



# MORBHEG - VATER DER FLEDERBESTIEN



Morbheg, der Vater der Flederbestien, war der erste von Nagash persönlich erhobene Terrorgheist. Das uralte Wesen der vergangenen Welt labt sich regelmäßig am Blut der Gottbestien, was seine Macht immer weiter wachsen lässt. Selbst in Nulahmia zollen Neferata und die Ihren mit dem Fest des Morbheg dem weisen alten Terrorgheist ihren Tribut.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Todesschrei	20"	1	-----	Siehe unten	-----	-----
Lähmender Blick	8"	8	3+	3+	-4	1

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwertartige Krallen	3"	W6	3+	3+	-2	3
Geiferndes Maul	3"	3	4+	3+	-3	3
Peitschender Schwanz	3"	*	4+	4+	-1	3

SCHADDENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Peitschender Schwanz	Todesschrei
0-5	14"	3W6	4
6-10	11"	2W6	4
11-15	10"	W6	3
16-20	9"	W3	3
21+	8"	1	2

## BESCHREIBUNG

Morbheg, der Vater der Flederbestien, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er attackiert er mit seinen schwertartigen Krallen, seinem peitschenden Schwanz und seinem geifernden Maul.

**FLIEGEN:** Das Modell kann fliegen

## FÄHIGKEITEN

**Todesschrei:** Das entsetzliche Kreischen von Morbheg lässt Trommelfelle platzen und kann selbst Herzen zum Stillstand bringen.

Für eine Attacke mit dem Todesschrei dieses Modells wird nicht die Attackenabfolge benutzt. Wirf statt dessen zwei Würfel und addiere den in der Spalte "Todesschrei" der Schadenstabelle angegebenen Wert. Ist die Summe größer als der Mutwert der Zieleinheit, so erleidet die Zieleinheit eine Anzahl tödlicher Verwundungen entsprechend der Differenz zwischen Summe und Mutwert.

**Geiferndes Maul:** Das riesige Maul kann selbst aus größten Kreaturen gewaltige Fleischbrocken herausreißen, während es kleinere einfach im Ganzen verschlingt.

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Geifernden Maul verursachte die Attacke 6 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (es wird kein Verwundungs- und kein Schutzwurf ausgeführt.)

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Geifernden Maul verursachte die Attacke 6 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (es wird kein Verwundungs- und kein Schutzwurf ausgeführt.)

**Lähmender Blick:** Die Augen Morbhegs glühen in reinster nekromantischer Magie und ein Blick genügt um seine Opfer erstarren zu lassen.

Verursacht ein Angriff mit dem Lähmenden Blick mindestens einen Lebenspunktverlust, so verliert die getroffene Einheit bis zum Ende deiner nächsten Heldenphase die Fähigkeit sich zu bewegen, sich zurückzuziehen oder nachzurücken und müssen 1 bei Treffer- und Verwundungswürfen abziehen.

**Gewaltiger Körper:** Der Körper des ersten Terrorgheists ist so gewaltig, dass er im Ansturm seines Angriffs alles und jeden mit sich reißt.

Wirf für jede Einheit, Freund wie Feind, die sich nach einer Angriffsbewegung Morbhegs in 1" Umkreis befindet einen Würfel. Bei 2+ erleidet die Einheit W3 tödliche Wunden.

**Über den Wolken:** Morpheg gleitet oft wochenlang durch den wolkenverhangenen Himmel des Totenreichs. Er kennt weder Erschöpfung noch Eile, bis er sein nächstes Opfer erblickt.

Statt dieses Modell direkt aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und in Reserve halten. Wenn du das tust, kannst du es am Ende deiner zweiten oder dritten Bewegungsphase auf dem Schlachtfeld aufstellen. Dabei muss es mit mindestens 9" Abstand zu gegnerischen Einheiten aufgestellt werden.

**Fledermausbefall:** Wie alle Terrorgheists verfügt auch Morbheg die Fähigkeit, nach seiner Vernichtung in Fledermäuse zu zerfallen, die sich später wieder zu seinem unsterblichen Leib zusammensetzen.

Wird dieses Modell getötet, stelle an seiner Stelle W6 neue Fledermausschwärme auf. Wurde Morbheg in der Nahkampfphase getötet, dürfen diese direkt als attackierende Einheit gewählt werden.

**Der Hunger:** Morbheg nährt sich nicht nur vom Blut und Fleisch seiner Opfer, sondern auch von ihren Seelen.

Am Ende der Nahkampfphase kannst du W3 diesem Modell zugewiesenen Verwundungen heilen, wenn in dieser Phase mindestens ein feindliches Modell durch Morbhegs Attacken getötet wurde.

**Magie verschlingen:** Morbheg giert nach den magischen Energien seiner Feinde.

Wann immer ein gegnerischer WIZARD in 18" Umkreis einen Zauber zu wirken versucht, subtrahiere 1 vom Zauberwurf und Morbheg erhält einen bereits verlorenene Lebenspunkt zurück.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Erster der Flederbestien:** Morbheg ist der älteste und oberste der Flederbestien und alle Terrorgheists folgen bedingungslos seinem Befehl.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit einmal pro Zug in deiner Nahkampfphase einsetzen. Wähle eine befreundete TERRORGHEIST-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" befindet. Diese Einheit darf sofort noch einmal nachrücken und attackieren.

**KEYWORDS** TOD, DEATHLORDS, MONSTER, HELD, TERRORGHEIST

KHORNE UNIT	UNIT SIZE		POINTS	BATTLEFIELD ROLE	NOTES
	MIN	MAX			
Morbheg - Vater der Flederbestien Morbheg - Father of Terrorgheists	1	1	1200	Leader, Behemoth	Unique