



Die Vampire der Askurga-Klingenmeister sind die Erben uralter Kriegertraditionen und wollen Stärke aus ihrem Fluch beziehen, indem sie Monster jagen und deren Blut trinken. Doch trotz ihres starken Willens kämpft ihre wahre wilde Natur darum, entfesselt zu werden ...

TRUPPENSCHRIFTROLLE

ASKURGA-KLINGENMEISTER

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Askurga-Klingenpaar	1"	4	3+	3+	-1	1
Askurga-Waffen	1"	2	3+	3+	-1	1
Lange Klauen und geiferndes Maul	2"	5	4+	3+	-2	1

Jedes Modell einer Einheit Askurga-Klingenmeister ist mit Askurga-Waffen bewaffnet.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Askurga-Ideal sein. Jenes Modell hat Wundenwert 4 und ist mit einem Askurga-Klingenpaar statt Askurga-Waffen bewaffnet.

FLUCHBLUT: 1 von je 8 Modellen dieser Einheit kann ein Fluchblut sein. Ein Fluchblut hat Wundenwert 4 und ist mit Langen Klauen und geiferndem Maul statt Askurga-Waffen bewaffnet.

Der Hunger: Jene, die den Seelenbrand-Fluch in sich tragen, gelüftet es ständig nach Blut, und sie werden gestärkt, wenn sie sich an ihren Feinden laben.

Jedes Mal, wenn diese Einheit kämpft, kannst du, nachdem all ihre Attacks abgehandelt wurden, eine Anzahl dieser Einheit zugewiesene Verwundungen heilen, die der Anzahl an Verwundungen und tödlichen Verwundungen entspricht, die durch jene Attacks feindlichen Einheiten zugewiesen wurden.

Peinigendes Geheul: Im Geheul eines Fluchbluts hallt die Kraft lange unterdrückter Blutgier wider, die selbst die tapfersten Seelen wanken lässt.

Am Ende der Angriffsphase kannst du, wenn diese Einheit mindestens ein Fluchblut enthält, 1 feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit wählen und ansagen, dass das Fluchblut ein

peinigendes Geheul ausstößt. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel und addiere 1 für jedes Fluchblut dieser Einheit. Bei 4+ ist jene feindliche Einheit in der folgenden Nahkampfphase vom Zuletzt-zuschlagen-Effekt betroffen.

Der Glaube der Bestie: Die Klingenmeister prüfen sich an den mächtigsten Widersachern und trinken nur Monsterblut, um ihre Stärke und ihr Tempo zu erhöhen.

Ziehe 1 von Trefferwürfen und Verwundungswürfen für Attacks mit Nahkampfaffen feindlicher **MONSTER** ab, deren Ziel diese Einheit ist. Addiere zudem jedes Mal, wenn eine feindliche **MONSTER**-Einheit durch Attacks dieser Einheit zerstört wird, für den Rest der Schlacht 3" zum Bewegungswert dieser Einheit und 1 zum Attackenwert der Nahkampfaffen dieser Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR, ASKURGA-KLINGENMEISTER



SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

SCHRIFTROLLE	GRÖSSE	PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN
Askurga-Klingenmeister	8	180		