

CYGOR

Das Zyklopenauge eines Cygors erlaubt ihm, den Fluss der Magie auf dem Schlachtfeld zu sehen. Während er durch die Reihen des Feindes pflügt, frisst er Zauber und die magischen Seelen derer, die sie wirken.



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Entweihter Felsbrocken	☀	1	4+	2+	-2	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gewaltige Hörner	2"	☀	4+	3+	-1	1

SCHADENSTABELLE

Erlittene Verwundungen	Bewegung	Entweihter Felsbrocken	Gewaltige Hörner
0-3	8"	18"	8
4-6	6"	15"	7
7-9	5"	12"	5
10-12	4"	6"	4
13+	3"	3"	2

BESCHREIBUNG

Ein Cygor ist ein einzelnes Modell, das mit Gewaltigen Hörnern und einem Entweihten Felsbrocken bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Seelenfresser: *Da sie sich von den Winden der Magie ernähren, sind Cygors extrem gefährlich für Zauberwirker.*

Dieses Modell kann wie ein **ZAUBERER** in der gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Jedes Mal, wenn dieses Modell einen Zauber bannt, erleidet zudem der Zaubernde 1 tödliche Verwundung und du kannst 1 Verwundung heilen, die diesem Modell zugewiesen ist.

Geistersicht: *Cygors sind allem außer Zauberei gegenüber blind, diese aber erscheint ihnen wie Flecken strahlenden Lichts in ewiger Dunkelheit.*

Du darfst misslungene Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, deren Ziel ein **ZAUBERER** ist.