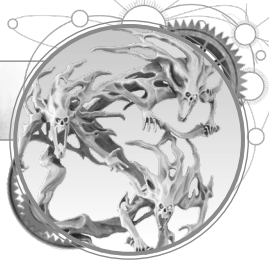


SPIRIT HOSTS



Spirit Hosts sind die Seelen der Verdammten, die ihres Körpers und ihrer Identität beraubt wurden und endlos ihrem verlorenen Leben nachkriechen. Sie gieren danach, ihre Wut an den Lebenden auszulassen, und die Berührung ihrer Klauen lässt Blut gefrieren und Herzen stillstehen.

| NAHKAMPFWAFFEN | Reichw. | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden |
|--------------------------------|---------|----------|---------|-----------|-------|---------|
| Geisterhafte Klauen und Dolche | 1" | 6 | 5+ | 4+ | - | 1 |

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Spirit Hosts besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Spirit Host attackiert mit geisterhaften Klauen und Dolchen.

FLIEGEN: Diese Einheit kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Körperlos: *Kreaturen, die schon vor langer Zeit ihren Körper eingebüßt haben, sind nur schwer mit gewöhnlichen Waffen zu verwunden.*

Ignoriere Modifikatoren (positive wie negative), wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst.

Furchtbare Berührung: *Den geisterhaften Klauen und Dolchen der Spirit Hosts haftet die Kälte des Grabes an und sie können ein schlagendes Herz mit dem winzigsten Kratzer zum Stehen bringen.*

Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für die Attacke der Geisterhaften Klauen und Dolche eine 6 ist, verursacht die Attacke 1 tödliche Verwundung und die Attackensequenz endet sofort (führe weder Verwundungswürfe noch Schutzwürfe aus).