



# GOR HALFHORN

## KOPFGELDJÄGER

„TOT NÜTZT ER MIR AUCH ...“

BEWEGUNG: 2 VERTEIDIGUNG: W8 BEWEGLICHKEIT: W6 VITALITÄT: W8

### WAFFENAKTIONEN

Waffe	Reichweite		
	1	2-3	4+
Kettenschwert & Plasmapistole <sup>1</sup>	W12	W3	W6
Schrotflinte <sup>2</sup>	W6	2W6	-

<sup>1</sup>**Überladen:** Bei einem kritischen Treffer wird die Plasmapistole überhitzt und der Treffer verursacht 4 statt 3 Schaden.

<sup>2</sup>**Schrotladung:** Wenn er eine „Schrotflinte“-Waffenaktion ausführt, kann Gor Halfhorn zweimal attackieren. Handle die Attacken einzeln nacheinander ab. Das Ziel der zweiten Attacke muss das gleiche wie das Ziel der ersten Attacke sein oder sich im selben oder einem angrenzenden Hexfeld befinden.

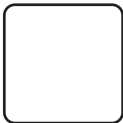
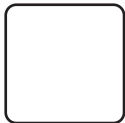
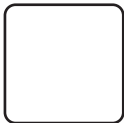
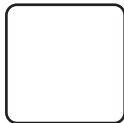
### SONDERREGELN

**Kopffäger:** Für Gor Halfhorn werden keine Aktivierungswürfel geworfen. Stattdessen führt er in beliebiger Reihenfolge und Kombination bis zu drei der folgenden Aktionen aus: Kettenschwert & Plasmapistole, Schrotflinte, Bewegen, Erholen.

**Berserker:** Wenn eine Bewegungsaktion von Gor Halfhorn angrenzend zu einem Feld mit Feinden endet, darf er sofort einen Angriff mit Kettenschwert & Pistole ausführen, der nicht als Aktion zählt. Allerdings muss ein Erfolg wiederholt werden, ein Kritischer Treffer gilt aber weiterhin.

### GEHEIME AGENDA

Töte während einer Expedition einen Chaos Beastman.





# GOR HALFHORN

## KOPFGELDJÄGER (INSPIRIERT)

„TOT NÜTZT ER MIR AUCH ...“

BEWEGUNG: 2 VERTEIDIGUNG: W8 BEWEGLICHKEIT: W6 VITALITÄT: W12

### WAFFENAKTIONEN

Waffe	Reichweite		
	1	2-3	4+
Kettenschwert & Plasmapistole <sup>1</sup>	W12	W8	W6
Schrotflinte <sup>2</sup>	W6	2W6	-

**<sup>1</sup>Überladen:** Bei einem kritischen Treffer wird die Plasmapistole überhitzt und der Treffer verursacht 5 statt 5 Schaden.

**<sup>2</sup>Schrotladung:** Wenn er eine „Schrotflinte“-Waffenaktion ausführt, kann Gor Halfhorn dreimal attackieren. Handle die Attacken einzeln nacheinander ab. Das Ziel der zweiten und / oder dritten Attacke muss das gleiche wie das Ziel der ersten Attacke sein oder sich im selben oder einem angrenzenden Hexfeld befinden.

### SONDERREGELN

**Kopfüger:** Für Gor Halfhorn werden keine Aktivierungswürfel geworfen. Stattdessen führt er in beliebiger Reihenfolge und Kombination bis zu drei der folgenden Aktionen aus: Kettenschwert & Plasmapistole, Schrotflinte, Bewegen, Erholen.

**Berserker:** Wenn eine Bewegungsaktion von Gor angrenzend zu einem Feld mit Feinden endet, darf er sofort einen Angriff mit Kettenschwert & Pistole ausführen, der nicht als Aktion zählt.

