

TRUPPENSCHRIFTROLLE
KARANAKS KRALLEN

NAHKAMPFWAFFEN

Jagd Waffen
 Reißkrallen

Reichw.

Angreifen

Treffen

Verwunden

Wucht

Schaden

2"

2

4+

4+

-1

1

1"

4

3+

3+

-2

1

Jedes Modell einer Karanaks-Krallen-Einheit ist mit Jagdwaffen bewaffnet.

RUDELFÜRST: 1 von je 8 Modellen in dieser Einheit muss ein Rudelfürst sein. Addiere 2 auf den Angreifenwert der Nahkampfwaffen jenes Modells. Außerdem kann ein Rudelfürst seiner eigenen Einheit Befehle erteilen.

ZERREISSER: 2 von je 8 Modellen in dieser Einheit müssen Zerreißer sein. Addiere 1 auf den Angreifenwert der Nahkampfwaffen jener Modelle.

BESTIE DES ZORNS: 1 von je 8 Modellen in dieser Einheit muss eine Bestie des Zorns sein. Eine Bestie des Zorns ist mit Reißkrallen anstelle von Jagdwaffen bewaffnet. Addiere außerdem 1 auf den Wundenwert jenes Modells.

Der Geruch von Blut: Diese wilden Krieger streifen vor der vorrückenden Armee umher und suchen den Feind, um als Erste Blut zu vergießen.

Nach der Aufstellung, aber vor Beginn der ersten Schlachtrunde kann diese Einheit eine normale Bewegung ausführen.

Rudeljäger: Das unirdische Heulen von Bluthunden versetzt diese Krieger in eine blutgierige Raserei, in der sie ihre Feinde wie ein Rudel wilder Hunde beißen und zerreißen.

Addiere 1 auf Trefferwürfe für Angreifen dieser Einheit, solange sie sich vollständig innerhalb von 8" um mindestens eine befreundete **BLUTHUNDE**-Einheit befindet.



Karanaks Krallen verehren die Bluthunde des Khorne und nehmen einen Aspekt der blutdürstigen Art der Dämonen an, während sie die Feinde des Blutgottes jagen und sie auf grausame Weise in Fetzen hacken.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, KLINGEN DES KHORNE, STERBLICH, KHORNE, BLUTSCHWUR, KULTISTEN, KARANAKS KRALLEN



KLINGEN DES KHORNE

SCHRIFTROLLE

GRÖSSE

PUNKTE

SCHLACHTFELDROLLE

ANMERKUNGEN

Karanaks Krallen

8

100

Linientruppen