

TERRORGHEIST

Der Terrorgeist ist eine untote Bestie, die hungrig ihre Opfer in einem Sturm aus Blut auseinanderreißt. Sein durchdringender Schrei fährt durch die Feinde, wenn er sich ins Getümmel stürzt und schnappend und reißend durch die gegnerischen Schlachtlinien wütet. Sollte die Bestie je erschlagen werden, wartet bereits ein weiterer Schrecken, denn Hunderte kreischender Fledermäuse brechen aus ihrem Leichnam hervor und fallen über die Umstehenden her.



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death Shriek	10"	1	See below			

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skeletal Claws	2"	✱	4+	3+	-1	D3
Fanged Maw	3"	3	4+	3+	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Death Shriek	Skeletal Claws
0-3	14"	6	4
4-6	12"	5	4
7-9	10"	4	3
10-12	8"	3	3
13+	6"	2	2

BESCHREIBUNG

Ein Terrorgeist ist ein einzelnes Modell. Er zerschmettert seine Feinde mit seinen Skeletal Claws oder zerreißt sie mit seinem Fanged Maw. Sein durchdringender Death Shriek kann das Blut derer gefrieren lassen, die ihn hören, was sie auf der Stelle tötet.

FLIEGEN

Terrorgeists können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Death Shriek: Wenn du eine Attacke mit dem Death Shriek durchführst, wählst du eine feindliche Einheit in Reichweite und wirfst einen Würfel, auf dessen Augenzahl du die in der Schadenstabelle (Damage Table) angegebene entsprechende Zahl addierst. Wenn das Ergebnis den Bravery-Wert der Zieleinheit übersteigt, erleidet sie eine Anzahl an tödlichen Verwundungen, die der Differenz zwischen Ergebnis und Bravery-Wert entspricht.

Fanged Maw: Wenn du einen Trefferwurf von 6+ für den Fanged Maw dieses Modells erzielst, ist die Attacke automatisch erfolgreich. Ermittle den Schaden normal (führe keine Verwundungs- oder Schutzwürfe durch), erhöhe den Damage-Wert der Waffe aber auf 6.

Fledermausbefall: Wenn dieses Modell getötet wird, fügt du jeder Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 3" um es D3 tödliche Verwundungen zu, bevor du das Modell vom Schlachtfeld entfernst.