



# GOR HALFHORN

## KOPFGELDJÄGER

„TOT NÜTZT ER MIR AUCH ...“

## KRAVV'CHA'TO

BEWEGUNG: 2

VERTEIDIGUNG: W8

BEWEGLICHKEIT: W6

VITALITÄT: W8



### WAFFENAKTIONEN

Waffe	Reichweite		
	1	2-3	4+
Kettenschwert & Plasmapistole (1+, 6+) <sup>1</sup>	<b>W12</b>	<b>W3</b>	<b>W6</b>
Schrofflinte (2+, 4+, 6+) <sup>2</sup>	<b>2W6</b>	<b>W6</b>	-

**<sup>1</sup>Überladen:** Bei einer 6+ wird die Plasmapistole überhitzt und man kann einen Treffer zu einem kritischen Treffer aufwerten.

**<sup>2</sup>Schrotladung:** Wenn er eine „Schrofflinte“-Waffenaktion ausführt, kann Gor Halfhorn einmal (2+), zweimal (4+) oder dreimal (6+) 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.

### INZIGARTIGE AKTION

**Beute:** Jeder Gegnertyp, für den Gor einen Kopfgeldkontrakt ausliegen hat, zählt für ihn als Beute. Einmal pro Runde darf er eine fehlgeschlagenen Angriff gegen diesen Gegnertyp in einen Treffer umwandeln.

### SONDERREGELN

**Berserker:** Wenn eine Bewegungsaktion von Gor angrenzend zu einem Feld mit Feinden endet, darf er sofort einen (1+) Angriff mit Kettenschwert & Pistole ausführen, ohne dafür einen Aktivierungswürfel ausgeben zu müssen. Allerdings muss ein Erfolg wiederholt werden, ein Kritischer Treffer gilt aber weiterhin.

**Kopfgänger:** Verdopple zur Bestimmung deines Inspirationswurfes die Wundwerte der Feinde, die für Gor als Beute gelten.

**Zugelassener Kopfgeldjäger:** Du darfst aus allen nicht ausliegenden Kopfgeldverträgen in Abgrund einen neuen Stapel bilden und drei davon auslegen, aus denen du zuerst kaufen darfst.

### GEHEIME AGENDA

Töte während einer Expedition einen Chaos Beastman.



# GOR HALFHORN

## KOPFGELDJÄGER (INSPIRIERT)

„TOT NÜTZT ER MIR AUCH ...“

### KRAVV'CHA'TO

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



### WAFFENAKTIONEN

Waffe	Reichweite		
	1	2-3	4+
Kettenschwert & Plasmapistole (1+, 5+) <sup>1</sup>	W12	W8	W6
Schrotflinte (2+, 4+, 6+) <sup>2</sup>	2W8	2W6	-

**<sup>1</sup>Überladen:** Bei einer 5+ wird die Plasmapistole überhitzt und man kann einen Treffer zu einem kritischen Treffer aufwerten.

**<sup>2</sup>Schrotladung:** Wenn er eine „Schrotflinte“-Waffenaktion ausführt, kann Gor Halfhorn einmal (2+), zweimal (4+) oder dreimal (6+) 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.

### EINZIGARTIGE AKTION

**Beute:** Jeder Gegnertyp, für den Gor einen Kopfgeldkontrakt ausliegen hat, zählt für ihn als Beute. Einmal pro Runde darf er eine fehlgeschlagenen Angriff gegen diesen Gegnertyp in einen Treffer umwandeln.

### SONDERREGELN

**Berserker:** Wenn eine Bewegungsaktion von Gor angrenzend zu einem Feld mit Feinden endet, darf er sofort einen (1+) Angriff mit Kettenschwert & Pistole ausführen, ohne dafür einen Aktivierungswürfel ausgeben zu müssen.

**Kopfgänger:** Verdopple zur Bestimmung deines Inspirationswurfes die Wundwerte der Feinde, die für Gor als Beute gelten.

**Zugelassener Kopfgeldjäger:** Du darfst aus allen nicht ausliegenden Kopfgeldverträgen in Abgrund einen neuen Stapel bilden und drei davon auslegen, aus denen du zuerst kaufen darfst.