

CHAOS GARGANT

Als übellaunige Kolosse, die durch die verzerrenden Energien der Wildnis verändert wurden, stapfen Chaos Gargants in gedankenloser Wut in die Schlacht und verprügeln und zerquetschen alle, die ihnen in die Quere kommen.



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

SCHADENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Riesenskeule	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 Chaos Gargant ist ein einzelnes Modell, das mit einer Riesenkeule, einem Krachenden Kopfstoß und einem Mächtigen Tritt kämpft.

FÄHIGKEITEN

Baum fällt! *Ein sterbender Gargant interessiert sich nicht dafür, wohin – und auf wen – sein Körper fällt.*

Wenn dieses Modell getötet wird, würfeln die Spieler gegeneinander. Der Sieger wählt einen Punkt auf dem Schlachtfeld in 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 stopfn: *Man weiß, dass Gargants gerne Krieger packen und die Schreienden „für späta“ in die Tasche stopfen ...*

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: *Gargants sind in der Schlacht oft betrunken und für ihre Verbündeten so gefährlich wie für ihre Feinde.*

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: *Die Anführer einer Bestienherde verletzen oft Gargants absichtlich, um sie in Berserkerwut zu versetzen.*

Wenn sich dieses Modell zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 3" um befreundete **HELDEN** der **BEASTS OF CHAOS** befindet, kannst du es in Raserei peitschen. Wenn du dies tust, erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung, aber du kannst bis zum Ende dieser Phase 1 zum Attackenwert der Nahkampfaffen dieses Modells addieren.