degeneration*.

Degeneration: *Degeneration* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden, die er sehen kann und die sich nicht innerhalb von 3" um befreundete Einheiten befindet. Dein Gegner muss diese Einheit bis zu 2W6" weit so bewegen, dass jedes Modell der Einheit seine Bewegung so nah wie möglich an einem Modell der befreundeten Einheit beendet, die ihr zu Beginn dieser Bewegung am nächsten war.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

GOR HERD



NAHKAMPFWAFFEN

Gor-Klinge(n)

Reichw. Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden

1" 1 4+ 4+ - 1

BESCHREIBUNG

Eine Gor-Herd-Einheit besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Gor-Klinge und Bestienschild oder einem Paar Gor-Klingen.

FOE-RENDER: Der Anführer dieser Einheit ist ein Foe-render. Addiere 1 zum Attackenwert der Gor-Klinge(n) eines Foe-renders.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Herdenhorn erhalten. Diese Einheit darf rennen und später im selben Zug noch angreifen, solange sie Herdenhörner enthält.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Bannerträger sein. Diese Einheit darf sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt, solange sie Bannerträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Zerreißen und zerfetzen: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacken wiederholen, die mit einem Paar Gor-Klingen ausgeführt werden.

Bestienschild: Addiere 1 zu Schutzwürfen gegen Attacken mit Nahkampfwaffen, deren Ziel eine Einheit mit Bestienschilden ist.

Anarchie und Barbarei: Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit, solange sie 20 oder mehr Modelle enthält.

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

UNGOR HERD



NAHKAMPFWAFFEN

	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ungor-Klinge	1"	1	4+	4+	-	1
Knorriger Kurzspeer	2"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Ungor-Herd-Einheit besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet. Ungor-Klinge mit Halbschild oder Knorriger Kurzspeer mit Halbschild.

HALFHORN: Der Anführer dieser Einheit ist ein Halfhorn. Addiere 1 zum Attackenwert der Ungor-Klinge oder des Kurzspeers eines Halfhorns.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Herdenhorn erhalten. Diese Einheit darf rennen und später im selben Zug noch angreifen, solange sie Herdenhörner enthält.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Bannerträger sein. Diese Einheit darf sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt, solange sie Bannerträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Gebrüllter Hass: Solange die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 wiederholen. Solange die Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 und 2 wiederholen.

Halbschilde: Addiere 1 zu Schutzwürfen gegen Attacken mit Nahkampfwaffen, deren Ziel diese Einheit ist.

UNGOR RAIDER HERD



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Raider-Bogen	18"	1	4+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gezackte Stichwaffe	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Ungor-Raider-Herd-Einheit besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit Raider-Bogen und Gezackter Stichwaffe bewaffnet sind.

HALFHORN: Der Anführer dieser Einheit ist ein Halfhorn. Addiere 1 zum Trefferwürfen für Attacken mit dem Raider-Bogen des Halfhorns.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Herdenhorn erhalten. Diese Einheit darf rennen und später im selben Zug noch schießen, solange sie Herdenhörner enthält.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Bannerträger sein. Diese Einheit darf sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt, solange sie Bannerträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Bösartige Eindringlinge: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, aber vor dem Beginn der ersten Schlachtrunde, kann sich diese Einheit bis zu 6" weit bewegen.

Gebrüllter Hass: Solange die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 für Attacken mit ihren Fernkampfwaffen wiederholen. Solange die Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 und 2 für Attacken mit ihren Fernkampfwaffen wiederholen.

BEASTMEN TUSKGOR CHARIOTS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schänderaxt	1"	2	4+	3+	-1	1
Knorriger Speer	2"	1	4+	4+	-	1
Hauer und Hufe	1"	4	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Beastmen Tuskgor Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Beastmen Tuskgor Chariot hat eine Besatzung aus 1 Bestigor und 1 Gor. Der Bestigor ist mit einer Schänderaxt bewaffnet, der Gor mit einem Knorrigen Speer.

ZUGTIERE: Die Tuskgors dieser Einheit attackieren mit ihren Hauern und Hufen.

FÄHIGKEITEN

Streitwagen-Angriff: Du darfst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen. Außerdem darfst du 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit addieren, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Schänder: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Schänderäxten, die feindliche Einheiten mit 10 oder mehr Modellen als Ziel haben. Zusätzlich darfst du Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Schänderäxten wiederholen, deren Ziel Einheiten des **EMPIRE** sind.

BEASTMEN CHAOS WARHOUNDS



NAHKAMPFWAFFEN

Geiferndes Maul

Reichw.

1"

Attacken

2

Treffer

4+

Verwunden

4+

Wucht

-

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit aus Beastmen Chaos Warhounds besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit ihrem geifernden Maul attackieren.

FÄHIGKEITEN

Jagdmeute des Chaos: Wenn du in deiner Bewegungsphase erklärst, dass diese Einheit rennen will, lege keinen Rennen-Wurf ab. Addiere stattdessen für die Dauer dieser Phase 6" zum Bewegungswert aller Modelle dieser Einheit.

TRUPPENSCHRIFTTROLLE

MINOTAURS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Minotaur-Axt	1"	3	4+	3+	-1	2
Minotaur-Großaxt	1"	2	4+	3+	-2	3
Minotaur-Hörner	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Minotaurs besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenooptionen bewaffnet: Minotaur-Hörner und ein paar Minotaur-Äxte; Minotaur-Hörner, eine Minotaur-Axt und Bullenschild; oder Minotaur-Hörner und eine Minotaur-Großaxt.

BLOODKINE: Der Anführer dieser Einheit ist ein Bloodkine. Addiere 1 auf den Attackenwert der Minotaur-Axt oder Minotaur-Großaxt eines Bloodkines.

TROMMLER: Je 1 von 3 Modellen in dieser Einheit darf ein Trommler sein. Addiere 1 auf die Angriffswürfe für diese Einheit, solange sie Trommler enthält.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 3 Modellen in dieser Einheit darf ein Bannerträger sein. Addiere für jede feindliche Einheit innerhalb von 12" um eine Einheit, die Bannerträger enthält, 1 auf den Moralwert dieser Einheit.

FÄHIGKEITEN

Blutigier: Jeder unmodifizierte Verwundungswurf von 6 für Attacken dieser Einheit verursacht 1 tödliche Verwundung beim Ziel zusätzlich zum normalen Schaden.

Paar Minotaur-Äxte: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacken wiederholen, die mit einem Paar Minotaur-Äxte ausgeführt werden.

Bullenschild: Addiere 1 zu Schutzwürfen gegen Attacken mit Nahkampfwaffen, deren Ziel eine Einheit mit Bullenschilden ist.

CENTIGOR HERD



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Centigor-Wurfaxt	6"	1	5+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Centigor-Zweihandwaffe	2"	2	4+	3+	-1	1
Centigor-Speer	2"	2	4+	4+	-	1
Klauenbewehrte Vorderbeine	1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Centigor-Herd-Einheit besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Centigor-Speer, Klauenbewehrte Vorderbeine und Bestienrundschild; Centigor-Zweihandwaffe und Klauenbewehrte Vorderbeine. Eine beliebige Anzahl Modelle darf außerdem mit Centigor-Wurfaxten bewaffnet sein.

GOREHOOF: Der Anführer dieser Einheit ist ein Gorehoof. Addiere 1 auf den Attackenwert des Centigor-Speers oder der Centigor-Zweihandwaffe eines Gorehoofs.

HERDENHORN: Je 1 von 5 Modellen in dieser Einheit darf ein Herdenhorn erhalten. Diese Einheit darf rennen und später im selben Zug noch angreifen, solange sie Herdenhörner enthält.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 5 Modellen in dieser Einheit darf ein Bannerträger sein. Diese Einheit darf sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt, solange sie Bannerträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Bestienrundschild: Addiere 1 zu Schutzwürfen gegen Attacken mit Nahkampfwaffen, deren Ziel eine Einheit mit Bestienrundschilden ist.

Speer-Angriff: Du darfst misslungene Verwundungswürfe für Attacken mit den Centigor-Speeren dieser Einheit wiederholen, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Trinkgelage: Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass diese Einheit wie wild trinkt. Wenn du dies tust, addierst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu Trefferwürfen für Attacken dieser Einheit und Attacken, die diese Einheit zum Ziel haben.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

HARPIES



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Klauen und Fangzähne	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Harpies besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit Klauen und Fangzähnen bewaffnet sind.

FLIEGEN: Diese Einheit kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Den Schwachen nachstellen: Wenn einer feindlichen Einheit innerhalb von 3" um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit ein Kampfschocktest misslingt, addiere W3 auf die Anzahl der fliehenden Modelle.

BESTIGOR HERD



NAHKAMPFWAFFEN

Schänderaxt

Reichw.

1"

Attacken

2

Treffen

4+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Eine Bestigor-Herd-Einheit besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit einer Schänderaxt bewaffnet sind.

GOUGE-HORN: Der Anführer dieser Einheit ist ein Gouge-horn. Addiere 1 auf den Attackenwert der Schänderaxt des Gouge-Horns.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Herdenhorn erhalten. Diese Einheit darf rennen und später im selben Zug noch angreifen, solange sie Herdenhörner enthält.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen in dieser Einheit darf ein Bannerträger sein. Diese Einheit darf sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt, solange sie Bannerträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Schänder: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Schänderäxten, die feindliche Einheiten mit 10 oder mehr Modellen als Ziel haben. Zusätzlich darfst du Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Schänderäxten wiederholen, deren Ziel Einheiten des **EMPIRE** sind.

Bestialischer Angriff: Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

RAZORGOR HERD



NAHKAMPFWAFFEN

Große Hauer und Hufe

Reichw.

1"

Attacken

4

Treffen

4+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Eine Razorgor-Herd-Einheit besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit Großen Hauern und Hufen bewaffnet sind.

FÄHIGKEITEN

Unkontrollierbare Stampede: Du kannst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen. Zusätzlich verursacht, sofern diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für eine Attacke durch diese Einheit 1 tödliche Verwundung zusätzlich zum normalen Schaden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

BEASTMEN CYGOR



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Entweihter Felsbrocken	*	1	4+	2+	-2	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gewaltige Hörner	2"	*	4+	3+	-1	1

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Entweihter Felsbrocken	Gewaltige Hörner
0-3	8"	18"	8
4-6	6"	15"	7
7-9	5"	12"	5
10-12	4"	6"	4
13+	3"	3"	2

BESCHREIBUNG

Ein Beastmen Cygor ist ein einzelnes Modell, das mit Gewaltigen Hörnern und einem Entweihten Felsbrocken bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Seelenfresser: Dieses Modell kann wie ein **ZAUBERER** in der gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Jedes Mal, wenn dieses Modell einen Zauber bannt, erleidet zudem der Zaubernde 1 tödliche Verwundung und du kannst 1 Verwundung heilen, die diesem Modell zugewiesen ist.

Seelensicht: Du darfst misslungene Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, deren Ziel ein **ZAUBERER** ist.

BEASTMEN GHORGON



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Fleischerklingen	2"	*	3+	3+	-1	3
Gewaltiges geiferndes Maul	1"	1	4+	*	-1	W6

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Fleischerklingen	Gewaltiges Geiferndes Maul
0-3	8"	5	2+
4-6	6"	4	3+
7-9	5"	3	3+
10-12	4"	2	4+
13+	3"	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Beastmen Ghorgon ist ein einzelnes Modell, das mit Fleischerklingen und einem Gewaltigen geifernden Maul bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Unstillbare Blutgier: Jeder unmodifizierte Verwundungswurf von 6 für Attacken dieses Modells fügt dem Ziel W3 tödliche Verwundungen zusätzlich zum normalen Schaden zu.

Ganz verschlingen: Jedes Mal, wenn dieses Modell attackiert, kannst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" um dieses Modell wählen, nachdem alle Attacken dieses Modells abgehandelt wurden, und einen Würfel werfen. Sollte der Wurf gleich hoch oder höher ausfallen als der Wundenwert des feindlichen Modells, wird dieses getötet.

BEASTMEN CHAOS SPAWN



NAHKAMPFWAFFEN

Groteske Mutationen

Reichw.

1"

Attacken

2W6

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Beastmen Chaos Spawn besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit Grotesken Mutationen bewaffnet sind.

FÄHIGKEITEN

Verflucht von den Dunklen Göttern: Du kannst eines der folgenden Schlüsselwörter für diese Einheit wählen, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird: **KHORNE**, **NURGLE**, **SLANESH** oder **TZEENTCH**.

Peitschende Tentakel: Wenn bei der Ermittlung der Anzahl der Attacken der Grotesken Mutationen eines **BEASTMEN CHAOS SPAWN** ein Pasch fällt, wird bis zum Ende der Phase 1 zu den Treffer- und Verwundungswürfen für Attacken dieses Modells addiert.

TRUPPENSCHRIFTTROLLE

GIANT



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Riesenkeule	3"	☼	3+	3+	-1	1
Krachender Kopfstoß	1"	1	4+	3+	-3	☼
Mächtiger Tritt	2"	1	3+	3+	-2	W3

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Riesenkeule	Krachender Kopfstoß
0-2	8"	3W6	6
3-4	6"	2W6	W6
5-7	5"	2W6	W3
8-9	4"	W6	W3
10+	3"	W6	1

BESCHREIBUNG

Ein Giant ist ein einzelnes Modell, das mit einer Riesenkeule, einem Krachenden Kopfstoß und einem Mächtigen Tritt bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Baum fällt! Wenn dieses Modell getötet wird, würfeln die Spieler gegeneinander. Der Sieger wählt einen Punkt auf dem Schlachtfeld in genau 3" Entfernung von diesem Modell. Jede Einheit innerhalb von 2" um diesen Punkt erleidet W3 tödliche Verwundungen. Dann wird dieses Modell vom Schlachtfeld entfernt.

Inne Tasche stopf'n: Nachdem dieses Modell nachgerückt ist, kannst du ein feindliches Modell innerhalb von 3" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Wenn das Wurf Ergebnis gleich hoch oder höher ist als der doppelte Wundenwert dieses feindlichen Modells, wird es getötet.

Betrunkenes Torkeln: Wenn ein Angriffswurf für dieses Modell einen Pasch ergibt, kann dieses Modell in dieser Phase keine Angriffsbewegung ausführen. Außerdem müssen die Spieler gegeneinander würfeln. Der Sieger des Wurfs wählt einen Punkt auf dem Schlachtfeld in genau 3" Entfernung um dieses Modell. Jede Einheit innerhalb von 2" um diesen Punkt erleidet W3 tödliche Verwundungen.

In Raserei gepeitscht: Wenn sich dieses Modell zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 3" um befreundete **BEASTMEN-HELDEN** befindet, kannst du es in Raserei peitschen. Wenn du tust, erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung, aber du kannst bis zum Ende dieser Phase 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells addieren.

BEASTMEN JABBERSLYTHE



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Wurmzunge	9"	1	3+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schrecklich scharfe Klauen	1"	6	3+	3+	-2	1
Stachelschwanz	3"	1	4+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ein Beastmen Jabberslythe ist ein einzelnes Modell, das mit einer Wurmzunge, Schrecklich scharfen Klauen und einem Stachelschwanz bewaffnet ist.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Aura des Wahnsinns: Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 6" um befreundete **BEASTMEN JABBERSLYTHES** befindet. Bei einer 6 kann die jeweilige Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase nicht versuchen, Zauber zu wirken oder zu bannen, sich nicht bewegen und nicht attackieren.

Giftiges Blut: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diesem Modell eine Verwundung zugewiesen wird, die durch eine Nahkampfwaffe entstanden ist. Bei 4+ erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung, nachdem alle ihre Attacken abgehandelt wurden.

RAZORGOR CHARIOTS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schänderaxt	1"	2	4+	3+	-1	1
Knochiger Speer	2"	1	4+	4+	-	1
Große Hauer und Hufe	1"	4	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Razorgor Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Razorgor Chariot hat eine Besatzung aus 1 Bestigor und 1 Gor. Der Bestigor ist mit einer Schänderaxt bewaffnet, der Gor mit einem Knorrigen Speer.

ZUGTIERE: Die Razorgors dieser Einheit attackieren mit ihren Großen Hauern und Hufen.

FÄHIGKEITEN

Streitwagen-Angriff: Du darfst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen. Außerdem darfst du 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit addieren, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Schänder: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Schänderäxten, die feindliche Einheiten mit 10 oder mehr Modellen als Ziel haben. Zusätzlich darfst du Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Schänderäxten wiederholen, deren Ziel Einheiten des **EMPIRE** sind.

Unkontrollierbare Stampede: Wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, verursacht jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit den Großen Hauern und Hufen dieser Einheit 1 tödliche Verwundung zusätzlich zum normalen Schaden.