

GABEN DES CHAOS



Trollhaut

Die Götter schenken eine Haut, die Verwundungen wie die Trolle heilen kann.
Verleiht dem Träger Regeneration.
40 Punkte



Schneckenhaut

Zäher, giftiger Schleim tropft überall vom zottigen Fell des Trägers. Selbst die Waffen sind bedeckt.
Verleiht dem Träger Giftattacken.
35 Punkte



Vielarmige Bestie

Mehr Arme, mehr Hiebe!
Das Modell erhält eine weitere Attacke.
25 Punkte



Schattenfell

Das Fell reflektiert keinerlei Licht. Es ist eine Segnung des Tzeentch an würdige Schamanen.
Der Träger darf mit zwei Würfeln kanalisieren.
(Nur Schamanen und Großschamanen)
20 Punkte



Verwachsene Haut

Dicke Hornhaut und dichtes Fell überzieht den Körper des Tiermenschen mit dieser Gabe.
Regeln unverändert (S.91)
15 Punkte



Gewaltige Hauer

Der Tiermensch besitzt Stoßzähne, wie sie sonst nur Tuskgors haben.
Regeln unverändert (S.91)
15 Punkte



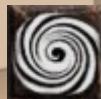
Übernatürliche Sinne

Weitere Augen verbessern die Reaktionen des Gesegneten.
Regeln unverändert (S.91)
5 Punkte



Rune der wahren Bestie

Besonders bestialischen Tiermenschen brennt sich eine Rune der Götter auf die Brust.
Der Träger erhält Raserei, wenn er den Urwuttest mit einem Ergebnis von weniger als 5 besteht.
5 Punkte



Laune der Götter

Chaos.

Wähle diese Gabe wie die anderen in der Armeeliste. Wie beim Ermitteln von Zaubersprüchen wirfst du nach der Aufstellung einen W6. Das Modell hat von nun an folgende Gabe:
1 – Übernatürliche Sinne, 2 – Gewaltige Hauer, 3 – Verwachsene Haut,
4 – Vielarmige Bestie, 5 – Schneckenhaut, 6 – Trollhaut
20 Punkte

Beachte, dass auf diese Weise das Maximum an Punkten für magische Gegenstände überschritten werden kann.

