

ABHORRANT ARCHREGENT

Archregents sind Ghoule Kings, deren Herrschaft die Jahrhunderte überdauerte, sodass sie beängstigend stark wurden. Sie sind außerordentlich mächtige vampirische Kriegerkönige und den bedingungslosen Gehorsam aller um sie gewohnt.



NAHKAMPFWAFFEN

Blutige Krallen und Reißzähne

Reichw.

1"

Attacken

7

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Ein Abhorrant Archregent ist ein einzelnes Modell, das mit Blutigen Krallen und Reißzähnen bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Blut des Erzregenten: *Ein Archregent verfügt über unnatürliche Vitalität und heilt scheußliche Verwundungen in wenigen Sekunden.*

In deiner Heldenphase darfst du bis zu 3 diesem Modell gegenwärtig zugewiesene Verwundungen heilen.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es darf in deiner Heldenphase zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gefräßiger Hunger*.

Gefräßiger Hunger: *Die dunkle Magie des Archregents treibt die Gier seiner Diener auf die Spitze.*

Gefräßiger Hunger hat einen Zauberwert von 6. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine befreundete Einheit der **FLESH-EATER COURTS** vollständig innerhalb von 24" um den Zaubernden, die er sehen kann, und wirf einen W3. Addiere das Ergebnis zum Attackenwert aller Nahkampfwaffen, die die gewählte Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase einsetzt.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Garde des Erzregenten rufen: *Der Archregent muss nur mit den Fingern schnippen, um einige seiner treuesten Krieger herbeizurufen.*

Du darfst diese Befehlsfähigkeit am Ende deiner Bewegungsphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit, welches sie in dieser Schlacht noch nicht eingesetzt hat. Das gewählte Modell beschwört eine der folgenden Einheiten auf das Schlachtfeld: 1 **COURTIER** oder 1 Einheit aus bis zu 3 **RITTERN** oder 1 Einheit aus bis zu 20 **KNECHTEN**. Die beschworene Einheit wird deiner Armee hinzugefügt und muss vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante, jedoch weiter als 9" entfernt von feindlichen Einheiten aufgestellt werden.