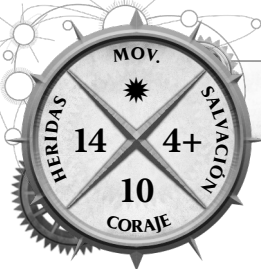


ABHORRANT GHOUL KING

EN ROYAL TERRORGHEIST

Como una escalofriante sombra en el cielo, el Abhorrant Ghoul King y su Terrorgheist encarnan la perpetua oscuridad de la no muerte. La gigantesca montura emite un agudo chillido que surca el campo de batalla, helando la sangre de quienes lo escuchan.



ARMAS A DISTANCIA

Graznido mortal

Alcance

10"

Ataques

1

Impactar

Herir

Herir

Daño

Ver debajo

ARMAS DE COMBATE

Alcance

Ataques

Impactar

Herir

Herir

Daño

Garras y colmillos sangrientos

1"

5

3+

3+

-1

1

Garras esqueléticas

2"

☀

4+

3+

-1

1D3

Fauces colmilludas

3"

3

4+

3+

-2

1D6

TABLA DE DAÑO

Heridas sufridas

Movimiento

Graznido mortal

Garras esqueléticas

0-3

14"

6+

4

4-6

12"

5+

4

7-9

10"

4+

3

10-12

8"

3+

3

13+

6"

2+

2

CLAVES

MUERTE, VAMPIRO, FLESH-EATER COURTS, ABHORRANT, MONSTRUO, HÉROE, MAGO, ABHORRANT GHOUL KING

DESCRIPCIÓN

Un Abhorrant Ghoul King en Royal Terrorrgeist es una sola miniatura armada con garras y colmillos sangrientos.

MONTURA: El Royal Terrorrgeist de esta miniatura ataca con su graznido mortal, sus garras esqueléticas y sus fauces colmilludas.

VOLAR: Esta miniatura puede Volar.

HABILIDADES

Fauces enormes. *Esta horrible criatura puede arrancar grandes trozos de su presa con cada mordisco, o incluso tragársela entera.*

Si se saca un 6 sin modificar en la tirada para impactar por un ataque de las fauces colmilludas de esta miniatura, dicho ataque inflige 6 heridas mortales a la unidad objetivo, y la secuencia de ataque finaliza (no hagas tirada para herir ni de salvación).

Graznido mortal. *El aterrador graznido del Terrorrgeist basta para detener el corazón de un hombre.*

Al atacar con el graznido mortal, no sigas la secuencia normal de ataque. En lugar de eso tira un dado y suma el valor del graznido mortal indicado en la Tabla de daño de esta miniatura.

Si el total es mayor que el atributo Coraje de la unidad elegida como blanco, ésta sufre tantas heridas mortales como la diferencia entre el total de la tirada y el atributo de Coraje.

Infestado. *Cuando un Terrorrgeist es destruido, revienta convertido en una masa de murciélagos que devoran a quienes haya más cerca.*

Si esta miniatura es eliminada, antes de retirarla del tablero, inflige 1D3 heridas mortales a cada unidad que esté a 3" o menos de ella.

Sangre real. *La sangre vampírica que corre por las venas de un Ghoul King puede hacerle recuperarse incluso de las más terribles heridas.*

En tu fase de héroe, puedes curar hasta 1D3 heridas asignadas a esta miniatura.

MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Vitalidad impía.

Vitalidad impía. *El Abhorrant Ghoul King infunde en los cuerpos retorcidos de sus esbirros el poder de la magia negra, haciendo que al enemigo le resulte sumamente difícil detener su ataque.*

Vitalidad impía tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad **FLESH-EATER COURTS** amiga que esté completamente a 24" o menos del lanzador y sea visible para él. Hasta tu próxima fase de héroe, tira un dado cada vez que asignes una herida o una herida mortal a una miniatura de esta unidad; con un 5+, dicha herida o herida mortal es negada.

HABILIDAD DE MANDO

Invocar a la Guardia Real. *Con una orden apenas gruñida, el Ghoul King invoca a sus más leales siervos.*

Puedes usar esta habilidad de mando al final de tu fase de movimiento. En tal caso, elige una miniatura amiga que tenga esta habilidad de mando y aún no la haya usado en esta batalla. Dicha miniatura invoca al campo de batalla 1 unidad de hasta 3 **CABALLEROS**. La unidad invocada es añadida a tu ejército y debe ser desplegada completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.