



TACTICAL WAR

Codex: Untote Legionen

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	1
GENERELLE SONDERREGELN	3
SPEZIFISCHE SONDERREGELN DER LEGIONEN VON KHEMRI	4
INDIVIDUELLE SONDERREGELN DER UNTOTEN LEGIONEN	5
BESONDERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.....	6
ARMEELISTE: LEGIONEN VON KHEMRI	7
ARMEELISTE: LEGIONEN DER VAMPIRE	8
KATAKROS, MORTARCH DER NEKROPOLE.....	9
NAGASH, OBERSTER HERRSCHER DER LEGIONEN.....	10
GRUFTKÖNIGE UND –PRINZEN	11
PRIESTER DES TODES	12
NEFERATA, MORTARCHIN DES BLUTES	13
VAMPIRE.....	14
NEKROMANTEN.....	15
FLUCHFÜRSTEN.....	16
GHULFÜRSTEN.....	17
SPUKFÜRST.....	18
ZOMBIES.....	19
LEBENDE SCHRECKEN	20
GHULE	21
SKELETTKRIEGER.....	22
VERFLUCHTE	23
GRABWACHE.....	24
MUMIEN	25
BLUTGARDE	26
GESPENSTER	27
GLAIVENPIRSCHER.....	28
SKELETTREITER.....	29
FLUCHRITTER.....	30
HEXENREITER	31
BLUTRITTER	32
SCHRECKENSKLINGEN.....	33
TODESTREIBER.....	34
TODESWÖLFE.....	35
LEICHENKARREN.....	36
SKELETTSTREITWAGEN	37
SCHWARZE KUTSCHE.....	38
HEXENTHRON	39
TODESGEIER.....	40
RIESENFLEDERMÄUSE	41
FLEDERMAUSSCHWARM.....	42
GRUFTSCHWARM	43
GEISTER.....	44
ZOMBIEOGER.....	45
RIESENGHULE.....	46
WERWÖLFE	47

USHABTI.....	48
KRYPTAKRIEGER.....	49
VARGHEISTS.....	50
NEKROPOLENRITTER.....	51
GRABJÄGER.....	52
VARGHULF.....	53
GRUFTSKORPIONE.....	54
MORGHAST.....	55
UNSTERBLICHE WÄCHTER.....	56
NEKROLITH-KOLOSS.....	57
HIEROTTAN.....	58
GOTHIZZAR ERNTEMASCHINE.....	59
KRIEGSSPHINX.....	60
NEKROSPHINX.....	61
SCHÄDELKATAPLT.....	62
LADE DER VERDAMMTEN SEELEN.....	63
GRABMALE.....	64
BESTIEN DER LEGIONEN.....	65
SKELETPFERD.....	65
NACHTMAHR.....	65
SCHRECKENSROSS.....	65
GEFORMTE BESTIE.....	65
HÖLLENROSS.....	65
SCHRECKEN DER UNTERWELT.....	65
ZOMBIEDRACHE.....	66
LEHREN DER NEKROMANTIE.....	67
VAMPIRKRÄFTE.....	69
MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	71
MAGISCHE WAFFEN.....	71
MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	72
TALISMANE.....	73
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	74
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER).....	75
MAGISCHE STANDARTEN.....	77

GENERELLE SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!

BESCHWÖRER DER LEGION

Der Titel „Beschwörer der Legion“ wird für den hochrangigsten Beschwörer der Armee verwendet. Er ist dafür verantwortlich, die Legionen aus ihrem ewigen Schlaf zu erwecken. Ohne seine Magie entschwinden die Geister der Krieger zurück in das Reich der Seelen. Daher muss deine Armee mindestens einen Beschwörer enthalten, der als ihr „Beschwörer der Legionen“ fungiert. Welche Modelle den Titel „Beschwörer der Legion“ erhalten dürfen, wird in der Armeeliste gesondert ausgewiesen. Achte jedoch darauf, dass du diesen Titel stets nur einem dieser Modelle zuweisen darfst.

Informiere deinen Mitspielern bei Spielbeginn darüber, welches deiner Modelle der „Beschwörer der Legionen“ ist. Dieser besitzt die Sonderregel *Regeneration* (+2). Solange er am Leben ist, hat deine Legion nichts zu befürchten. Stirbt er jedoch, so bist du am A****!

Sobald der „Beschwörer der Legionen“ vernichtet wird, beginnt die magische Energie, welche die Armee erfüllt, zu schwinden. Am Ende der Phase, in welcher der „Beschwörer der Legionen“ als Verlust entfernt wurde, und zu Beginn jedes darauffolgenden, eigenen Spielerzuges, müssen alle befreundeten Einheiten mit der Sonderregel Untot oder belebtes Konstrukt auf dem Schlachtfeld einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser Test, erleidet die entsprechende Einheit einen (1) Lebenspunktverlust für jeden Punkt, um den der Moralwerttest gescheitert ist. Gegen hieraus resultierende Lebenspunktverluste sind keinerlei Rüstungswürfe oder etwaige Regeneration gestattet, noch können derartige Lebenspunktverluste auf andere Modelle übertragen werden.

Hinweis: Wenn der „Beschwörer der Legionen“ alle Lebenspunkte verliert, dann aber durch die Sonderregel *Regeneration* oder eine andere Möglichkeit Lebenspunkte wiedererhält und somit nicht dauerhaft ausgeschaltet wird, kommt diese Regel nicht zum Tragen - der „Beschwörer der Legionen“ muss tot sein und bleiben (also dauerhaft vom Spielfeld entfernt werden).

Da Charaktermodelle deutlich mächtigere Untote sind, verlieren sie niemals Lebenspunkte, wenn der „Beschwörer der Legionen“ ausgeschaltet wird. Einheiten dürfen, wie sonst auch, den Moralwert eines die Einheit anführenden Charaktermodells für diesen Test verwenden. Gesonderte Reittiere, wie beispielsweise ein Zombiedrache, müssen (im Gegensatz zu ihren Reitern, sofern dies Charaktermodelle sind) testen, dürfen dabei aber den Moralwert ihres Reiters verwenden.

DIE SCHWARZE KUNST DER NEKROMANTIE

Zauberkundige der Legion werden Beschwörer genannt und sie alle verwenden ausschließlich die Lehre der Nekromantie.

Die Zauberstufe eines Beschwörers und die Anzahl seiner Zaubersprüche sind entgegen den allgemeinen Regeln nicht miteinander verbunden. Ein jeder Beschwörer kennt immer die Anrufung von Nehek und darf gegebenenfalls zusätzliche Anrufungen erhalten, wie in ihrer jeweiligen Einheitenbeschreibung vermerkt. Erwirb diese Zaubersprüche, wenn du deine Armeeliste erstellst.

Da Anrufungen nicht so sehr von gestikulierten und materiellen Komponenten abhängig sind, wie herkömmliche Zaubersprüche, dürfen Beschwörer selbst dann Anrufungen wirken, wenn sie eine Rüstung tragen.

Einige Anrufungen, magische Gegenstände oder Sonderregeln stellen verlorene Lebenspunkte wieder her oder beleben längst verstorbene Krieger aufs Neue. Die Lebenspunkte werden dabei in fester Reihenfolge wiederhergestellt. Als Erster wird die Kommandoabteilung erweckt. Diese verdrängen normale Modelle, falls erforderlich (stelle diese ins letzte Glied). Danach werden angeschlagene normale Modelle mit mehreren Lebenspunkten geheilt, bis zur vollen Höhe ihres LP-Profilwertes. Danach noch verbliebene Lebenspunkte beleben normale Modelle neu. Bei normalen Modellen mit mehreren Lebenspunkten müssen immer erst alle Lebenspunkte eines Modells wiederhergestellt sein, ehe man zum nächsten übergeht usw.

Wiederbelebte Modelle werden im ersten Glied aufgestellt, bis dies zumindest volle Gliederstärke erreicht hat (beispielsweise 5 Modelle bei Infanterie oder 3 Modelle bei monströser Infanterie). Weitere Modelle dürfen im ersten Glied oder dahinter positioniert werden. Wenn eine Einheit bereits mehrere Glieder hat, können die Modelle nur im letzten Glied positioniert werden oder bilden neue Glieder. Sofern nicht anderweitig angegeben, darf durch einen solchen Effekt eine Einheit nicht über ihre Anfangsgröße hinaus vergrößert werden und weder ihnen angeschlossene Charaktermodelle, noch ihre Reittiere heilen. Ist ein Charaktermodell an eine Einheit angeschlossen, werden nur Lebenspunkte der Einheit wiederhergestellt.

Charaktermodelle müssen einzeln anvisiert werden, um von einer solchen Anrufung zu profitieren. Wenn ein Charaktermodell auf einem Reittier sitzt, das nicht in sein Profil übergeht (beispielsweise ein Zombiedrache), muss der Spieler sich entscheiden ob der Reiter oder das Reittier von der Anrufung profitieren soll.

Werden Modelle in einer Einheit wiederbelebt, die im gleichen Spielzug angegriffen hat, gelten diese in der folgenden Nahkampfphase nicht als Angreifer und erhalten keine Angriffsboni (beispielsweise +2 Stärke für Lanzen berittener Modelle). Dies betrifft selbstverständlich nur die wiedererweckten Modelle, nicht jedoch die Einheit als Ganzes, weshalb sie nach wie vor als angreifende Einheit gilt!

Manche Anrufungen erlauben es dir, eine neue Einheit aus Skelettkriegern, Zombies oder anderen Totlosen zu erheben. Du darfst einen beliebigen Punkt, innerhalb der angegebenen Reichweite, um den Beschwörer auswählen und dort ein entsprechendes Modell aufstellen. Um dieses Modell herum darfst du den Rest der Einheit platzieren. Die Einheit kann dabei eine beliebige Ausrichtung erhalten, doch das erste Glied muss mindestens ein volles Glied umfassen. Die neue Einheit muss mindestens 1 Zoll Abstand zu jeder anderen Einheit halten. Eine neu beschworene Einheit ist in allen Belangen mit der aus dem „Einheitenauswählen“-Abschnitt der Armeeliste identisch und wird hinsichtlich aller Missionssonderregeln als solche behandelt. Modelle in einer neu beschworenen Einheit dürfen keine Optionen erwerben, sofern nicht anders beschrieben.

ERWECKTE MODELLE UND SIEGESPUNKTE

Nekromantie erlaubt es dem Spieler oftmals, seine Einheiten zu vergrößern oder neue Einheiten auf das Spielfeld zu beschwören. Für die Berechnung der Siegespunkte für diese Einheiten gelten die folgenden Regeln:

- Einheiten, die aus der Armeeliste eingekauft werden, sind immer ihre ursprünglichen Punkte wert, selbst wenn sie während des Spiels vergrößert werden.
- Neu erschaffene Einheiten besitzen für die Berechnung von Siegespunkten einen Wert von 50 Punkten, ganz gleich, wie groß die Einheit zum Zeitpunkt ihres Erschaffens gewesen ist oder wie viele Modelle ihr während des Spiels hinzugefügt werden. Es ist daher sinnvoll, auf der Armeeliste zu vermerken, wenn eine neu erschaffene Einheit aufgestellt wird, oder einen separaten Eintrag für neue Einheiten zu machen, die vernichtet werden.

SPEZIFISCHE SONDERREGELN DER LEGIONEN VON KHEMRI

HIERARCHIE DER BESCHWÖRUNG

Lege zu Beginn des Spiels eine Hierarchie unter deinen Beschwörern fest. Katakros und Nagash stehen immer an oberster Stelle der Hierarchie, gefolgt von den Hohepriestern und danach von den "einfachen" Priestern. Außer diesen Regeln kannst du eine beliebige Hierarchie festlegen. Schreibe dir die Hierarchie auf, damit du sie während des Spiels nicht vergisst.

Während deiner Magiephasen werden die Beschwörer ihren Pflichten in einer strengen Reihenfolge nachgehen (das heißt sie tun alles, was sie in der Magiephase tun wollen: ihre Anrufungen aussprechen, gebundene Zaubersprüche aktivieren usw.), angefangen beim niedersten bis hin zum Obersten Beschwörer, in einem Ritual, das sich bereits seit Jahrtausenden wiederholt.

Denke also immer daran, mit einem Beschwörer alles zu tun, was du möchtest, bevor du mit dem nächsten in der Hierarchie weitermachst. Sobald ein Beschwörer seine Aktionen beendet und ein anderer begonnen hat, gibt es kein Zurück mehr!

Es gibt eine strenge Reihenfolge, in der die Magie der Khemritischen Legion abgehandelt wird:

1. Beliebige Reihenfolge: Alle gebundenen Zaubersprüche, die nicht von Charaktermodellen getragen werden (mit Ausnahme der Lade der verdammten Seelen).
2. Beliebige Reihenfolge: Gruftprinzen und deren gebundenen Zaubersprüche, mit Ausnahme der Armeestandarte.
3. Beliebige Reihenfolge: Gruftkönige und deren gebundenen Zaubersprüche.
4. Gebundene Zaubersprüche der Armeestandarte (nicht die des tragenden Modells).
5. Beliebige Reihenfolge: Lade der verdammten Seelen, dessen Hüter und deren gebundenen Zaubersprüche.
6. Festgelegte Reihenfolge: Priester und deren gebundenen Zaubersprüche.
7. Festgelegte Reihenfolge: Hohepriester und deren gebundenen Zaubersprüche.
8. Beschwörer der Legion und seine gebundenen Zaubersprüche.

KHEMRITISCHE BESCHWÖRER

Winde der Magie: Khemritische Beschwörer greift bei ihren Anrufungen nicht auf die freien Winde der Magie zurück und bilden daher in der eigenen Magiephase auch keinen allgemeinen Energiewürfelpool, auf den alle Beschwörer zurückgreifen können. Demzufolge verwenden khemritische Beschwörer ausschließlich die individuellen Energiewürfel, welche sie selbst generiert bzw. kanalisiert haben.

Dafür werden alle Anrufung eines khemritischen Beschwörers stets in ihrer Grundform, ohne jedwede Verstärkung, automatisch gewirkt, ungeachtet der ermittelten Komplexität. Zauberputzer und das Wirken von Anrufungen mit Totaler Energie sind somit ausgeschlossen, ganz so, als handle es sich um einen gebundenen Zauberspruch. Feindliche Zauberer können versuchen, diese Anrufungen wie gewohnt zu bannen. Gegenstände, Zaubersprüche und andere Effekte, welche die Energiestufe von Zaubersprüchen beeinflussen, wirken auch auf khemritische Anrufungen, (beispielsweise Magieentzug), können die Energiestufe jedoch nie auf weniger als Eins (1) reduzieren.

Settras Gesetz: Bevor du in deiner Magiephase anfängst mit einem khemritischen Beschwörer Sprüche zu wirken, musst du jedes Mal ansagen, wie viele Anrufungen er wirken wird, wobei die maximale Anzahl der Anrufungen auf seine halbe Zauberstufe (aufgerundet) begrenzt ist. Ein Beschwörer der Stufe 1 oder 2 kann daher beispielsweise nie mehr als eine (1) Anrufung je Magiephase wirken und ein Beschwörer der Stufe 3 oder 4, nie mehr als zwei (2) Anrufungen. Auch kann er nie mehr als die zuvor angesagte Menge an Zaubersprüchen in jener Magiephase wirken (gebundene Zaubersprüche durch seine Ausrüstung, Sonderregeln oder die Lade der verdammten Seelen nicht mitgezählt).

Keiner von Settras Erben: *Katakros, Mortarch der Nekropole* und *Nagash, oberste Herrscher der Legionen* sind deutlich älter und mächtiger als Settra selbst und daher nicht an die Gesetze Settras gebunden, wie andere khemritische Beschwörer. Die maximale Anzahl der Anrufungen, die sie in deiner Magiephase wirken dürfen, ist auf ihre jeweilige Zauberstufe begrenzt. Diese wird nicht wie üblich halbiert.

INDIVIDUELLE SONDERREGELN DER UNTOTEN LEGIONEN

Die nachfolgenden Sonderregeln werden von vielen Einheiten der Untoten Legion verwendet.

UNTOT

Alle Kreaturen mit der Untoten-Sonderregel sind nicht länger Wesen aus Fleisch und Blut, sondern von der Sonne gebleichte Gebeine, die durch rituelle Magie zum Leben erweckt wurden. Wenn sie sich unaufhaltsam auf die Gegner zubewegen, dann ist ihr Anblick gleichermaßen erhaben und furchterregend. Für diese Kreaturen gelten folgende Sonderregeln:

Angst, Instabil, Unerschütterlich

Marschieren: Einheiten mit der Sonderregel Untot können als Angriffsreaktion nur Angriff annehmen (inkl. Stehen & Schießen) wählen. Überdies dürfen Einheiten mit dieser Sonderregel, die keine Charaktermodelle sind, denen sich keine Charaktermodelle angeschlossen haben oder sich nicht in 12 Zoll Umkreis um den General der Legion befinden, niemals (!) marschieren.

Segen der Legion: Auf Beschusswaffen der untoten Legionen liegt ein uralter Segen und deshalb treffen sie den Feind mit übernatürlicher Zielsicherheit. Untote unterliegen, wenn sie schießen, niemals irgendwelchen Beschussmodifikatoren, egal ob positiv oder negativ, und unabhängig von der Quelle des Modifikators (beispielsweise der Reichweite, Zaubersprüche oder Sonderregeln).

BF	1	2	3	4	5+
Trefferwurf	6	5+	4+	3+	2+

BELEBTES KONSTRUKT

Neben den untoten Legionen ziehen oftmals gewaltige Statuen, Golem und andere nekromantische Machenschaften in die Schlacht. Für diese Kreaturen gelten folgende Sonderregeln:

Nicht so instabil, wie sie aussehen: Belebte Konstrukte erleiden immer jeweils einen (1) Lebenspunktverlust weniger, als sie normalerweise wegen ihrer Instabilität oder durch den Tod des Beschwörers der Legion erleiden würden.

Wenn sich eine solche Einheit innerhalb von 12 Zoll zur Armeestandarte aufhält, erleidet sie demzufolge zwei Lebenspunktverluste weniger, als sie normalerweise erleiden würde.

Robust: Belebte Konstrukte halten deutlich mehr aus, als ihre normalen untoten Gefährten. Daher erhalten sie unabhängig von ihrer Ausrüstung oder anderen Effekten (beispielsweise Sonderregeln), einen zusätzlichen Rüstungswurfbonus von +1.

Untotes Konstrukt: Belebte Konstrukte sind alles andere als lebende Kreaturen und unterliegen daher der Sonderregel *Untot* (siehe oben).

BEGRABEN UNTER DEM SAND

Unter den sengend heißen Dünen Nehekharas liegen zahllose Kreaturen begraben, die nur darauf warten, aus dem Sand emporzubrechen und über den Feind herzufallen.

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann normal aufgestellt werden oder nach den Regeln für Überfall, allerdings mit folgenden Abweichungen:

Wenn diese Einheiten das Spiel in der Unterphase „Restliche Bewegungen“ erreichen, dann kommen sie nicht gemäß der Regeln für Verstärkungen ins Spiel. Stattdessen platzierst du immer dann, wenn eine Einheit, die Begraben unter dem Sand ist, im Spiel eintrifft, einen kleinen Marker (zum Beispiel eine Münze) irgendwo auf dem Spielfeld, allerdings nicht in unpassierbarem Gelände oder innerhalb von 1 Zoll zu einer bereits aufgestellten Einheit. Wirf dann den Abweichungs- und den Artilleriewürfel. Bei einem Treffersymbol bleibt der Marker an Ort und Stelle. Bei einem Pfeil bewegt du den Marker eine Anzahl von Zoll weit in Pfeilrichtung, die dem Würfergebnis des Artilleriewürfels entspricht. Wenn der Marker auf eine Einheit (Freund oder Feind), unpassierbares Gelände oder ein Gebäude abweicht, platzierst du ihn 1 Zoll vor der nächstgelegenen Kante des Geländestücks bzw. der Einheit. Sobald die finale Position ermittelt ist, platzierst du die ins Spiel kommende Einheit in beliebiger Ausrichtung so, dass sie den Marker berührt und in legaler Formation ist. Wenn die Einheit aus irgendwelchen Gründen nicht vollständig platziert werden kann oder bei einer Fehlfunktion, erscheint die Einheit nicht. Stattdessen wird der Marker entfernt und du würfelst auf der nachfolgenden „Missgeschickstabelle“. Wenn eine Einheit erfolgreich ins Spiel gekommen ist, kann sie normal agieren (denke daran, dass man in der Unterphase „Restliche Bewegungen“ keine Angriffe mehr ansagen kann). Nur Charaktermodelle, die ebenfalls über die Sonderregel Begraben unter dem Sand verfügen, können mit einer Einheit auf diese Weise ins Spiel kommen. Wenn du über mehrere Einheiten mit der Sonderregel Begraben unter dem Sand verfügst, wiederholst du den Ablauf immer wieder, für eine Einheit nach der anderen.

„BEGRABEN UNTER DEM SAND“-MISSGESCHICKTABELLE

W6 AUSWIRKUNG

1-2 Die Wüste gibt sie nicht mehr her

Die Geister welche die Legionen erfüllen, sind ins Reich der Seelen entschwunden, ehe die Einheit an die Oberfläche gelangen konnte. Die gesamte Einheit ist zerstört und gilt als Verlust.

3-4 Zu tief begraben

Die Krieger lagen tiefer als erwartet und gelangen daher nicht rechtzeitig an die Oberfläche, um den Gegner zu überraschen. Die Ankunft der Einheit verzögert sich und sie erscheint noch nicht. Du musst in deinem nächsten Spielerzug erneut würfeln, ob sie ins Spiel kommt, wobei der Marker an der bereits ausgewählten Position verweilt. Abgesehen davon wird der ganze Ablauf wie zuvor beschrieben wiederholt.

5-6 Wandernde Dünen

Die begrabenen Krieger erscheinen, doch im tückischen Sand Nehekharas sind sie dabei von ihrer erwarteten Position abgekommen. Die Einheit erreicht das Spiel an einem beliebigen Punkt an einer zufällig bestimmten Spielfeldkante und bewegt sich dabei gemäß den Regeln für Verstärkungen auf das Spielfeld.

DER ARMEESTANDARTENTRÄGER

Deine Armee darf maximal einen Armeestandartenträger beinhalten. Dieser darf ein beliebiges magisches Banner (keine Punktebegrenzung) erhalten, darf dann aber nicht mit anderen magischen Gegenständen ausgerüstet werden. Außerdem darf ein Armeestandartenträger keinen Bogen, Schild, zusätzliche Handwaffe oder eine zweihändig geführte Waffe erhalten.

Untote Einheiten und belebte Konstrukte, die sich innerhalb von 12 Zoll um ihre Armeestandarte befinden, verlieren durch ihre Instabilität einen Lebenspunkt weniger als gewöhnlich, wenn sie im Nahkampf besiegt werden oder Verluste durch die Vernichtung ihres „Beschwörers der Legion“ erleiden.

Beispiel: Ein Regiment Skelettkrieger verliert den Nahkampf um drei. Normalerweise würde die Einheit auf Grund ihrer Instabilität drei weitere Skelette verlieren, doch da sich die Armeestandarte in 12 Zoll Umkreis befindet, verliert sie nur zwei Modelle.

DIE ERNTE EINFAHREN

Du kannst misslungene Verwundungswürfe von 1 für Nahkampfattacken dieses Modells wiederholen.

DIENE IM TOD

Du kannst im Nahkampf +1 zu Trefferwürfen dieses Modells addieren, wenn es sich innerhalb von 12 Zoll um deinen General befindet.

ENERGIEFOKUS

Gebundener Zauber (Energistufe: Einheitenspezifisch). Die Einheit kann in jeder deiner Magiephasen einmal die Anrufung von Nehek auf sich selbst, jedoch nicht auf ihre angeschlossenen Charaktermodelle wirken – um Verwundungen zu heilen oder im Fall einer Einheit der Vampirlegionen sogar, um neue, zusätzliche Modelle zu erheben (1. Verbesserung), sofern zulässig.

HEXENFEUER

Bei Anwesenheit einer Einheit mit dieser Sonderregel, erleiden feindliche Zauberer in 18 Zoll Umkreis einen Malus von -1 auf all ihre Versuche, Zauber zu wirken. Befreundete Beschwörer in 18 Zoll Umkreis erhalten hingegen, beim wirken ihrer Anrufungen, einen Bonus von +1 auf die Energistufe. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, sollten sich mehrere Einheiten mit dieser Sonderregel in 18 Zoll Umkreis befinden.

BESONDERE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Diese Sektion beschreibt die von der Legion eingesetzten Ausrüstungsgegenstände, die sie in der Schlacht verwenden.

FLUCHKLINGEN

Jede „normale“ Waffe, ungeachtet des Waffentyps, die von einem Modell mit dieser Sonderregel verwendet wird, gilt als *magisch* und hat die Sonderregel *Todesstoß* bzw. *Heldenhafter Todesstoß*, wenn es sich bei dem Modell um einen Fluchfürsten handelt. Die Sonderregel Fluchklingen wird ignoriert, wenn das Modell eine magische Waffe aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“ verwendet, die keine Fluchklinge ist.

GRABRÜSTUNG

Diese uralten Rüstungen sind magisch verzaubert, um selbst schlimmste Attacken abzuwehren. Daher gewähren sie ihren Trägern einen Rüstungswurf (+2) und keine Attacke verwundet einen Träger einer Grabrüstung jemals besser als auf 3+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 3+ würfeln, um den Träger dieser Rüstung zu verwunden. Dieser Effekt geht verloren, wenn das Modell eine magische Rüstung aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“ verwendet, die keine Grabrüstung ist.

GRABSCHILD

Du kannst gegen Attacken mit einer Stärke von 4 oder mehr, +2 anstelle von +1 zu Rüstungswürfen einer mit Grabschilden ausgestatteten Einheit addieren. Ansonsten zählen sie als normale Schilde. Dieser Effekt geht verloren, wenn das Modell einen magischen Schild aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“ verwendet, der kein Grabschild ist.

ARMEELISTE: LEGIONEN VON KHEMRI

Armeen der Legionen von Khemri gehören zu den Mächten der Zerstörung und sie dürfen bis zu 25% ihrer Einheiten aus dem Codex der Söldner anwerben, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus diesem Codex stammen.

Wenn deine Armee von Katakros oder Nagash angeführt wird, ist dieser automatisch der „Beschwörer der Legion“. Wenn deine Armee ohne Katakros und Nagash in die Schlacht zieht, darfst du dir aussuchen, welcher deiner Priester diesen Titel erhält, wobei Hohepriester stets Vorrang vor „einfachen“ Priestern haben. Beachte, dass eine Armee der Legionen von Khemri stets einen „Beschwörer der Legion“ beinhalten muss. Dies kann sogar dazu führen, dass du ein entsprechendes Charaktermodell selbst dann anwerben kannst, wenn es die Armeegröße eigentlich nicht hergibt. In solch seltenen Fällen muss stets das punktetechnisch günstigste Modell, welches für den „Beschwörer der Legion“ zulässig ist, gewählt werden, ohne es mit weiteren Optionen zu versehen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Katakros, Mortarch der Nekropole ^{1,2}
Nagash, oberste Herrscher der Legionen ^{1,2}
Gruftkönig
Hohepriester ^{3,4}

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Gruftprinz
Priester ^{3,4}

KERNEINHEITEN

Skelettkrieger
Skelettreiter
Gruftschwärme ⁵

ELITEEINHEITEN

Grabwache
Mumien
Skelettstreitwagen (für jeden Gruftkönig deiner Armee darfst du eine Einheit Skelettstreitwagen als Kerneinheiten erhalten)
Todesgeier
Ushabti
Nekropolenritter
Grabjäger
Gruftskorpion

SELTENE EINHEITEN

Todestreiber
Unsterbliche Wächter (0-1)
Nekrolith-Koloss
Hierotitan
Gothizzar Erntemaschine
Kriegssphinx
Nekrosphinx
Schädelkatapult
Lade der verdammten Seelen (max. eine Lade je angefangener 1.000 Punkte der Armeegröße; ein Hüter der Lade gilt als Charaktermodell ^{3,4})
Grabmal

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/ müssen.

¹ Muss der Beschwörer der Legion deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

³ Darf der Beschwörer der Legion deiner Armee sein.

⁴ Darf nicht der General deiner Armee sein.

⁵ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussahlen.

ARMEELISTE: LEGIONEN DER VAMPIRE

Armeen der Legionen der Vampire gehören zu den Mächten der Zerstörung und sie dürfen bis zu 25% ihrer Einheiten aus dem Codex der Söldner anwerben, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus diesem Codex stammen.

Wenn deine Armee von Neferata angeführt wird, ist sie automatisch die „Beschwörerin der Legion“. Wenn deine Armee ohne Neferata in die Schlacht zieht, darfst du dir aussuchen, welcher deiner Nekromanten diesen Titel erhält, wobei Meisternekromanten stets Vorrang vor „einfachen“ Nekromanten haben. Beachte, dass eine Armee der Legionen der Vampire stets einen „Beschwörer der Legion“ beinhalten muss. Dies kann sogar dazu führen, dass du ein entsprechendes Charaktermodell selbst dann anwerben kannst, wenn es die Armeegröße eigentlich nicht hergibt. In solch seltenen Fällen muss stets das punktetechnisch günstigste Modell, welches für den „Beschwörer der Legion“ zulässig ist, gewählt werden, ohne es mit weiteren Optionen zu versehen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Neferata, Mortarchin des Blutes ^{1,2}
Vampirfürst
Meisternekromant ^{3,4}

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Vampir
Nekromant ^{3,4}
Spukfürst ⁴
Fluchfürst ⁴
Ghulfürst ⁴

KERNEINHEITEN

Skelettkrieger
Zombies
Lebende Schrecken
Ghule
Todeswölfe ⁵
Fledermausschwärme ⁵

ELITEINHEITEN

Verfluchte
Blutgarde (der Blutfürst gilt als Charaktermodell)
Glaivenpirscher
Fluchritter
Hexenreiter
Leichenkarren (ein Leichenfledderer gilt als Charaktermodell ⁴)
Riesenfledermäuse
Geister
Zombieoger
Riesenghule
Werwölfe
Kryptakrieger
Vargheist

SELTENE EINHEITEN

Gespenster
Blutritter (der Kastellan gilt als Charaktermodell)
Schreckensklingen
Schwarze Kutsche
Hexenthron
Varghulf
Morghast (0-1)
Grabmal

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der Beschwörer der Legion deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

³ Darf der Beschwörer der Legion deiner Armee sein.

⁴ Darf nicht der General deiner Armee sein.

⁵ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernausswahlen.

KATAKROS, MORTARCH DER NEKROPOLE

Katakros ist der Imperator einer unsterblichen Elite, und er zieht mit all dem Prunk und dem Gefolge in die Schlacht, die seiner Stellung gebühren. Da er Reittieren misstraut, seit ihn ein katastrophaler Angriff sein Leben kostete, schreitet er schlicht mit der Selbstsicherheit eines Gottes in die Schlacht.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Katakros, Mortarch der Nekropole	5	6	5	5	5	5	7	5	10	Monstr. Infanterie	Groß (5)	120x92 mm	500 Pkt.
Necrophorosgelehrter	5	4	-	4	5	2	4	3	9	Infanterie	Mittel (3)	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Katakros und 4 Gelehrte)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Grabrüstung

zzgl. für Katakros:

- Inda-Khaat
- Immortis

zzgl. für Gelehrte:

- Grabschild

MAGIE:

Katakros ist ein Zauberer der Stufe 4. Er beherrscht alle Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Eine Einheit
- Einzelgänger (bezogen auf das komplette Modell)
- Untot

zzgl. für Katakros:

- Bote der Verzweiflung
- Ein wahrer Beschwörer
- Entflohene Seelen
- Entsetzen
- Immun gegen Gift
- Meister der Lehre (Lehre der Nekromantie)
- Rezitieren
- Wahrer Steinformer
- Zahllose Lakaien

zzgl. für Gelehrte:

- Fluchklingen
- Vernichtender Angriff

Bote der Verzweiflung: Furcht umgibt Katakros, während er sein blutiges Werk verrichtet. Daher erleiden feindliche Modelle im Umkreis von 12 Zoll um ihn einen Abzug von -1 auf ihren Moralwert. Beachte, dass dieser Effekt keinen Einfluss auf Einheiten hat, die *immun gegen Psychologie* sind.

Eine Einheit: Die Necrophorosgelehrten besteht automatisch alle Würfe für „Achtung Sir!“, solange mindestens ein Gelehrter am Leben ist, obgleich dies keine 5+ Modelle sind. Einer der Gelehrten trägt eine Standarte und wird daher als Standartenträger behandelt. Wenn am Ende einer beliebigen Phase Katakros nicht mehr am Leben ist, wird er und alle verbleibenden Gelehrten als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Ein wahrer Beschwörer: Katakros darf jede seiner Anrufungen in seiner Magiephase beliebig oft wirken. Außerdem ist die Reichweite aller Anrufungen, die er wirkt, um 18 Zoll erhöht.

Entflohene Seelen: Wenn Katakros ausgeschaltet wird, wirfst du, bevor er vom Spielfeld entfernt wird, einen W6 für jede nicht untote Einheit (Freund und Feind) innerhalb von 12 Zoll um ihn. Bei einem Wurf von 4+ erleidet die jeweilige Einheit sofort W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Es handelt sich dabei um magische Attacken. Nachdem die Effekte der Entflohenen Seelen abgehandelt wurden, entfernst du das komplette Modell wie üblich vom Spielfeld.

Inda-Khaat: Fluchklinge. Inda-Khaat ist eine Hellebarde, welche Katakros durch seine immense Kraft mit nur einer Hand führen kann, so, dass er die andere auch weiterhin nutzen kann, um seinen Schild Immortis zu heben.

Immortis: Der Grabschild Immortis, welchen Katakros in seiner linken Hand führt, verleiht ihm eine übernatürliche *Magieresistenz* (2).

Rezitieren: Gebundener Zauber (Energienstufe 4W6). Wenn Katakros rezitiert, springen gequälte Seelen von Feind zu Feind und hinterlassen eine Spur des Todes. Das Rezitieren der unheilbringenden Worte ist ein Direktschadenszauber mit einer Reichweite von 48 Zoll und benötigt keine Sicht. Es hat eine einzelne Feindeinheit, die nicht im Nahkampf gebunden ist, zum Ziel. Das Ziel des Rezitierens muss einen Moralwerttest mit 3W6 ablegen (die Wurfresultate werden addiert). Wenn der Test bestanden wird, geschieht nichts. Wird er nicht bestanden, erleidet die Einheit eine automatische Verwundung für jeden Punkt, um den der Test verpatzt wurde. Rüstungswürfe und Regeneration sind gegen das Rezitieren nicht erlaubt. Die Verwundungen werden normal wie Beschuss verteilt.

Sobald der Moralwerttest abgehandelt wurde, wirfst du einen weiteren W6. Bei 4+ wählst du eine weitere feindliche Einheit, die sich nicht im Nahkampf und innerhalb von 6 Zoll zum vorangegangenen Ziel befindet. Die gemarterten Seelen springen auf diese Einheit über, welche nun ebenfalls die Effekte des Rezitierens erleidet. Würfle auf diese Weise für weitere Opfer (jeweils innerhalb von 6 Zoll zum vorangegangenen Ziel), bis der Wurf fehlschlägt oder es keine gültigen Ziele mehr gibt. Jede Einheit kann nur einmal pro Magiephase Ziel des Rezitierens werden.

Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, sind auch gegen die Effekte des Rezitierens immun.

Wahrer Steinformer: Jede Einheit mit der Sonderregel *Belebtes Konstrukt* innerhalb von 12 Zoll zu einem Charaktermodell mit der Sonderregel wahrer Steinformer besitzt die Sonderregel *Regeneration* (+2).

Zahllose Lakaien: Jedes Mal wenn Katakros einen Lebenspunktverlust erleidet (beispielsweise, weil er eine Verwundung nicht geschützt hat) und sich eine andere Untote Einheit innerhalb von 12 Zoll um ihn befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder mehr ignoriert er diesen Lebenspunktverlust, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine Verwundung, gegen die keine Schutzwürfe oder Regeneration erlaubt sind. Auch dürfen diese Lebenspunktverluste auf keine weitere Einheit übertragen werden.

NAGASH, OBERSTER HERRSCHER DER LEGIONEN

Nagash, der Oberste Herrscher der Legion, ist der Urvater der Nekromantie. Als Herrscher des Todes, der durch ein finsternes Ritual einmal mehr auferstanden ist, halten ihn ätherische Energie und gepeinigter Geister in der Luft, und seine einzigartige Gestalt überragt bedrohlich das Schlachtfeld und kündigt vom Kommen einer neuen Ära der Dunkelheit.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nagash, oberste Herrscher der Legionen	6	6	5	5	5	5	7	5	10	Monster	Riesig (6)	100x100 mm	525 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Stab der Macht
- Schwarze Rüstung
- Die neun Bücher des Nagash

MAGIE:

Nagash ist ein Zauberer der Stufe 4. Er beherrscht alle Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Bote der Verzweiflung
- Ein wahrer Beschwörer
- Einzelgänger
- Entsetzen
- Immun gegen Gift
- Immun gegen Todesstoß
- Meister der Lehre (Lehre der Nekromantie)
- Schweben
- Untot
- Wahrer Steinformer
- Zahllose Lakaïen

Bote der Verzweiflung: Furcht umgibt Nagash, während er sein blutiges Werk verrichten. Daher erleiden feindliche Modelle im Umkreis von 12 Zoll um ihn einen Abzug von -1 auf ihren Moralwert. Beachte, dass dieser Effekt keinen Einfluss auf Einheiten hat, die *immun gegen Psychologie* sind.

Ein wahrer Beschwörer: Nagash darf jede seiner Anrufungen in seiner Magiephase beliebig oft wirken. Außerdem ist die Reichweite aller Anrufungen (inkl. jener, die er durch die neun Bücher des Nagash erhält), die er wirkt, um 18 Zoll erhöht.

Die neun Bücher des Nagash: Arkanes Artefakt. Die Neun Bücher des Nagash erlauben es ihm, in jeder Magiephase zusätzliche Energie zu kanalisieren. Er generiert in jeder eigenen Magiephase zwei (2) zusätzliche Energiewürfel und in der gegnerischen Magiephase zwei (2) zusätzliche Bannwürfel. Außerdem kann er die Anrufung des Seelenraubs wirken:

ANRUFUNG DES SEELENRAUBS

DIREKTSCHADENSAUBER

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12 Zoll, wirf einen W6 und addiere 1 zum Ergebnis. Für jeden Punkt, den das Ergebnis den Widerstandswert der Zieleinheit übertrifft, verliert die Einheit einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe, noch Regeneration erlaubt sind. Verwende den höchsten verfügbaren Widerstandswert für die Einheit (inklusive Charaktermodelle innerhalb der Einheit). Der Beschwörer heilt eine seiner Verwundungen für jede Verwundung, die er dem Ziel zugefügt hat.

Schwarze Rüstung: Magische Rüstung. Die schwarze Rüstung verleiht ihrem Träger einen *Rüstungswurf* (+3), einen *Rettungswurf* (+2) und zudem noch eine *Magieresistenz* (2).

Stab der Macht: Magische Waffe. Flegel. Der Stab verfügt über die Sonderregel *Todesstoß*. Für jeden erfolgreichen *Todesstoß* werden Lebenspunkte und Widerstand von Nagash für den Rest des Spiels um +1 erhöht. Dieser Effekt ist mit sich selbst kumulativ, kann den jeweiligen Profilwert jedoch nie über 10 hinaus anheben.

Wahrer Steinformer: Jede Einheit mit der Sonderregel *Belebtes Konstrukt* innerhalb von 12 Zoll zu einem Charaktermodell mit der Sonderregel wahrer Steinformer besitzt die Sonderregel *Regeneration* (+2).

Zahllose Lakaïen: Jedes Mal wenn Nagash einen Lebenspunktverlust erleidet (beispielsweise, weil er eine Verwundung nicht geschützt hat) und sich eine andere Untote Einheit innerhalb von 12 Zoll um ihn befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder mehr ignoriert er diesen Lebenspunktverlust, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine Verwundung, gegen die keine Schutzwürfe oder Regeneration erlaubt sind. Auch dürfen diese Lebenspunktverluste auf keine weitere Einheit übertragen werden.

GRUFTKÖNIGE UND -PRINZEN

Könige und Prinzen längst vergangener Tage erheben sich auf pervertierte Art und Weise durch die nektomantische Energie, welche sie zu einem einzigen Zweck zu neuem Leben erweckt – Diene dem Herrn der Legion!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gruftprinz	4	5	3	4	5	2	3	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	130 Pkt.
Gruftkönig	4	6	3	5	5	3	3	4	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	210 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

MAGIE:

Ein Gruftprinz ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Gruftkönig der Stufe 2. Sie beherrschen die Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Brennbar
- Der Fluch
- Geübter Beschwörer
- Höchster Adel
- Mein Wille geschehe
- Untot

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf beliebige, weitere Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie (15 Pkt./Anrufung) erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (2 Pkt.)
- Speer (2 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Darf seine Leichte Rüstung gegen eine Schwere Rüstung (4 Pkt.) tauschen.

Ein Gruftprinz darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Gruftkönig im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Gruftprinz deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Skelettpferd (6 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Geformte Bestie (30 Pkt.)
- Skelettstreitwagen (55 Pkt.; ersetzt die gesamte Besatzung)
 - Darf für 5 Pkt. Sensenklingen erhalten.
- Kriegssphinx (250 Pkt.; ersetzt die gesamte Besatzung)

Der Fluch: Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel aus dem Spiel entfernt wird, dann erleidet die dafür verantwortliche, feindliche Einheit, also zum Beispiel jene, die den letzten Lebenspunktverlust verursachte, W6 magische Treffer der Stärke 4 (bei einem Gruftkönig) bzw. W6 magische Treffer der Stärke 3 (bei einem Gruftprinzen). Diese Treffer werden wie Beschuss verteilt. Im Nahkampf durch den Fluch verursachte Lebenspunktverluste zählen bezüglich des Kampfergebnisses. Wenn das Modell im Zuge einer Herausforderung fiel, dann ist nur der Gegner in der Herausforderung betroffen, nicht jedoch seine Einheit.

Gegen Lebenspunktverluste durch den Fluch sind keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt. Auch können diese nicht auf andere Modelle übertragen werden.

Geübter Beschwörer: Die Reichweite aller Anrufungen dieses Modells ist um 6 Zoll erhöht.

Höchster Adel: Modelle mit dieser Sonderregel haben einen *Rettungswurf* (+2 bei einem Gruftkönig, +1 bei einem Gruftprinzen).

Mein Wille geschehe: Jede Untote Einheit, der sich ein Modell mit dieser Sonderregel angeschlossen hat, erhält +1 auf ihr Kampfgeschick. Die Sonderregel hat keine Wirkung auf andere Charaktermodelle, Reit- oder Zugtiere von Streitwagen. Zudem ist dieser Effekt nicht mit sich selbst kumulativ.

PRIESTER DES TODES

Der dominanten Bedeutung des Totenkultes in der antiken Hochkultur der Menschen, die sich mit der Zeit komplett auf das Leben nach dem Tode ausrichtete, wurden die Priester des Todes zunehmend morbider. Sie studierten die Geheimnisse von Leben und Tod, entwickelten die Einbalsamierungstechniken, die aus den Verstorbenen Königen der Städte Nehekharas Mumien machten, schrieben die ersten Anrufungen der Nekromantie und die Rituale des Erwachens nieder. Zudem lernten sie, ihr Leben auf mehrere Jahrhunderte zu verlängern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Priester	4	3	3	3	3	2	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	75 Pkt.
Hohepriester	4	3	3	3	4	3	3	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	185 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Priester ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Hohepriester der Stufe 3. Sie beherrschen die Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Beschwörer, kein Krieger!
- Untot
- Wahrer Beschwörer

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf beliebige, weitere Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie (10 Pkt./Anrufung) erhalten.

Ein Priester darf Kräfte aus der Liste „Ein Hierophant“ im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Hohepriester im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Priester darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Hohepriester im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Skelettpferd (6 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Skelettstreitwagen (55 Pkt.; ersetzt die gesamte Besatzung)
 - Darf für 5 Pkt. Sensenklingen erhalten.
- Kriegssphinx (250 Pkt.; ersetzt die gesamte Besatzung)

Beschwörer, kein Krieger! Darf keine magische Waffe oder Rüstung erhalten.

Ein Hierophant:

- **Herrscher der Toten (15 Pkt.):** Der Priester des Todes addiert beim Wirken der Anrufung von Nehek +1 auf seine Energiestufe.
- **Meister der schwarzen Künste (45 Pkt.):** Der Priester des Todes generiert in jeder eigenen Magiephase zwei zusätzliche Energiewürfel, die nur er selbst einsetzen darf.
- **Steinformen (25 Pkt.):** Jede Einheit mit der Sonderregel Belebtes Konstrukt innerhalb von 6 Zoll zu einem Charaktermodell mit der Sonderregel Steinformer besitzt die Sonderregel *Regeneration* (+2).
- **Untote Lakaien (25 Pkt.):** Jedes Mal wenn das Modell einen Lebenspunktverlust erleidet (beispielsweise, weil er eine Verwundung nicht geschützt hat) und sich eine andere Untote Einheit innerhalb von 6 Zoll um ihn befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder mehr ignoriert er diesen Lebenspunktverlust, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine Verwundung, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.

Wahre Beschwörer: Die Reichweite aller Anrufungen der Nekromanten ist um 12 Zoll erhöht.

NEFERATA, MORTARCHIN DES BLUTES

Neferata ist die Erste aller Vampire. Sie ist eine bezaubernd schöne Vampirin, aus der Blutlinie der Schwesternschaft der Lahmia. Sie ähnelt einer zarten Jungfrau, jedoch erkennt man aus der Nähe die Spuren von Jahrtausenden der Grausamkeit und Intrigen. Ihr Name bedeutet in der Sprache Nehekharas so viel wie „Schöner Tod“ oder „Die Knospe die nach dem Tod zu voller Schönheit erblüht“. Sie wurde jedoch als Neferatem geboren, was „Schöne Sonne“ bedeutet. Die Zwerge kennen sie seither als „Königin des Bösen“, während der Rest der Welt sie auch als „Königin der Schatten“ bezeichnet. Unter den Elfen ist sie auch als die „Tochter des Mondes“ bekannt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Neferata, Mortarchin des Blutes	5	8	5	5	5	4	8	4	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	300 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen (Akmet-kar und Aken-seth)
- Grabrüstung

MAGIE:

Neferata ist eine Zauberin der Stufe 3. Sie beherrscht alle Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Blutgier
- Entsetzen
- Ewiges Unleben
- Magieresistenz (2)
- Meister der Lehre (Lehre der Nekromantie)
- Nekromantin
- Schlägt immer zuerst zu
- Untot
- Vampirälteste
- Zahllose Lakaien

OPTIONEN:

Neferata darf Vampirkräfte im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten.

Darf Kräfte aus der Liste „Ein Meister“ im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten (siehe Nekromanten).

Neferata darf magische Gegenstände, mit Ausnahme von magischen Waffen, im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Nachtmahr (10 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Höllenross (20 Pkt.)
- Nagadron, der Adephege (Schrecken der Unterwelt; 100 Pkt.)
- Hexenthron (210 Pkt.; ersetzt die gesamte Besatzung)
- Zombiedrache (280 Pkt.)

Aken-seth: Magische Handwaffe. Der Stab des Schmerzes, dessen Verzauberungen alle Zauber, die Neferata wirkt, um lähmende Qualen verstärkt, bewirkt zudem, dass jeder von Neferata gesprochene Spruch, als mit Totaler Energie gewirkt gilt, wenn ein Wurf einen Pasch erzielt, auch dann, wenn die Komplexität nicht erreicht oder es sich normalerweise um einen Patzer handeln würde (Patzter sind somit ausgeschlossen). Solange Neferata mit dem Stab am Leben ist, gelten auch alle Bannversuche deiner Armee als mit Totaler Energie gebannt, wenn ein Wurf einen Pasch erzielt, auch dann, wenn die Komplexität nicht erreicht oder es sich normalerweise um einen Patzer handeln würde (Patzter sind somit ausgeschlossen).

Akmet-kar: Magische Handwaffe. Der Pechdolch, dessen verfluchter Schneide das Todesgeschrei Unschuldiger entweicht, ist Neferata bevorzugte Nahkampfwaffe. Wurf am Ende jeder Nahkampfphase für jedes Modell, das in derselben Phase durch den Pechdolch Verwundungen erlitten hat, aber nicht getötet wurde (auch regenerierte Wunden, sind erlittene Wunden) einen W6. Übersteigt die Summe den Wert der verbliebenen Lebenspunkte des Modells oder wurde eine 6 gewürfelt, so wird das jeweilige Modell augenblicklich ausgeschaltet und als Verlust vom Spielfeld entfernt. Gegen diesen Effekt sind keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt, Rettungswürfe (für jeden einzelnen Lebenspunkt, den das Modell durch seinen Verlust erleiden würde) jedoch schon.

Blutgier: Neferata heilt in jeder Phase, in der sie mindestens eine unverhinderte Verwundung verursacht hat (regenerierte Wunden wurden dennoch verursacht), sofort eine (1) Verwundung. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek.

Ewiges Unleben: Neferata, ihr Reit- oder Zugtier (inkl. Streitwagen) und die Einheit, der sie sich angeschlossen hat, erhalten einen *Rettungswurf* (+2).

Nekromantin: Neferata gilt auch als Nekromantin, wenn es um etwaige Sonderregeln oder die Auswahl magischer Gegenstände geht.

Vampirälteste: Neferata gilt auch als Vampirin und darf zudem jede ihrer Anrufungen in ihrer Magiephase beliebig oft wirken. Außerdem ist die Reichweite aller Anrufungen, die sie wirkt, um 12 Zoll erhöht.

Zahllose Lakaien: Jedes Mal wenn Neferata einen Lebenspunktverlust erleidet (beispielsweise, weil sie eine Verwundung nicht geschützt hat) und sich eine andere Untote Einheit innerhalb von 12 Zoll um sie befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder mehr ignoriert sie diesen Lebenspunktverlust, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine Verwundung, gegen die keine Schutzwürfe oder Regeneration erlaubt sind. Auch dürfen diese Lebenspunktverluste auf keine weitere Einheit übertragen werden.

VAMPIRE

Vampire sind unglaublich mächtige Kreaturen des Untodes. Anders als viele andere Untote besitzen Vampires noch immer ihre Intelligenz und ihren freien Willen und verfügen somit noch immer über Ambitionen und Verlangen. Daher sind sie sehr gefährlich, denn sie können sich weiterentwickeln und lernen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Vampir	5	6	4	5	4	2	6	3	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	90 Pkt.
Vampirfürst	5	7	5	5	5	3	7	4	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	180 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Vampir ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Vampirfürst der Stufe 3. Sie beherrschen die Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Blutdurst
- Geübter Beschwörer
- Untot

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Lanze (3 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Leichte Rüstung (2 Pkt.)
- Schwere Rüstung (4 Pkt.)

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Ein Vampir darf Vampirkräfte im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Vampirfürst im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Vampir darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Vampirfürst im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Vampir deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandardenträger aufgewertet werden.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Nachtmahr (10 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Höllenross (20 Pkt.)
- Schrecken der Unterwelt (100 Pkt.)
- Hexenthron (230 Pkt.; ersetzt die gesamte Besatzung)
- Zombiedrache (280 Pkt.)

Blutdurst: Ein Vampir heilt in jeder Nahkampfphase, in der er mindestens eine unverhinderte Verwundung verursacht hat (regenerierte Wunden wurden dennoch verursacht), sofort eine (1) Verwundung. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek.

Geübter Beschwörer: Die Reichweite aller Anrufungen dieses Modells ist um 6 Zoll erhöht.

NEKROMANTEN

Nekromanten werden gemeinhin als verdorbene und unredliche Individuen betrachtet, die vom Tod und der Überwindung desselben besessen sind. Sie sind ihre eigenen Herren, die geschundenen Leichen erwecken und diese dann in die Schlacht schicken. Um die schwarzen Künste zu erlernen, suchen diese verbitterten Menschen nicht selten einen erfahrenen Nekromanten oder Nagash selbst auf. Doch dies birgt seine Gefahren, denn viele Aspiranten fanden in den Händen oder Fängen ihres vermeintlichen Lehrers ein grausiges Ende. Jene, die überlebten, wurden jedoch zu mächtigen Zauberkundigen, obwohl die Schrecken, deren Zeuge sie wurden, ihren Geist auf ewig zerrütteten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nekromant	4	3	3	3	3	2	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	60 Pkt.
Meisternekromant	4	3	3	3	4	3	3	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	160 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Nekromant ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Meisternekromant der Stufe 3. Sie beherrschen die Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Beschwörer, kein Krieger!
- Untot
- Wahrer Beschwörer

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf beliebige, weitere Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie (10 Pkt./Anrufung) erhalten.

Ein Nekromant darf Kräfte aus der Liste „Ein Meister“ im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Meisternekromant im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Nekromant darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Meisternekromant im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Skelettpferd (6 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Nachtmahr (10 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Höllenross (20 Pkt.)
- Schrecken der Unterwelt (100 Pkt.)
- Hexenthron (230 Pkt.; ersetzt die gesamte Besatzung; nur in einer Armee der Streitmächte der Vampire)

Beschwörer, kein Krieger! Darf keine magische Waffe oder Rüstung erhalten.

Ein Meister:

- **Herrscher der Toten (10 Pkt.):** Der Nekromant addiert beim Wirken der Anrufung von Nehek +1 auf seine Energiestufe.
- **Kreaturen der Nacht herbeirufen:** Der Nekromant darf die Anrufung von Nehek dazu verwenden, um auch andere Einheiten über ihre ursprüngliche Einheitenstärke hinaus zu vergrößern:
 - Verfluchte (60 Pkt.)
 - Zombieoger (80 Pkt.)
 - Riesenghule (80 Pkt.)
 - Kryptakrieger (90 Pkt.)
 - Todeswölfen (15 Pkt.)
 - Riesenfledermäusen (30 Pkt.)
 - Fledermausschwärme (30 Pkt.)
 - Vargheist (100 Pkt.)

Der Nekromant darf diese Fähigkeit mehrfach auswählen, muss jedoch jedes Mal einen anderen Einheitentyp festlegen.

- **Meister der schwarzen Künste (40 Pkt.):** Der Nekromant generiert in jeder eigenen Magiephase zwei zusätzliche Energiewürfel, die nur er selbst einsetzen darf.
- **Untote Lakaien (25 Pkt.):** Jedes Mal wenn das Modell einen Lebenspunktverlust erleidet (beispielsweise, weil er eine Verwundung nicht geschützt hat) und sich eine andere Untote Einheit innerhalb von 6 Zoll um ihn befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder mehr ignoriert er diesen Lebenspunktverlust, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine Verwundung, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.
- **Verbotenes Wissen (35 Pkt.):** Zusätzlich zu der Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie und den Anrufungen, welche er hinzuerworben hat, kann der Nekromant, entsprechend seine Zauberstufe, Sprüche aus einer Lehren aus dem Grundregelwerk auswählen.

Wahre Beschwörer: Die Reichweite aller Anrufungen der Nekromanten ist um 12 Zoll erhöht.

FLUCHFÜRSTEN

Nach ihrem Tod wurden die grausamen Feldherren vergangener Tage tief unter der Erde in Grüften bestattet, die durch mächtige Zauber vor Dieben und Plünderern geschützt waren. Viele dieser Grabstätten sind schon lange vergangen, doch andere existieren noch immer. Einige wurden in Gebieten errichtet, die von nekromantischen Magie durchflutet sind. An diesen verfluchten Orten ruhen die Bestatteten nicht friedvoll, und wenn die Energien der nekromantischen Magie anschwellen, erheben sich die uralten Krieger als Fluchfürsten von ihrer Ruhestätte und ihre Augen leuchten in einem unnatürlichen Schein. Die leichteste Berührung ihrer Klinge entzieht ihren Opfern die Lebenskraft oder durchschneidet mühelos Muskeln und Knochen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Fluchfürst	4	4	-	4	5	2	4	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	95 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Grabrüstung
- Grabschild

SONDERREGELN:

- Fluchklingen
- Untot
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Darf seinen Grabschild gegen eine zusätzliche Handwaffe (2 Pkt.) oder eine Zweihandwaffe (2 Pkt.) tauschen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Fluchfürst deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Skelettpferd (6 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Nachtmahr (10 Pkt.)
 - Darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Höllenross (20 Pkt.)
- Schrecken der Unterwelt (100 Pkt.)
- Zombiedrache (250 Pkt.)

GHULFÜRSTEN

Die Ghulfürsten tragen einen uralten, schrecklichen Fluch des Wahnsinns in sich. Sie sind fürchterliche Monster, die sich für anmutige und edle Fürsten halten. Wenn sie ihre Armeen ins Schlachtgetümmel begleiten, entblößen sie blutige Fänge und in ihren Augen leuchtet rot der Wahnsinn. Vor sich sehen sie aber nicht Horden buckeliger Ghouls, sondern stolze Fußsoldaten auf den Feind eindringen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ghulfürst	5	5	-	4	4	3	6	3	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	90 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Dreckverkrustete Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Ghule herbeirufen
- Giftattacken (5+)
- Herr der Ghule
- Untot
- Vorhut

OPTIONEN:

Darf Flügel und somit die Sonderregel *Fliegen* (30 Pkt.) erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Zombiedrache (280 Pkt.)

Ghule herbeiholen: Gebundener Zauber (Energienstufe 2W6). Wird der gebundene Zauberspruch nicht gebannt, wirf zehn Würfel. Füge für jeden Wurf von 2 oder mehr ein Ghul-Modell zu einer deiner Einheiten Ghule innerhalb von 12 Zoll hinzu. Du kannst die gerufenen Modelle beliebig auf die infrage kommenden Einheiten in Reichweite aufteilen. Gibt es keine befreundete Ghuleinheit in Reichweite, so hat der Spruch keinen Ertrag. Dieser Effekt funktioniert nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek, kann jedoch keine neue Einheit herbeirufen.

Herr der Ghule: Einheiten aus Ghulen und Riesenghulen, die innerhalb von 12 Zoll um einen oder mehrere Ghulfürsten aufgestellt wurden, erhalten für den Rest des Spiels, die Sonderregel *Vorhut*.

SPUKFÜRST

Ein Spukfürst ist ein Verräter am eigenen Volk, ein Fahnenflüchtiger, der die Gelegenheit ergriffen hat, in Nagashs höllischer Dystopie zu herrschen, statt in Sigmars himmlischen Armeen zu dienen. Er hat seine Seele in einem Tauschhandel für die Führerschaft über ein mächtiges Heer der Untoten aufgegeben. Er sammelt die Schar der Toten hinter sich, während er durch das Land zieht, um flüchtigen Seelen die Gerechtigkeit des Nagash zu überbringen. Der Biss seiner Klinge ist so grabeskalt wie sein unsterbliches Herz.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Spukfürst	6	4	-	4	5	3	4	3	9	Infanterie	Mittel (4)	50x50 mm	160 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Grabrüstung

SONDERREGELN:

- Die Ernte einfahren
- Flieger
- Fluchklingen
- Körperlos
- Rettungswurf (+2)
- Untot

OPTIONEN:

Darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffe (6 Pkt.)
- Zweihandwaffe (6 Pkt.)
- Grabschild (10 Pkt.)

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Schreckensross (30 Pkt.)

ZOMBIES

Zombies sind die Körper der kürzlich Verstorbenen, die durch nekromantische Magie wiederbelebt wurden. Langsam und hirnlos stellt ein einzelner Zombie keine physische Gefahr für einen trainierten Krieger dar. Eine Horde Zombies wird jedoch früher oder später selbst den härtesten und besten Soldaten überwältigen. Nur die tapfersten Sterblichen kämpfen bis zum bitteren Ende. Die meisten von ihnen werden sich früher oder später zur Flucht wenden und weitere werden fallen, während die Zombies vorwanken und die langsamsten der Flüchtenden zu Boden reißen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zombie	4	1	-	2	2	1	1	1	2	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	5 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
15+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Bäuerliche Wiedergänger
- Die frischen Toten
- Fliegenwolke
- Schlurfende Horde
- Untot
- Wankende Horde

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Musiker (1 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (3 Pkt.) aufwerten.

Bäuerliche Wiedergänger: Einheitsstandarten von Zombieeinheiten bringen dem Gegner keine Siegespunkte (oder erfüllen andere Siegesbedingungen – dir jedoch schon!), denn sie gelten auf Grund ihres geringen Werts nie als erobert.

Die frischen Toten: Zombieeinheiten dürfen nicht von Charaktermodellen begleitet werden. Die Anrufung von Nehek bringt in seiner Grundform 2W6 Zombies statt der üblichen W6 Zombies, wie für Infanterie üblich, ins Unleben zurück.

Außerdem wirfst du am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jedes Modell, das in derselben Phase durch diese Einheit getötet wurde. Für jedes Wurfresultat von 6 erhält diese Einheit einen Lebenspunkt zurück und kann sogar zuvor gefallene Modelle ins Unleben zurückbringen oder ihre ursprüngliche Einheitenstärke vergrößern. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek, hat jedoch keinen Einfluss auf Konstrukte, Waldgeister, körperlose, dämonische oder untote Einheiten.

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben. Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.

Schlurfende Horde: Wenn sich zwei oder mehr Einheiten Zombies in deiner Bewegungsphase innerhalb von 1 Zoll voneinander und nicht im Nahkampf befinden, können sie „verschmelzen“ und werden für den Rest der Schlacht zu einer einzelnen Einheit. Achte darauf, dass die Einheit nur einen Musiker und einen Standartenträger beinhalten darf. Überschüssige Kommandomodelle werden durch „normale“ Zombies ersetzt.

Wankende Horde: Zombies verfolgen oder überrennen niemals. Stattdessen erleiden alle feindlichen Einheiten, die aus dem Kontakt mit Zombies fliehen, für jedes volle Glied der Zombieeinheit, W6 Treffer (2W6 Treffer wenn die Einheit entsprechend den Hordenregeln formiert wurde) mit ihrer Profilstärke.

LEBENDE SCHRECKEN

Lebende Schrecken sind die Körper der kürzlich verstorbenen, die durch nekromantische Magie wiederbelebt und ins Hexenfeuer gehüllt wurden. Ein einzelner lebender Schrecken stellt vielleicht keine größere Gefahr da, doch eine Horde dieser Unholde kann selbst die stärksten Krieger in die Flucht schlagen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Lebender Schrecken	4	2	2	2	2	1	1	1	2	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	7 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Die frischen Toten
- Flammen werfen
- Hexenfeuer
- Immun gegen Flammenattacken
- Magische Flammenattacken
- Schlurfende Horde
- Untot
- Wankende Horde

Die frischen Toten: Einheiten lebender Schrecken dürfen nicht von Charaktermodellen begleitet werden. Die Anrufung von Nehek bringt in seiner Grundform W6+1 lebende Schrecken statt der üblichen W6 Lebenden Schrecken, wie für Infanterie üblich, ins Unleben zurück.

Außerdem wirfst du am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jedes Modell, das in derselben Phase durch diese Einheit getötet wurde. Für jedes Wurfresultat von 6 erhält diese Einheit einen Lebenspunkt zurück und kann sogar zuvor gefallene Modelle ins Unleben zurückbringen oder ihre ursprüngliche Einheitenstärke vergrößern. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek.

Flammen werfen: Lebende Schrecken können in der Beschussphase das sie umgebende Hexenfeuer wie eine Fernkampfwaffe mit folgendem Profil verwenden:

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
8 Zoll	3	Flammenattacke, Salvenfeuer

Magische Flammenattacken: Alle Attacken, egal ob Nah- oder Fernkampffattacken von lebenden Schrecken gelten als *magische Flammenattacken*.

Schlurfende Horde: Wenn sich zwei oder mehr Einheiten lebender Schrecken in deiner Bewegungsphase innerhalb von 1 Zoll voneinander und nicht im Nahkampf befinden, können sie "verschmelzen" und werden für den Rest der Schlacht zu einer einzelnen Einheit. Achte darauf, dass die Einheit nur einen Musiker und einen Standartenträger beinhalten darf. Überschüssige Kommandomodelle werden durch „normale“ lebende Schrecken ersetzt.

Wankende Horde: Lebende Schrecken verfolgen oder überrennen niemals. Stattdessen erleiden alle feindlichen Einheiten, die aus dem Kontakt mit lebenden Schrecken fliehen, für jedes volle Glied der Einheit lebender Schrecken, W6 Treffer (2W6 Treffer wenn die Einheit entsprechend den Hordenregeln formiert wurde) mit ihrer Profilstärke.

GHULE

Ghule sind kriechende, abstoßende Kreaturen, deren Wahnsinn sie über den Rand des Verstandes gestoßen hat und sie glauben, dass sie die glorreichen, standhaften Soldaten eines großartigen Imperiums sind. Sie suchen nach frischem, rohem Fleisch. Üblicherweise, indem sie alles auf ihrem Weg töten. Sie sind selbst alleine tödliche Gegner, jagen aber meist in Rudeln, in denen jeder mit den anderen im Wettstreit liegt um Fleischfetzen, die von den unglücklichen Sterbenden gerissen werden. Wenn sie einen Blick ihres Herrn erhaschen, kämpfen sie noch wilder. Wer würde schließlich nicht von einem so glorreichen Meister bemerkt werden wollen?

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ghul	4	3	-	3	4	1	3	2	5	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	9 Pkt./Modell
Ghast	4	3	-	3	4	1	3	3	5	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Dreckverkrustete Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Energiefokus (W6)
- Giftattacken
- Plünderer
- Untot

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Ghast (5 Pkt.) aufwerten.

SKELETTKRIEGER

Diese untoten Krieger sind in rostige Rüstungsteile gehüllt und umfassen mit leblosen Händen ihre Schwerter, Speere und Schilde. Wenn die Hörner zur Schlacht rufen, erheben sie ihre Waffen, bereit einmal mehr für ihren Herrn zu kämpfen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Skelett	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	9 Pkt./Modell
Skelettchampion	4	2	2	3	3	1	2	2	3	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Speere (1 Pkt./Modell) erhalten oder ihre leichten Rüstungen und Schilde gegen Bögen tauschen.

Eine Skeletteinheit der Legion von Khemri darf, wenn sie Bögen trägt, Viperngift (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell zum Musiker (3 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (5 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Skelettchampion (5 Pkt.) aufwerten.

Viperngift: Eine Einheit der Legion von Khemri, die mit Viperngift ausgerüstet ist, verursacht bei Fernkampfattacken mit ihren Bögen *Giftattacken*.

VERFLUCHTE

Die Verfluchten sind die Elite und mit der besten Ausrüstung des Königreichs gewappnet. Ihre verfluchten Klingen sind durchwirkt mit der Magie von Dunkelheit und Verzweiflung.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Verfluchte	4	3	3	4	4	1	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Hauptmann der Verfluchten	4	3	3	4	4	1	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Grabrüstung
- Grabschild

SONDERREGELN:

- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Fluchklingen
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Grabschilde gegen eine der folgenden Waffenoptionen tauschen:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (1 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell zum Musiker (5 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (7 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Hauptmann der Verfluchten (7 Pkt.) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

GRABWACHE

Die Grabwache besteht aus Seelenkonstrukten, die das Schlachtfeld dominieren sollen. Sie sind mit Leben raubenden nadiritischen Waffen ausgerüstet und aus schwerer, beinerner Rüstung geformt. Unter ihrem unerbittlichen Vormarsch zermürben sie den Feind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Grabwache	4	3	3	4	4	1	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Oberster Grabwächter	4	3	3	4	4	1	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Nadiritische Waffen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen (kostenlos) erhalten:

- Speere und Schilde
- Hellebarden
- Zweihandwaffen

Du darfst ein Modell zum Musiker (5 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (7 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Obersten Grabwächter (7 Pkt.) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Nadiritische Waffen: Nadiritische Waffen sind *magische Waffen* und du kannst misslungene Verwundungswürfe von 1 für Nahkampfattacken mit ihnen wiederholen.

MUMIEN

Die Mumie sind die Überreste menschlicher Körper, gefallener Adliger, die durch physikalische und chemische Gegebenheiten vor natürlichen, gemeinhin unter dem Begriff Verwesung zusammengefassten Prozessen des Zerfalls geschützt und in ihrer allgemeinen Form erhalten sind. Durch dunkle Rituale der Nekromanten wurden sie ins Unleben zurückgerufen, um ihren Herren zu Diensten zu sein.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Mumie	4	3	3	4	4	1	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Mumienfürst	4	3	3	4	4	1	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Brennbar
- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Geringer Fluch
- Niederer Adel
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Schilde gegen eine der folgenden Optionen ersetzen:

- Zweihandwaffen (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell zum Musiker (5 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (7 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Mumienfürst (7 Pkt.) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Geringer Fluch: Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel aus dem Spiel entfernt wird, dann erleidet die dafür verantwortliche, feindliche Einheit, also zum Beispiel jene, die den letzten Lebenspunktverlust verursachte, für jede gefallene Mumie, einen magischen Treffer der Stärke 3. Diese Treffer werden wie Beschuss verteilt. Im Nahkampf durch den Fluch verursachte Lebenspunktverluste zählen bezüglich des Kampfergebnisses. Wenn das Modell im Zuge einer Herausforderung fiel, dann ist nur der Gegner in der Herausforderung betroffen, nicht jedoch seine Einheit.

Gegen Lebenspunktverluste durch den Fluch sind keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt. Auch können diese nicht auf andere Modelle übertragen werden.

Niederer Adel: Modelle mit dieser Sonderregel haben einen *Rettungswurf (+1)*.

BLUTGARDE

Auf ihrem gewaltigen Vormarsch kämpft sich die Blutgarde gradewegs durch ihre Feinde hindurch. Dabei entreißen sie kreischenden Kriegern die Seele und verwandeln deren Blut in Eis. Einst waren die Blutgardisten stolze, grausame Adlige, und nun haben sie als Vampire die Gelegenheit, erneut in altem Ruhm zu schwelgen, indem sie Schmerz und Tod über die Völker der Reiche bringen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Blutgardist	5	5	3	5	4	1	4	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	24 Pkt./Modell
Blutfürst	5	5	3	5	4	2	4	3	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Bluteid
- Kriegerehre
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Schilde gegen eine der folgenden Optionen ersetzen:

- Zweihandwaffen (2 Punkte/Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Punkte/Modell)

Du darfst ein Modell zum Musiker (8 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (12 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Blutfürst (24 Pkt.; Charaktermodell) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 35 Pkt. erhalten.

Bluteid: Wirfst am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jedes Modell, das in derselben Phase durch diese Einheit getötet wurde. Für jedes Wurfresultat von 6 erhält diese Einheit einen Lebenspunkt zurück und kann sogar zuvor gefallene Modelle ins Unleben zurückbringen (so auch einen Blutfürsten) oder ihre ursprüngliche Einheitenstärke vergrößern. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek, hat jedoch keinen Einfluss auf Konstrukte, Waldgeister, körperlose, dämonische oder untote Einheiten.

Kriegerehre: Wenn eine Einheit keinen Blutfürsten beinhaltet, darf ein Blutgardist ausgewählt werden, um eine Herausforderung anzunehmen, ganz so als ob es sich um einen normalen Einheitenchampion handeln würde (beachte jedoch, dass normale Blutgardisten niemals selbst eine Herausforderung aussprechen können. Sie dürfen sie nur annehmen).

GESPENSTER

Gespenster gehören zu den mächtigsten Untoten, denn obwohl es ihnen an einer körperlichen Gestalt mangelt, vermag es ihre Berührung, den Sterblichen die Lebenskraft zu entziehen. Allein ihre Gegenwart erfüllt ihre Umgebung mit Grausen, und die meisten, die ihrer ansichtig werden, verfallen dem Wahnsinn, noch bevor sie die Berührung des Wesens tötet. Wutentbrannt fallen diese rachsüchtigen Gespenster über ihre Feinde her und töten sie mit ausladenden Schwüngen ihrer alten magischen Sensen. Im Gegenzug müssen diejenigen, die ihnen im Kampf entgegentreten, feststellen, dass ihre eigenen Attacken den Gespenstern nichts anzuhaben scheinen und ihre Hiebe nur Luft und zerlumpte Roben treffen. Meist dauert es nicht lange, bis die Gespenster sie für ihren Fehler bezahlen lassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gespent	6	3	-	3	3	2	2	3	5	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	60 Pkt./Modell
Banshee	6	3	-	3	3	2	3	1	5	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3-6

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Die Ernte einfahren
- Fluchklingen (nur Gespenst)
- Gespenstische Jäger
- Grauensvolles Gekreische
- Körperlos
- Plänkler
- Schrei der Banshee (nur Banshee)
- Schweben
- Untot

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zur Banshee (45 Pkt.) aufwerten.

Alle Gespenster der Einheit, nicht jedoch die Banshee, dürfen eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (5 Pkt./Modell)
- Grabschild (5 Pkt./Modell)

Gespentische Jäger: Nachdem eine Einheit Gespenster sich in der Bewegungsphase bewegt hat, kannst du eine Einheit auswählen, durch die sie sich hindurchbewegt hat. Wirf einen Würfel für jedes Gespenst, das sich durch die gewählte Einheit bewegt hat. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt sind. Außerdem kehrt jedes Modell, das durch die bloße Berührung dieser Einheit getötet wurde, ins Unleben zurück und schließt sich der Einheit an - füge dieser Einheit ein weiteres Gespenst (mit identischer Ausrüstung) hinzu. Modelle die *immun gegen Psychologie* sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Grauensvolles Gekreische: Ziehe -1 von Trefferwürfen für Attacken ab, die von feindlichen Modellen innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit ausgeführt werden, wenn die betroffenen Modelle keinen Profilmoralwert von 8 oder mehr haben (inkl. Effekten wie beispielsweise der Inspiration des Generals). Modelle die *immun gegen Psychologie* sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Schrei der Banshee: Eine Banshee kann ihren Schrei in der Schussphase gegen eine einzelne Einheit einsetzen, selbst wenn sie eine Angriffsbewegung durchgeführt hat oder im Nahkampf gebunden ist. Diese Attacke besitzt eine Reichweite von 8 Zoll. Eine Banshee benötigt dabei keine Sichtlinie zu ihrem Ziel. Wenn sie im Nahkampf gebunden ist, darf die Banshee nur die Einheit als Ziel auswählen, mit der sie sich im Nahkampf befinden. Um die Attacke durchzuführen, führt die Zieleinheit sofort einen Moralwerttest durch. Für jeden Punkt, den das Ergebnis den Moralwert der Zieleinheit übertrifft, verliert die Einheit einen Lebenspunkt. Verwende den höchsten verfügbaren Moralwert für die Einheit (inklusive Charaktermodelle innerhalb der Einheit, General in 12 Zoll Umkreis usw.). Behandle die Verwundungen wie magische Beschussattacken (Treffer gegen Modelle mit einem Moralwert von „-“ haben keinen Effekt). Gegen den Schrei der Banshee sind keinerlei Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt. Außerdem kehrt jedes Modell, das durch diesen Schrei getötet wurde ins Unleben zurück und schließt sich der Einheit an - füge dieser Einheit ein weiteres Gespenst (mit identischer Ausrüstung) hinzu. Modelle die *immun gegen Psychologie* sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

GLAIVENPIRSCHER

Ein Glaivenpirscher ist eine unaufhaltsame Macht. Ihre Klinge wird stets direkt vom Herz ihres Opfers angezogen, so wie eine Kompassnadel stets zu der höchsten Konzentration an Magie zeigt. Wenn er auch langsam auf ihre Beute zugleitet, so ist es doch unausweichlich, dass die Glaive der Kreatur eines Tages die Brust ihres Opfers durchbohren wird. Wer gewahr wurde, dass ein Glaivenpirscher seine Spur aufgenommen hat, kann ihm jahrelang entkommen, sogar Jahrzehnte, bis er unvorsichtig wird – und dann ist die grinsende und tierhafte Fratze des Geists das letzte, das ein solches Opfer erblickt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Glaivenpirscher	6	3	-	3	3	1	2	3	5	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	40 Pkt./Modell
Glaivenschreck	6	3	-	3	3	1	2	4	5	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3-12

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Glaive (Hellebarde)

SONDERREGELN:

- Angekündigter Tod
- Die Ernte einfahren
- Gespenstische Jäger
- Körperlos
- Plänkler
- Schweben
- Untot

OPTIONEN:

Du musst einen Glaivenpirscher zum Musiker (30 Pkt.) aufwerten.

Du darfst einen Glaivenpirscher zum Glaivenschreck (20 Pkt.) aufwerten.

Angekündigter Tod: Der Musiker einer Einheit Glaivenpirscher verkündet, durch seinen Trommelschlag, den nahenden Tod. Solange der Musiker am "leben" ist, müssen erfolgreiche Verwundungswürfe gegen seine Einheiten wiederholt werden.

Gespenstische Jäger: Nachdem eine Einheit Glaivenpirscher sich in der Bewegungsphase bewegt hat, kannst du eine Einheit auswählen, durch die sie sich hindurchbewegt hat. Wirf einen Würfel für jeden Glaivenpirscher, der sich durch die gewählte Einheit bewegt hat. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt sind. Außerdem kehrt jedes Modell, das durch die bloße Berührung dieser Einheit getötet wurde ins Unleben zurück und schließt sich der Einheit an - füge dieser Einheit einen weiteren Glaivenpirscher (mit identischer Ausrüstung) hinzu. Modelle die *immun gegen Psychologie* sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Glaive: Hellebarde, Fluchklingen. Die Glaivenpirscher haben ein besonderes Gespür dafür, wie sie Attackieren müssen, um das Herz ihrer Feinde mit ihrer Glaive zu durchbohren. Wenn ein Glaivenpirscher kämpft, gelingt sein Todesstoß, welchen er durch seine Glaive (Fluchklinge) erhält, bereits bei einem Wurfresultat von 5+, auch dann, wenn der Verwundungswurf bei einer 5 normalerweise keine Verwundungen verursachen würde.

SKELETTREITER

Nicht nur die Gebeine der Menschen fallen den Nekromanten zum Opfer. Auch jene edlen Tiere, die sie einst begleiteten, werden mit neuem, wiedernatürlichem Leben erfüllt, um ihre Herren abermals in die Schlacht zu tragen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Skelettreiter	-	2	2	3	3	1	2	1	4	-	-	-	14 Pkt./Modell
Skelettreiterchampion	-	2	2	3	3	1	2	2	4	-	-	-	-
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:
Handwaffe
Speer
Leichte Rüstung
Schild

SONDERREGELN:

- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Speere und Schilde gegen Bögen (kostenlos) tauschen und gilt dann als „leichte Kavallerie“ mit der Aufstellungsregel „Vorhut“.

Eine Skelettreitereinheit der Legion von Khemri darf, wenn sie Bögen trägt, Viperngift (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell zum Musiker (5 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (7 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Skelettchampion (7 Pkt.) aufwerten.

Viperngift: Eine Einheit der Legion von Khemri, die mit Viperngift ausgerüstet ist, verursacht bei Fernkampfattacken mit ihren Bögen *Giflattacken*.

FLUCHRITTER

Die Fluchritter reiten an der Seite der Gruftwache in die Schlacht. Sie sind die Edlen vergangener Königreiche und ihrem Herrn so treu ergeben, wie es nur die Toten sein können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Fluchritter	-	3	3	4	4	1	3	1	8	-	-	-	24 Pkt./Modell
Höllenritter	-	3	3	4	4	1	3	2	8	-	-	-	-
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Grabrüstung
- Grabschild

SONDERREGELN:

- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Fluchklingen
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Grabschilde und Lanzen gegen Zweihandwaffen (kostenlos) tauschen.

Die gesamte Einheit darf Rossharnische (2 Pkt./Modell) für ihre Skelettpferde erhalten.

Du darfst ein Modell zum Musiker (9 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (12 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Höllenritter (12 Pkt.) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

HEXENREITER

Auf ihren geisterhaften Rossen reiten die Hexer geradewegs durch ihre Feinde hindurch. Dabei entreißen sie kreischenden Krieger die Seele und verwandeln deren Blut in Eis. Einst waren die Hexenreiter stolze, grausame Ritter, und nun haben sie die Gelegenheit, erneut in altem Ruhm zu schwelgen, indem sie Schmerz und Tod über die lebenden Völker der Reiche bringen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hexer	-	3	3	4	4	1	3	1	8	-	-	-	30 Pkt./Modell
Hexenmeister	-	3	3	4	4	1	3	2	8	-	-	-	-
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Flegel
- Grabrüstung

SONDERREGELN:

- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Fluchklingen
- Gespenstische Jäger
- Körperlose Bewegung
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Flegel gegen Grabschilde (kostenlos) tauschen.

Die gesamte Einheit darf Rossharnische (2 Pkt./Modell) für ihre Skelettpferde erhalten.

Du darfst ein Modell zum Musiker (10 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (15 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Höllenritter (15 Pkt.) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Gespenstische Jäger: Nachdem eine Einheit Hexenreiter sich in der Bewegungsphase bewegt hat, kannst du eine Einheit auswählen, durch die sie sich hindurchbewegt hat. Wirf einen Würfel für jeden Hexenreiter, der sich durch die gewählte Einheit bewegt hat. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt sind. Außerdem kehrt jedes Modell, das durch die bloße Berührung dieser Einheit getötet wurde, ins Unleben zurück und schließt sich der Einheit an - füge dieser Einheit ein weiteres Hexenreitermodell (mit identischer Ausrüstung) hinzu. Modelle die *immun gegen Psychologie* sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Körperlose Bewegung: Während ihrer Bewegung gilt die Einheit als *körperlos*.

BLUTRITTER

Auf ihren gewaltigen Nachtmaren reiten die Blutritter geradewegs durch ihre Feinde hindurch. Dabei entreißen sie kreischenden Kriegern die Seele und verwandeln deren Blut in Eis. Einst waren die Blutritter stolze, grausame Ritter, und nun haben sie als Vampire die Gelegenheit, erneut in altem Ruhm zu schwelgen, indem sie Schmerz und Tod über die Völker der Reiche bringen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Blutritter	-	5	3	5	4	1	4	2	7	-	-	-	55 Pkt./Modell
Kastellan	-	5	3	5	4	2	4	3	7	-	-	-	-
Nachtmahr	8	3	-	4	-	-	2	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Schwere Rüstung
- Schild
- Rossharnisch

SONDERREGELN:

- Bluteid
- Kriegerehre
- Untot
- Vernichtender Angriff (nur Reiter)

OPTIONEN:

- Du darfst ein Modell zum Musiker (15 Pkt.) aufwerten.
- Du darfst ein Modell zum Standartenträger (20 Pkt.) aufwerten.
- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 100 Pkt. erhalten.
- Du darfst ein Modell zum Kastellan (50 Pkt.; Charaktermodell) aufwerten.
- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Bluteid: Würf am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jedes Modell, das durch diese Einheit getötet wurde. Für jedes Ergebnis von 6 kehrt ein Blutritter oder Kastellan in sein wiedernatürliches Leben zurück - füge dieser Einheit ein zuvor ausgeschaltetes Modell wieder hinzu. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek, hat jedoch keinen Einfluss auf Konstrukte, Waldgeister, körperlose, dämonische oder untote Einheiten.

Kriegerehre: Wenn eine Einheit keinen Kastellan beinhaltet, darf ein "normaler" Blutritter ausgewählt werden, um eine Herausforderung anzunehmen, ganz so als ob es sich um einen normalen Champion handeln würde (beachte jedoch, dass Blutritter niemals selbst eine Herausforderung aussprechen können. Sie dürfen sie nur annehmen).

SCHRECKENSKLINGEN

Die Schreckensklingen sind die geistgewordenen Schrecken der Legion. Im Leben sah jeder dieser Wiedergänger den Verrat seines Anführers und half weder, noch verhinderte er ihn. Sie sind die Ritter der Reue und voller bitterer Anschuldigungen, die in der Schlacht als Leibwache und Stellvertreter dienen oder als Vorreiter eingesetzt werden. Sie bäumen sich auf ihren Gespensterpferden auf und verschwinden in Nebelstreifen, nur um anderenorts aus der Luft zu galoppieren, um sogar die unritterlichsten Befehle auszuführen – die Verwundbaren auslesen, Krieger auf dem Rückzug abschneiden und andere verabscheuungswürdige Aufgaben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schreckensklingen	6	3	-	3	3	1	2	2	5	-	-	-	60 Pkt./Modell
Bestürzten	6	3	-	3	3	1	2	3	5	-	-	-	-
Schreckensross	8	3	-	4	-	-	2	1	-	Bestie	Mittel (4)	35x60 mm	



EINHEITENGRÖSSE:

3-12

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Die Ernte einfahren
- Fluchklingen (nur Reiter)
- Gespenstische Jäger
- Körperlos
- Untot

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (5 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell zum Musiker (15 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (20 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Bestürzten (20 Pkt.) aufwerten.

Gespenstische Jäger: Nachdem eine Einheit Schreckensklingen sich in der Bewegungsphase bewegt hat, kannst du eine Einheit auswählen, durch die sie sich hindurchbewegt hat. Wirf einen Würfel für jede Schreckensklinge, die sich durch die gewählte Einheit bewegt hat. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt sind. Außerdem kehrt jedes Modell, das durch die bloße Berührung dieser Einheit getötet wurde, ins Unleben zurück und schließt sich der Einheit an - füge dieser Einheit ein weiteres Schreckensklingenmodell (mit identischer Ausrüstung) hinzu. Modelle die *immun gegen Psychologie* sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

TODESTREIBER

Die Todestreiber sind die schwerste Kavallerie der Legionen und sitzen auf hervorragenden zusammengefügt und makabrer gepanzerten Reittieren. Diese Krieger schmettern in den Gegner und brechen mit jedem wilden Angriff Schlachtlinien.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Todestreiber	-	3	3	4	4	1	3	1	8	-	-	-	55 Pkt./Modell
Todbringender	-	3	3	4	4	1	3	2	8	-	-	-	-
Geformte Bestie	8	2	-	3	-	-	2	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	35x60 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Energiefokus (W6)
- Schwer gepanzert

zzgl. für die Reiter:

- Diene im Tod
- Nadiritische Waffen
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen (kostenlos) erhalten:

- Speere und Schilde
- Zweihandwaffen

Du darfst ein Modell zum Musiker (10 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (20 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Todbringenden (20 Pkt.) aufwerten.

Nadiritische Waffen: Nadiritische Waffen sind *magische Waffen* und du kannst misslungene Verwundungswürfe von 1 für Nahkampfattacken mit ihnen wiederholen.

Schwer gepanzert: Eine Geformte Bestie addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

TODESWÖLFE

Die Reiche der Sterblichen werden vielerorts von riesigen Wölfen geplagt. Menschen machen gnadenlos Jagd auf diese Bestien, doch das reicht oft nicht aus. Die Kadaver dieser Wölfe werden in großen Gruben verscharrt, doch in verfluchter Erde ist ihre Ruhe oft nur von kurzer Dauer.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Todeswolf	9	3	-	3	3	1	3	1	3	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm	9 Pkt./Modell
Todeswarg	9	3	-	3	3	1	3	1	3	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm	



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Geiferndes Maul (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Anfallen
- Leichte Kavallerie
- Untot
- Vorhut

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Todeswarg (5 Pkt.) aufwerten.

Anfallen: Wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat, addierst du +1 zu ihren Verwundungswürfen.

LEICHENKARREN

Zwischen den schlurfenden Horden von Zombies sieht man oft die abscheulichen Leichenkarren. Diese Wagen bestehen aus verschimmeltem Holz, rostigem Metall und krankem Fleisch. Sie werden von makaberen, abgerissenen Gestalten gezogen und sind über und über mit verrottenden Körperteilen beladen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Leichenfledderer	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-
Leichenkarren	4	2	-	2	4	3	1	2W6	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	115 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Eine Peitsche, viele gierige Hände und Mäuler (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Hexenfeuer
- Rüstungswurf (+1)
- Todesenergie-Miasma
- Unheiliger Sog
- Untot

OPTIONEN:

Der Leichenfledderer darf für 35 Pkt. zu einem Zauberer der Stufe 1 aufgewertet werden. Er beherrscht dann die Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie

- Er darf beliebige, weitere Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie (10 Pkt./Anrufung) erhalten.

Der Leichenfledderer ist ein Charaktermodell und darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 35 Pkt. erhalten.

Todesenergie-Miasma: Gebundener Zauberspruch (Energistufe W6). Wenn erfolgreich gewirkt, erhalten alle befreundeten Untoten Einheiten in 6 Zoll Umkreis, inklusive des Leichenkarrens, die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*. Dieser Effekt hält bis zum Beginn der nächsten eigenen Magiephase an.

Unheiliger Sog: Wenn sich eine befreundete Einheit, innerhalb von 6 Zoll um einen oder mehrere Leichenkarren befindet und vom Zauberspruch Anrufung von Nehek betroffen wird, so erhält diese Einheit einen zusätzlichen Lebenspunkt (unabhängig ihres Einheitentyps).

SKELETTSTREITWAGEN

Diese leichten Streitwägen sind nicht so robust wie jene, die andere Völker verwenden, doch ihre unvorstellbare Zahl macht sie zum rasenden Tod jener, die sie erblicken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Wagenlenker	-	2	2	3	3	1	2	1	4	-	-	-	-
Meister der Wagen	-	2	2	3	3	1	2	2	4	-	-	-	-
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-	-	-	-
Skelettstreitwagen	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	55 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3+ (je 1 Streitwagen, 2 Wagenlenker und 2 Skelettpferde)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Bogen

SONDERREGELN:

- Diene im Tod
- Energiefokus (W6)
- Gefährt des Adels
- Leichte Kavallerie
- Rüstungswurf (+2)
- Streitwagenlegion
- Untot

OPTIONEN:

Alle Streitwagen der Einheit dürfen Sensenklingen (5 Pkt./Modell) erhalten.

Eine Streitwageneinheit der Legion von Khemri darf, für ihre Bögen, Viperngift (4 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell zum Musiker (15 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (20 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Meister der Wagen (20 Pkt.) aufwerten.

Gefährt des Adels: Charaktermodelle deiner Armee, die auf einem Skelettstreitwagen fahren, dürfen sich Skelettstreitwagen-Einheiten anschließen. Sie können weiterhin in der Einheit bleiben, selbst wenn sie ihr Gefährt, den Streitwagen, eingebüßt haben und können diesen wiederherstellen, beispielsweise durch die Anrufung von Nehek. Sollten sie jedoch später die Einheit zu Fuß verlassen, ist es ihnen nicht mehr möglich, sich dieser oder einer anderen Skelettstreitwagen-Einheit anzuschließen und auch ihr Streitwagen kann dann nicht mehr wiederhergestellt werden.

Streitwagenlegion: Skelettstreitwagen-Einheiten addieren ihren Gliederbonus (maximal +3) auf die Stärke aller Aufpralltreffer, die sie verursachen.

Viperngift: Eine Einheit der Legion von Khemri, die mit Viperngift ausgerüstet ist, verursacht bei Fernkampfattacken mit ihren Bögen *Gifttacken*.

SCHWARZE KUTSCHE

Schwarze Kutschen entstehen, wenn ein Vampir Einlass in die Unterwelten begehrt, aber am Tor abgewiesen wird. Wenn dies geschieht, muss der Geist der Kreatur in einem Sarg gefangen ins Land der Lebenden zurückkehren. Der wütende Geist des Vampires treibt die Kutsche an und über das Schlachtfeld, und je mehr Seelen die Schwarze Kutsche nimmt, desto mächtiger wird sie.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gespent	-	3	-	3	-	-	2	3	5	-	-	-	-
Nachtmahr	8	3	-	4	-	-	2	1	-	-	-	-	-
Schwarze Kutsche	-	-	-	5	6	5	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	92x120 mm	300 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Schwarze Kutsche, 1 Gespent und 2 Nachtmahre)

AUSRÜSTUNG:

- Zweihandwaffen (nur Gespent)

SONDERREGELN:

- Die Ernte einfahren
- Entsetzen
- Rettungswurf (+3)
- Rüstungswurf (+4)
- Seelenraub
- Seelenspeicher
- Untot

Seelenraub: Zu Beginn jeder Magiephase kann die Schwarze Kutsche magische Energie absorbieren. Nutzt du diese Fähigkeit, wirf die Würfel aus dem Energie- bzw. Bannpool deiner Feinde und die individuellen Würfel jedes feindlichen Zauberers der sich in 12 Zoll Umkreis um eine Schwarze Kutsche befindet. Jeder Würfel, der eine 6 als Ergebnis zeigt, wird von der Kutsche absorbiert und somit entfernt (kann also in dieser Magiephase nicht mehr verwendet werden). Wenn sich mehr als eine Schwarze Kutsche auf dem Spielfeld befindet oder sich ein bestimmter feindlicher Zauberer in 12 Zoll Umkreis von zwei Schwarzen Kutschen befindet, ermittelst du zufällig, welche der Schwarzen Kutschen von den absorbierten Würfeln profitiert. Jeder Würfel kann nur eine Schwarze Kutsche beeinflussen.

Wann immer eine schwarze Kutsche mehr als einen (2+) Würfel auf einmal speichert, erhält sie zeitgleich auch noch einen (1) Lebenspunkt hinzu.

Jeder Würfel, der von einer Schwarzen Kutsche absorbiert wird, steigert permanent ihre Fähigkeiten, wie auf der nachfolgenden Seelenraubtabelle beschrieben wird. Wir empfehlen dir daher die Anzahl der gespeicherten Würfel zu notieren. All diese Steigerungen sind miteinander kumulativ.

Gespeicherte Würfel	Effekt
1+	Die Schwarze Kutsche erhält glühende Sensen und verursacht beim Angriff +1 Aufpralltreffer für jeden bisher durch den Seelenraub gespeicherten Würfel.
2+	Der gespenstische Kutscher und die Zugtiere der Kutsche werden mit unheiliger Energie erfüllt. Sie <i>hassen</i> alle Gegner.
3+	Ein pulsierender Nimbus der Finsternis umhüllt die Schwarze Kutsche und saugt alle magischen Energien in sich auf. Die Schwarze Kutsche erhält <i>Magieresistenz</i> (hälfte der bisher absorbierten Würfel; abgerundet).
5+	Klingen und Fänge erglühen in grünem Hexenfeuer, während der Vampir im Innern der Kutsche seine Kräfte regeneriert. Das Gespent der Schwarzen Kutsche erhalten die Sonderregel <i>Todesstoß</i> , nicht jedoch die Attacken der Zugtiere oder die Aufpralltreffer der Kutsche selbst.
8+	Die Schwarze Kutsche springt zwischen dem Reich der Toten und der Welt der Lebenden hin und her. Die Schwarze Kutsche wird <i>körperlos</i> .
10+	Heulende Winde umtosen die Schwarze Kutsche und erheben sie in die Luft. Die Schwarze Kutsche wird zum <i>Flieger</i> .

Seelenspeicher: Die schwarze Kutsche kann Lebenspunkte über ihren LP-Profilwert hinaus ansammeln, wann immer sie Lebenspunkte dazu erhält. Dies gilt auch für Effekte, die normalerweise nur Lebenspunkte bis zum LP-Profilwert wiederherstellen, wie beispielsweise die Anrufung von Nehek.

HEXENTHRON

Die Monarchen der Nacht lassen sich oft auf prächtigen Sänften in den Krieg tragen, die man unter dem Namen Hexenthron kennt. Diese Knochenrahmenkonstruktionen werden von den Geistern jener emporgehalten, die einst von dem Vampir getötet wurden, und die nun dazu verflucht sind, sie bis in alle Ewigkeit in die Schlacht zu tragen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Vampirhexen	-	5	3	5	-	-	4	2	7	-	-	-	-
Geister	6	3	-	3	-	-	1	1	-	-	-	-	-
Hexenthron	-	-	-	3	6	6	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	92x120 mm	230 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Hexenthron, 3 Vampirhexen und 6 den Thron tragende Geister)

AUSRÜSTUNG:

- Zahllose Lanzen, Schwerter und andere Waffen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Blutdurst (nur Vampirhexen)
- Blutspiegel
- Die Ernte einfahren
- Entsetzen
- Fliegen
- Hexenfeuer
- Körperlose Bewegung
- Reliquienschrein
- Sensenklingen
- Untot
- Verfluchte Jäger

Blutdurst: Die Vampirhexen heilen in jeder Nahkampfphase, in der sie mindestens eine unverhinderte Verwundung verursacht haben (regenerierte Wunden wurden dennoch verursacht), sofort eine (1) Verwundung ihres Modells. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek, hat jedoch keinen Einfluss auf Konstrukte, Waldgeister, körperlose, dämonische oder untote Einheiten.

Blutspiegel: Indem die Besetzung des Throns in das mit dem Blut von Jungfrauen gefüllte Becken starrt, können sie einen Blick auf die Zukunft erhaschen. Einmal im Spiel kannst du einen (1) beliebigen eigenen Würfelwurf deiner Wahl für jeden deiner Hexenthronen wiederholen.

Körperlose Bewegung: Während ihrer Bewegung gilt die Einheit als *körperlos*.

Reliquienschrein: Ein gethronter Nekromant oder Vampir, der einen Hexenthron als "Reittier" erhält, generiert in jeder eigenen Magiephase zwei zusätzliche Energiewürfel, die nur er selbst einsetzen darf.

Verfluchte Jäger: Nachdem ein Hexenthron sich in der Bewegungsphase bewegt hat, kannst du eine Einheit auswählen, durch die er sich hindurchbewegt hat. Wirf sechs (6) Würfel. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfel oder Regeneration erlaubt sind. Außerdem heilt der Hexenthron eine (1) seiner Verwundungen, für jeden auf diese Weise verursachten Lebenspunktverlust.

TODESGEIER

Die Verdunklung des Himmels muss nicht zwangsläufig die Ankündigung schlechten Wetters bedeuten. Wenn eine Streitmacht der untoten Legionen in der Nähe ist, kann dies auch den Beginn einer nahenden Schlacht bedeuten. Die Todesgeier haben es dabei zumeist auf die erste Verteidigungswelle und Schützen der Gegner abgesehen, die sie zerfleischen, um sich dann direkt wieder auf das nächste Opfer zu stürzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Todesgeier	2	3	-	4	4	2	3	3	4	Bestien	Mittel (3)	40x40 mm	25 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3-12

AUSRÜSTUNG:

- Riesiger Schnabel und kräftige Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Augendieb
- Flieger
- Plänkler
- Untot

Augendieb: Wenn ein feindliches Modell durch eine Einheit mit dieser Sonderregel Verwundungen erleidet und nicht getötet wird, wurde eines der Augen des Modells ausgepickt. Für den Rest der Schlacht muss dein Gegner von allen Trefferwürfen des betroffenen Modells 1 abziehen. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ.

RIESENFLEDERMÄUSE

Riesenfledermäuse sind grauenhafte Raubtiere, so groß wie ein ausgewachsener Mann. Ihre breiten ledrigen Schwingen sind kräftig genug, um ein Opfer in die Luft zu heben, und ihre scharfen und spitzen Zähne durchdringen mühelos Fleisch und brechen sogar Knochen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Riesenfledermaus	2	3	-	3	3	2	3	1	3	Bestien	Mittel (3)	40x40 mm	23 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3-12

AUSRÜSTUNG:

- Zähne und Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Blutgeruch
- Flieger
- Plänkler
- Untot

Blutgeruch: Wenn innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit ein oder mehrere feindliche Modelle verwundet werden, führen alle Modelle in der Einheit, welche über diese Sonderregel verfügen, für den Rest der Schlacht eine (1) Zusatzattacke durch. Dieser Effekt ist mit sich selbst nicht kumulativ. Auch dürfen diese neu gewonnenen Zusatzattacken in der aktuellen Phase nicht mehr durchgeführt werden, wenn das Modell bereits attackiert hat.

FLEDERMAUSSCHWARM

Bei diesen Fledermäusen handelt es sich nicht um gewöhnliche Tiere, sondern um blutrünstige Räuber, die in großen Schwärmen über ihre Feinde herfallen und diese in Durcheinander stürzen und in Panik versetzen. Eine einzelne Fledermaus stellt für einen gepanzerten Krieger kaum eine Bedrohung dar, doch zu Hunderten können sie einem Menschen binnen Minuten das Fleisch von den Knochen reißen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Fledermausschwarm	2	3	-	2	2	5	1	W6	10	Schwarm	Winzig (1)	40x40 mm	28 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

2+

AUSRÜSTUNG:

- Winzige, dafür aber unzählige Zähne und Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Schweben
- Plänkler
- Untot
- Vorhut

GRUFTSCHWARM

Die schwarze Energie der Nekromanten erweckt nicht nur die verstorbenen, sondern lockt auch zahllose Insekten herbei, die das Aas der gefallenen verspeisen wollen. Nicht selten greifen sie selbst ins Geschehen ein, um die Zahl der gefallenen und somit ihrer Nahrungsquelle zu erhöhen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Grufschwarm	4	3	-	2	2	5	1	5	10	Schwarm	Winzig (1)	40x40 mm	45 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

2+

AUSRÜSTUNG:

- Winzige, dafür aber messerscharfe Beißer und zahllose Stacheln (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Begraben unter dem Sand
- Giftattacken
- Plänkler
- Untot
- Vorhut

GEISTER

Der Himmel über den Heeren ist voll von den zahlreichsten ihrer Krieger: den Geistern. Diese Geisterscharen setzen sich aus den Seelen der Verdammten zusammen, die ohne Körper und ohne Identität endlos nach einem Leben schreien, das sie verloren haben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Geister	6	3	-	3	3	4	1	4	4	Schwarm	Mittel (3)	40x40 mm	60 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

2-8

AUSRÜSTUNG:

- Geisterhafte Klängen und grässliche Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Körperlos
- Plänkler
- Schweben
- Untot

ZOMBIEOGER

Zombies sind übel, Oger noch übler. Aber als sein all diese Schrecken nicht genug, erwecken die erprobtesten Nekromanten sogar Zombioeger, um sie ihrem Willen zu unterwerfen und ihre Feinde zu vernichten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zombioeger	6	3	-	4	4	3	1	2	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	40 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Große Keulen, mächtige Kiefer und gewaltige Fäuse (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Bäuerliche Wiedergänger
- Die kürzlich Verstorbenen
- Fliegenwolke
- Schlurfende Horde
- Untot
- Wankende Horde

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Musiker (13 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (20 Pkt.) aufwerten.

Bäuerliche Wiedergänger: Einheitsstandarten von Zombioegerinheiten bringen dem Gegner keine Siegespunkte (oder erfüllen andere Siegesbedingungen – dir jedoch schon!), denn sie gelten auf Grund ihres geringen Werts nie als erobert.

Die kürzlich Verstorbenen: Zombioegerinheiten dürfen nicht von Charaktermodellen begleitet werden. Die Anrufung von Nehek stellt in seiner Grund- als auch verstärkten Form W3 Lebenspunkte statt des üblichen einen (1) für monströse Infanterie wieder her oder erhebt entsprechend neue Modelle, sofern möglich.

Außerdem wirfst du am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jedes Modell, das in derselben Phase durch diese Einheit getötet wurde. Für jedes Wurfresultat von 6 erhält diese Einheit einen Lebenspunkt zurück und kann sogar zuvor gefallene Modelle ins Unleben zurückbringen oder ihre ursprüngliche Einheitenstärke vergrößern. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek, hat jedoch keinen Einfluss auf Konstrukte, Waldgeister, körperlose, dämonische oder untote Einheiten.

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben. Wenn diese Einheit aus 5 oder mehr Modellen besteht, ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.

Schlurfende Horde: Wenn sich zwei oder mehr Einheiten Zombioeger in deiner Bewegungsphase innerhalb von 1 Zoll voneinander und nicht im Nahkampf befinden, können sie "verschmelzen" und werden für den Rest der Schlacht zu einer einzelnen Einheit. Achte darauf, dass die Einheit nur einen Musiker und einen Standartenträger beinhalten darf. Überschüssige Kommandomodelle werden durch „normale“ Zombioeger ersetzt.

Wankende Horde: Zombioeger verfolgen oder überrennen niemals. Stattdessen erleiden alle feindlichen Einheiten, die aus dem Kontakt mit Zombioegern fliehen, für jedes volle Glied der Zombioegerinheit, W6 Treffer (2W6 Treffer wenn die Einheit entsprechend den Hordenregeln formiert wurde) mit ihrer Profilstärke.

RIESENGHULE

Die als Riesenghule bekannten, missgestalteten Monstrositäten sind glücklicherweise ein seltener Anblick, auch wenn man ihre watschelnden Gestalten in Zeiten offenen Krieges häufig an der Seite der Legion marschieren sieht.

Riesenghule verfügen über eine abstoßende, drahtige Muskulatur und Füße mit Klauen. Sie haben eine Reihe von Beulen und Narben. An ihrem Rückgrat ist das Fleisch aufgerissen und Sehnen liegen frei, was sie zu einer ziemlich verstörenden Ergänzung der Legion macht.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Riesenghul	5	4	-	4	5	3	6	4	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	55 Pkt./Modell
Riesenghast	5	4	-	4	5	3	6	5	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Dreckverkrustete Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Auserwählte
- Energiefokus (2W6)
- Giftattacken
- Plünderer
- Untot

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Riesenghast (20 Pkt.) aufwerten.

Auserwählte: Du kannst misslungene Trefferwürfe von 1 für diese Einheit wiederholen, wenn sie sich innerhalb von 12 Zoll um einen Nekromanten oder Ghulfürsten deiner Armee befindet.

WERWÖLFE

Das Geheul eines Wolfes verheißt meist nichts Gutes, doch der Aufschrei eines sich nähernden Werwolfes geht durch Mark und Bein, denn dies bedeutet den Tod!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Werwolf	6	4	-	5	5	3	3	3	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	70 Pkt./Modell
Alphawolf	6	4	-	5	5	3	3	4	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3-9

AUSRÜSTUNG:

- Mächtige Pranken und Reißzähne (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Blutgeruch
- Plünderer
- Regeneration (+3)
- Untot
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Alphawolf (20 Pkt.) aufwerten.

Blutgeruch: Wenn innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit ein oder mehrere feindliche Modelle verwundet werden, führen alle Modelle in der Einheit, welche über diese Sonderregel verfügen, für den Rest der Schlacht eine (1) Zusatzattacke durch. Dieser Effekt ist mit sich selbst nicht kumulativ. Auch dürfen diese neu gewonnenen Zusatzattacken in der aktuellen Phase nicht mehr durchgeführt werden, wenn das Modell bereits attackiert hat.

USHABTI

Von uralter Macht erfüllt und durch nekromantische Magie zum Leben erweckt, erheben sich selbst die Götzenbilder der Götter, um dem Herrn der Legion zu Diensten zu sein.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ushabti	5	4	3	4	5	3	3	3	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	80 Pkt./Modell
Ehrwürdiger Ushabti	5	4	3	4	5	3	3	4	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Grabrüstung

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Diene im Tod
- Energiefokus (2W6)
- Lebendes Götzenbild

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Zweihandwaffen gegen eine (1) der folgenden Optionen ersetzen:

- Großbögen (25 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (kostenlos)
- Grabschilde (kostenlos)

Du darfst ein Modell zum Musiker (15 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (20 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum ehrwürdigen Ushabti (20 Pkt.) aufwerten.

Großbogen: Die speer großen Pfeile, die von diesen mächtigen Bögen abgeschossen werden, können mit Leichtigkeit den Panzer eines Ritters durchschlagen und selbst den zähesten Feind fatale Wunden beibringen.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
30 Zoll	wie Träger	Giftattacken, Mehrfachschüsse (W6), Salvenfeuer

Lebendes Götzenbild: Wirf am Ende jeder Phase für jedes Modell, das durch eine Einheit Ushabti in dieser Phase Verwundungen erlitten hat (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht), aber nicht getötet wurde einen Würfel. Übersteigt die Augenzahl den Wert der verbliebenen Lebenspunkte des Modells, so wird das jeweilige Modell automatisch ausgeschaltet und als Verlust vom Spielfeld entfernt. Gegen diesen Effekt sind keine Rüstung- oder etwaige Regenerationswürfe erlaubt.

KRYPTAKRIEGER

Kryptakrieger können mächtige Wolken giftiger Dämpfe ausstoßen und sind gefürchtete, fliegende Raubtiere. Sie können Feinde über große Distanzen spüren und identifizieren ihre Opfer am Geruch. Dann stürzen sie herab, zerreißen den armen Feind und bringen ihrem Meister blutige Beute.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kryptakrieger	5	4	-	4	4	3	6	3	6	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	70 Pkt./Modell
Kryptawächter	5	4	-	4	4	3	6	4	6	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3-9

AUSRÜSTUNG:

- Riesige Klauen und gewaltige Flügel (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Blutgierige Fresswut
- Energiefokus (2W6)
- Flieger
- Giftattacken
- Plünderer
- Untot

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Kryptawächter (20 Pkt.) aufwerten.

Blutgierige Fresswut: Jedes Mal wenn ein Modell dieser Einheit ein feindliches Modell ausschaltet, kann es sofort eine zusätzliche Attacke durchführen. Die zusätzlichen Attacken profitieren jedoch nicht mehr von dieser Sonderregel.

VARGHEISTS

Vargheists sind die manifestierte Finsternis in der Seele der Legion. Sie sind hoch aufragende, geflügelte Wesen, menschenähnlich, doch von der Größe mehrerer Männer. Obgleich Vargheists einst edle Vampires waren, haben sie sich seitdem zu beutehungrigen Räufern zurückentwickelt, die sich nach dem Geschmack von Blut verzehren.

Vargheists verfügen über eine abstoßende, drahtige Muskulatur sowie Füße mit Krallen, und sie haben merkwürdige Gesichter voller Zähne, Rückenkämme und große, faserige Flügel.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Vargheist	5	4	4	4	5	3	6	3	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	90 Pkt./Modell
Vargheists-Rudelführer	5	4	4	4	5	3	6	4	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3-9

AUSRÜSTUNG:

- Riesige Klauen und Reißzähne (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Blutdurst
- Blutgeruch
- Flieger
- Königsgarde
- Plünderer
- Untot

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Vargheists-Rudelführer (20 Pkt.) aufwerten.

Blutdurst: Ein Einheit Vargheist heilt in jeder Nahkampfphase, in der sie mindestens eine unverhinderte Verwundung verursacht haben (regenerierte Wunden wurden dennoch verursacht), sofort eine (1) Verwundung. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek.

Blutgeruch: Wenn innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit ein oder mehrere feindliche Modelle verwundet werden, führen alle Modelle in der Einheit, welche über diese Sonderregel verfügen, für den Rest der Schlacht eine (1) Zusatzattacke durch. Dieser Effekt ist mit sich selbst nicht kumulativ. Auch dürfen diese neu gewonnenen Zusatzattacken in der aktuellen Phase nicht mehr durchgeführt werden, wenn das Modell bereits attackiert hat.

Königsgarde: Gebundener Zauber (Energienstufe 2W6). Wirf einen Würfel. Füge dieser Einheit Vargheists bei einem Wurf von 3 oder mehr ein weiteres Modell mit vollen Lebenspunkten hinzu. Dieser Effekt funktioniert nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek.

NEKROPOLENRITTER

Uralte Bestien, belebt durch die verdorbene Magie der Nekromanten, bestiegen durch die besten Krieger der Legion – Das sind die Nekropolenritter!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nekropolenritter	-	3	3	4	4	3	3	1	8	-	-	-	55 Pkt./Modell
Nekropolhauptmann	-	3	3	4	4	3	3	2	8	-	-	-	-
Wächterschlange	7	3	-	5	-	-	3	2	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Grabrüstung

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Energiefokus (2W6)
- Fluchklingen (nur Reiter)
- Giftattacken (nur Wächterschlange)
- Steinhaut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf die Sonderregel „Begraben unter dem Sand“ (5 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell zum Musiker (15 Pkt.) aufwerten.

Du darfst ein Modell zum Standartenträger (20 Pkt.) aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell zum Nekropolhauptmann (20 Pkt.) aufwerten.

Steinhaut: Der Rüstungswurf eines Nekropolenritters beläuft sich insgesamt auf +5. Darin sind bereits alle Sonderregeln wie Belebtes Konstrukt, sowie die Rüstung und die vorteilhafte Position des Reiters (sofern vorhanden) enthalten.

GRABJÄGER

Schlangenartige Bestien, einzig und alleine zum Schutz der Grabstätten und ihrer Herren geschaffen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Grabjäger	7	3	3	4	5	3	3	3	8	Monströse Bestie	Groß (5)	50x75 mm	85 Pkt./Modell
Jagdführer	7	3	3	4	5	3	3	4	8	Monströse Bestie	Groß (5)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3-6

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Hellebarde

SONDERREGELN:

- Begraben unter dem Sand
- Belebtes Konstrukt
- Energiefokus (2W6)
- Sandfluch-Blick
- Schuppenhaut (+3)

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell zum Jagdführer (20 Pkt.) aufwerten.

Sandfluch-Blick: Der Sandfluch-Blick ist eine magische Schussattacke. Wenn die Einheit schießt, wirfst du für jeden Grabjäger in der Einheit einen Artilleriewürfel und addierst die Ergebnisse. Die Grabjäger geben dann eine Anzahl Schüsse entsprechend diesem Ergebnis auf die Zieleinheit ab. Wenn du für diese Treffer Verwundungswürfe durchführst, ersetzt du vorübergehend den Widerstand-Wert der Zieleinheit durch dessen Initiative-Wert. Wenn die Zieleinheit mehrere Initiative-Werte besitzt, benutzt du immer den höchsten (beispielsweise bei berittenen Modellen oder der Einheit angeschlossener Charaktermodelle). Einheiten mit mindestens einem Modell ohne Initiative-Wert, sind dieser Attacke gegenüber immun.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
18 Zoll	4	Ignoriert Rüstung, Mehrfachschüsse (Artilleriewürfel)

Für jede gewürfelte Fehlfunktion erleiden jedoch die Grabjäger selbst W6 automatische Treffer, welche denselben Regeln wie zuvor beschrieben folgen, denn dann haben sie ihr eigenes Spiegelbild in ihren Klingen oder den polierten Schilden ihrer Feinde gesehen.

Die Schussattacke darf auch dann durchgeführt werden, wenn sich die Einheit bewegt hat, jedoch nicht marschiert ist oder angegriffen hat. Auch die Angriffsreaktion Stehen & Schießen darf gewählt werden.

VARGHULF

In jedem Vampir lauert ein Raubtier, eine Kreatur, die von dem Verlangen getrieben wird, sich wieder und wieder an Blut zu laben. Es gibt einige wenige Vampire, die sich ihrem Durst hingeben und es der Bestie in ihrem Innern erlauben, die Kontrolle zu übernehmen. Dies sind die Varghulfs. Blutrünstige Mörder, die nur existieren, um zu fressen. Die gefährlichste Waffe eines Varghulfs ist sein Maul, dessen dolchartigen Fänge Rüstungen durchschlagen und Knochen brechen können. Sie setzen ihre gewaltigen Klauen ein, um ihren Opfern das Fleisch von den Knochen zu reißen und sich am Mark zu laben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Varghulf	8	5	-	5	6	5	2	5	8	Monströse Bestie	Groß (5)	50x50 mm	180 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Gewaltige Reißzähne und Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Blutgeruch
- Entsetzen
- Ewiger Hass (alle Feinde)
- Regeneration (+3)
- Siegesmahl
- Tobende Bestie
- Untot
- Vernichtender Angriff

Blutgeruch: Wenn innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell ein oder mehrere feindliche Modelle verwundet werden, führt dieses Modell für den Rest der Schlacht eine (1) Zusatzattacke durch. Dieser Effekt ist mit sich selbst nicht kumulativ. Auch darf diese neu gewonnene Zusatzattacke in der aktuellen Phase nicht mehr durchgeführt werden, wenn das Modell bereits attackiert hat.

Siegesmahl: Ein Varghulf heilt eine (1) Verwundung am Ende jeder Phase, in der er mindestens ein (1) feindliches Modell verwundet hat und nicht selbst ausgeschaltet wurde.

Tobende Bestie: Für die Berechnung des Kampfergebnisses hat ein Varghulf weder Flanken noch Rücken.

GRUFTSKORPIONE

Die einstigen, majestätischen Riesenskorpione wurden durch die schwarze Kunst der Nekromanten pervertiert, um wahre Assassinen zu erschaffen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gruftskorpion	7	4	-	5	5	5	3	4	8	Monströse Bestie	Groß (5)	50x50 mm	90 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Gewaltige Klauen und ein übergroßer Stachel (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Begraben unter dem Sand
- Belebtes Konstrukt
- Giftattacken
- Magieresistenz (1)
- Plänkler
- Schuppenhaut (+2)
- Tobende Bestie
- Todesstoß

Tobende Bestie: Für die Berechnung des Kampfergebnisses hat ein Gruftskorpion weder Flanken noch Rücken.

MORGHAST

Einst waren sie als die Hammurai bekannt, die geflügelten Boten des Lichtgottes Ptra. Dieser entsandte sie, um die Großen Nekromanten zu vernichten. Doch sie versagten und die Nekromanten nahmen ihre zerstörten Körper und erschuf daraus Vasallen als Anführer für ihre Armeen. So wurden die Morghasts geboren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Morghast	5	4	3	5	5	3	4	4	9	Monströse Infanterie	Groß (5)	75x75 mm	175 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
1-4

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Nachtschwarze Rüstung

MAGIE:

Eine Einheit Morghasts folgt allen Regeln für einen einzelnen Zauberer, dessen Stufe gleich der Anzahl an Morghasts innerhalb der Einheit entspricht. Sie beherrschen die Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie.

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Die Ernte einfahren
- Energiefokus (3W6)
- Entsetzen
- Flieger
- Fluchklingen
- Hexenfeuer
- Lebende Legenden
- Magieresistenz (2)
- Plänkler

OPTIONEN:

Die Morghastseinheit darf beliebige, weitere Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie (15 Pkt./Anrufung) erhalten.

Die gesamte Einheit muss eine der folgenden Optionen (kostenlose) erhalten:

- Grabschild
- Hellebarde
- Zusätzliche Handwaffe
- Zweihandwaffe

Lebende Legende: Jedes Modell dieser Einheit ist ein wahrer Krieger und zählt als Einheitenchampion in einer Einheit aus Champions. Daher kann jedes Modell mit dieser Sonderregel Herausforderungen aussprechen und annehmen, wie jeder andere Einheitenchampions auch.

Nachtschwarze Rüstung: Diese uralten Rüstungen sind magisch verzaubert, um selbst schlimmste Attacken abzuwehren. Sie gewähren ihrem Träger einen *Rüstungswurf* (+2) und *Rettungswurf* (+2). Außerdem verwundet keine Attacke einen Träger einer nachtschwarzen Rüstung jemals besser als auf 4+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 4+ würfeln, um den Träger dieser Rüstung zu verwunden.

UNSTERBLICHE WÄCHTER

Die Krieger der Unsterbliche Wächter bilden ein robustes Bollwerk um die Anführer der Legion. Jene, die ihnen zu nahekommen, werden mit Schilden zurückgestoßen und dann mit gewaltigen Hieben zermalmt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Unsterbliche Wächter	6	4	3	5	5	3	4	4	9	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	160 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-6

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Nachtschwarze Rüstung

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Die Ernte einfahren
- Energiefokus (3W6)
- Entsetzen
- Fluchklingen
- Hexenfeuer
- Lebende Legende
- Magieresistenz (2)
- Plünderer

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss eine der folgenden (kostenlosen) Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe und Grabschild
- Zwei Handwaffenpaare (drei Zusatzattacken)
- Zwei Zweihandwaffen (eine Zusatzattacke)

Lebende Legende: Jedes Modell dieser Einheit ist ein wahrer Krieger und zählt als Einheitenchampion in einer Einheit aus Champions. Daher kann jedes Modell mit dieser Sonderregel Herausforderungen aussprechen und annehmen, wie jeder andere Einheitenchampions auch.

Nachtschwarze Rüstung: Diese uralten Rüstungen sind magisch verzaubert, um selbst schlimmste Attacken abzuwehren. Sie gewähren ihrem Träger einen *Rüstungswurf* (+2) und *Rettungswurf* (+2). Außerdem verwundet keine Attacke einen Träger einer nachtschwarzen Rüstung jemals besser als auf 4+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 4+ würfeln, um den Träger dieser Rüstung zu verwunden.

NEKROLITH-KOLOSS

Es ist ein seltsamer Anblick, waren es nicht einst die Riesen, die über das Land herfielen, die nun an der Seite ihrer Herrn Seite an Seite stehen und deren Befehle befolgen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nekrolith-Koloss	6	3	3	6	6	5	1	5	8	Monster	Riesig (6)	50x50 mm	185 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Grabrüstung

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Diene im Tod
- Entsetzen
- Magieresistenz (2)
- Unaufhaltsamer Angriff
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- Bogen der Wüste (45 Pkt.)
- Grabschild (10 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (10 Pkt.)
- Zweihandwaffe (10 Pkt.)

Bogen der Wüste: Nur Nekrolith-Kolosse sind in der Lage, diese gewaltigen Bögen zu spannen. Sie verschießen enorme Pfeile, die ganze Reihen der Feinde zu durchschlagen vermögen.

Ein Bogen der Wüste ist eine Speerschleuder wie sie im „Tactical War“-Grundregelbuch beschrieben wird. Die Schussattacke darf jedoch auch dann durchgeführt werden, wenn der Nekrolith-Koloss die Angriffsreaktion Stehen & Schießen wählt oder sich bewegt hat, jedoch nicht marschiert ist oder angegriffen hat.

Unaufhaltsamer Angriff: Ein Nekrolith-Koloss erhält für jeden im Nahkampf verursachten Lebenspunktverlust (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht) sofort eine zusätzliche Attacke. Diese zusätzlichen Attacken profitieren ebenfalls von der Sonderregel Unaufhaltsamer Angriff.

Durch Niederwalzen verursachte Lebenspunktverluste erzeugen indes keine zusätzlichen Attacken, obgleich auch diese im Nahkampf erfolgen.

HIEROTITAN

Einst stolze Wesenheiten, heute nur noch gebrochene Seelen, dem Willen ihrer Herrn unterworfen. Dies ist das Schicksal der Hierotitanen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hierotitan	6	3	3	6	6	5	1	4	8	Monster	Riesig (6)	50x50 mm	175 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Grabrüstung

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Entsetzen
- Hexenfeuer
- Magieresistenz (2)
- Waagschalen des Nagash
- Zeichen des Nagash

Waagschalen des Nagash: Gebundener Zauber (Energistufe 2W6). Die Waagschalen des Nagash enthalten die Anrufung der Seelenwinde.

Zeichen des Nagash: Gebundener Zauber (Energistufe 4W6). Das Zeichen des Nagash enthält die Anrufung des Todesblicks.

GOTHIZZAR ERNTEMASCHINE

Die Gothizzar Erntemaschine ist ein mörderisches Riesenkonstrukt aus Knochen und Metall, das durch einen Schildwall brechen kann, ohne auch nur langsamer zu werden, aber auch ein Sammler der Toten, und seiner Rolle besteht sowohl in der Versorgung als auch in der Zerstörung.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gothizzar Erntemaschine	6	3	3	6	7	5	4	4	8	Monster	Gigantisch (7)	100x100 mm	275 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffe

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Energiefokus (2W6)
- Entsetzen
- Erderschütternder Hieb
- Kampfrausch
- Lebender Rammbock
- Magieresistenz (2)
- Rüstungswurf (+5)
- Settras Zusammenhalt
- Vernichtender Ansturm

Erderschütternder Hieb: Zu Beginn der Nahkampfphase schlägt die Erntemaschine mit ihren stählernen Fäusten auf den Boden vor sich. Wirf einen Würfel für jede Einheit (Freund und Feind) mit einer Größekategorie von Groß (5) oder kleiner in Basekontakt mit der Erntemaschine. Bei einem Wurfresultat von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen -1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Kampfrausch: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke einer Erntemaschine verursacht diese Attacke 2 Treffer bei ihrem Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen eigenen Verwundungswurf durch.

Lebender Rammbock: Der Ansturm einer Erntemaschine kann selbst eine mächtige Festung bis auf die Grundmauern erschüttern. Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um ein Geländestück beendet, erleidet jede feindliche Einheit in oder auf dem Geländestück W6 Treffer der Stärke 4.

Settras Zusammenhalt: Die alte Magie Settras hält das Mächte Konstrukt zusammen. Daher verfügt die Erntemaschine, nachdem sie alle etwaigen Schutzwürfe verpatzt hat, noch über einen besonderen Zusammenhaltwurf. Um einen Zusammenhaltwurf abzulegen, wirf einen W6 für jeden verpatzten Schutzwurf in der jeweiligen Phase. Sofern nicht anders angegeben, ist die Erntemaschine bei einer 4 oder weniger von der Verwundung betroffen und auch der Zusammenhaltversuche von Settras alter Magie konnte diese Beschädigung nicht wiederherstellen. Bei einer 5 oder mehr wurde der Schaden behoben, ohne dass relevante Schäden zurückbleiben. In diesem Fall "heilt" die Erntemaschine den Lebenspunktverlust wieder. Beachte, dass auch ausgebesserte Schäden, verursachte Wunden sind und daher bei der Erntemaschine nicht außer Acht gelassen werden dürfen. Außerdem ist ein Zusammenhaltwurf kein Schutzwurf, da er die Schäden (Verwundungen) nicht verhindert, sondern lediglich wieder behebt!

KRIEGSSPHINX

Selbst die mächtige Sphinx, mit einer von gnadenlosen Kriegeren besetzten Kampfplattform greift ins Geschehen ein, wenn der Herr der Legionen nach ihr ruft.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kriegssphinx	6	3	-	5	7	5	1	4	8	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	275 Pkt.
Gruftwächter	-	3	3	4	-	-	3	1	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Sphinx und 4 Gruftwächter)

AUSRÜSTUNG:

- Gewaltige Klingen und ein übergroßer Stachel (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Diene im Tod (nur Gruftwache)
- Donnerschlag-Attacke (nur Kriegssphinx)
- Energiefokus (2W6)
- Entsetzen
- Flammendes Brüllen (nur Kriegssphinx)
- Fluchklingen (nur Gruftwache)
- Kampfplattform
- Magieresistenz (3)
- Rettungswurf (+2)
- Rüstungswurf (+3)

Donnerschlag-Attacke: Nachdem ihre Besatzung in der Nahkampfphase attackiert hat, darf eine Kriegssphinx alle ihre Attacken durch eine einzige Donnerschlag-Attacke ersetzen (die Kriegssphinx darf allerdings immer noch Niederwalzen), wenn ihr kontrollierender Spieler dies wünscht. Führe einen Trefferwurf gegen das höchste Kampfgeschick aller feindlichen Modelle in Basekontakt durch. Triff diese Attacke, platzierst du die 3-Zoll-Schablone so, dass sie die Base der Kriegssphinx an der Frontseite berührt. Jedes Modell mit einer Größenkategorie von Groß (5) oder kleiner, das sich unter der Schablone befindet (Freund wie Feind!) erleidet je einen Treffer der Stärke 4 und der Sonderregel *Todesstoß*. Das Modell unter dem Loch in der Mitte der Schablone erleidet einen Treffer der Stärke 9 mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W3)* und *Todesstoß*. Modelle anderer Größenkategorien sind zu groß, als dass sie zerquetscht werden könnten und erleiden keine Treffer durch diese besondere Attacke.

Flammendes Brüllen: Das wilde Brüllen einer Kriegssphinx entstammt der Hitze tausender Scheiterhaufen. Daher besitzt eine Kriegssphinx eine Atemwaffe mit einer Stärke von 3, *Flammenattacke*.

Kampfplattform: Sofern die Kriegssphinx nicht einem Charaktermodell als Reittier dient, wird sie von vier Gruftwächtern bemannt. Wie bei einem Streitwagen haben das Monster und die Besatzung der Kampfplattform ihre eigenen Profilwerte, werden aber zusammen als ein Modell behandelt.

Von diesen Ausnahmen abgesehen, gilt eine Kriegssphinx in allen Belangen als Monster, wie im Grundregelbuch beschrieben. Eine Kriegssphinx kann einem Charaktermodell als Reittier dienen. Das Charaktermodell ersetzt dabei die gesamte Besatzung aus Gruftwächtern. Reitet ein Charaktermodell auf der Kriegssphinx, so treffen Beschussattacken wie üblich bei einem W6-Wurf von 1-4 das Monster und bei 5+ das die Kriegssphinx reitende Charaktermodell. Außerdem erhält das Charaktermodell +2 auf seine Rüstungswürfe, statt des üblichen Bonus von +1 für berittene Modelle.

NEKROSPHINX

Die größten und prunkvollsten Statuen des alten Nehekhara sind als Shpinx in der gesamten alten Welt bekannt gewesen. In der neuen Welt jedoch, werden sie als lebende Nekrosphinxen gefürchtet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nekrosphinx	6	4	-	6	7	5	1	5	8	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	275 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Gewaltige Klingen und ein übergroßer Stachel (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Belebtes Konstrukt
- Energiefokus (2W6)
- Enthauptung
- Entsetzen
- Flammendes Brüllen
- Heldenhafter Todesstoß
- Magieresistenz (3)
- Rettungswurf (+2)
- Rüstungswurf (+3)

Enthauptung: Bevor du die "normalen" Attacken der Nekrosphinx durchführst, führst du eine besondere Zusatzattacke mit der Sonderregel Enthauptung für sie durch. Diese besondere Attacke ist eine *Giftattacke* (5+) und besitzt Stärke 10, als auch die Sonderregel *heldenhafter Todesstoß*.

Flammendes Brüllen: Das wilde Brüllen einer Nekrosphinx entstammt der Hitze tausender Scheiterhaufen. Daher besitzt eine Nekrosphinx eine Atemwaffe mit einer Stärke von 3, *Flammenattacke*.

SCHÄDELKATAPULT

Die Nekromanten geben sich nicht allein damit zufrieden, ihre Feinde im Nahkampf auseinanderzureißen. Deswegen ließen sie aus den größten und stärksten Knochen gefallener Feinde gewaltige Katapulte fertigen, mit denen sie die Schädel bereits bezwungener Feinde auf ihre Kammeraden schleudert, um Angst und Entsetzen zu sehen, bevor sie überhaupt mitbekommen, wer sie angreift.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Katapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine (Steinschleuder)	Riesig (6)	Ø 100 mm	100 Pkt.
Skelett	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Katapult und 3 Skelette)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Kreischende Schädel
- Untot

OPTIONEN:

Darf bis zu zwei (2) weitere Skelette (9 Pkt./Modell) erhalten.

Darf einen Feuerkelch (10 Pkt.) erhalten.

Darf die Schädel des Feindes (15 Pkt.) erhalten.

Feuerkelch: Wenn das Schädelkatapult mit einem Feuerkelch ausgestattet ist, darf der das Katapult kontrollierende Spieler sich jedes Mal entscheiden, mit dem Katapult wie nachfolgend beschrieben, normal zu schießen oder die Schädel zuvor in Brand zu setzen, wodurch der nächste Beschuss des Katapults die Sonderregel *Flammenattacke* erhält.

Kreischende Schädel: Alle Schussattacken durch das Schädelkatapult sind magisch. Darüber hinaus muss jede Einheit, die durch den Beschuss eines Schädelkatapults einen oder mehrere Verluste erleidet, einen *Paniktest* ablegen.

Schädel des Feindes: Einige Schädelkatapulte verschießen die verfluchten Schädel gefallener Feinde, was die gemarterten Schreie dieser grausigen Geschosse für den Gegner umso schrecklicher macht. Diese Aufwertung verschafft dem Schädelkatapult einen zusätzlichen Effekt. Wenn eine Einheit aufgrund eines Treffers durch die Schädel des Feindes einen *Paniktest* ablegen muss, erhält sie für den Test einen Abzug von -1 auf ihren Moralwert.

LADE DER VERDAMMTEN SEELEN

Die mächtigen Altäre uralter Götter werden von den Nekromanten gerne missbraucht, um deren konzentrierte Energie durch Kanalisierung der eigenen nekromantischen Magie zu verstärken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Lade der verdammten Seelen	-	-	-	-	10	5	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	220 Pkt.
Hüter der Lade	4	3	3	3	3	2	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Wächter der Lade	4	3	3	4	4	1	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Lade, 1 Hüter und 2 Wächter)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe (nur Wächter)
- Leichte Rüstung (nur Wächter)

SONDERREGELN:

- Eine Einheit
- Entfesselte Seelen
- Totenlicht
- Unbeweglich

zzgl. für Hüter:

- Brennbar

zzgl. für Wächter:

- Brennbar
- Fluchklingen

OPTIONEN:

Der Hüter der Lade darf für 35 Pkt. zu einem Zauberer der Stufe 1 aufgewertet werden. Er beherrscht dann die Anrufung von Nehek aus der Lehre der Nekromantie

- Er darf beliebige, weitere Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie (10 Pkt./Anrufung) erhalten.

Der Hüter der Lade ist ein Charaktermodell und darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 35 Pkt. erhalten.

Eine Einheit: Beschussattacken treffen bei einem W6-Wurf von 1-4 die Lade und bei 5+ die Einheit. Der Hüter der Lade besteht automatisch Würfe für „Achtung Sir!“; solange mindestens ein Wächter der Lade am Leben ist, obgleich dies keine 5+ Modelle sind. Wenn am Ende einer beliebigen Phase die Lade der verdammten Seelen von keinem Hüter mehr betreut wird, so wird sie und alle verbleibenden Wächter der Lade als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Entfesselte Seelen: Wenn eine Lade der verdammten Seelen zerstört wird, wirfst du, bevor sie vom Spielfeld entfernt wird, einen W6 für jede nicht untote Einheit (Freund und Feind) innerhalb von 12 Zoll um die Lade. Bei einem Wurf von 4+ erleidet die jeweilige Einheit sofort W6 Treffer der Stärke 4, die wie Beschuss verteilt werden. Es handelt sich dabei um magische Attacken. Nachdem die Effekte der Entfesselten Seelen abgehandelt wurden, entfernst du die Lade wie üblich vom Spielfeld.

Totenlicht: Gebundener Zauber (Energistufe 2W6). Wenn sich eine Lade der verdammten Seelen öffnet, springen gequälte Seelen von Feind zu Feind und hinterlassen eine Spur des Todes. Das Totenlicht ist ein Direktschadenszauber mit einer Reichweite von 48 Zoll und 360° Sicht, welches eine einzelne Feindeinheit, die nicht im Nahkampf gebunden ist, zum Ziel hat. Das Ziel des Totenlichts muss einen Moralwerttest mit 3W6 ablegen (die Wurfresultate werden addiert). Wenn der Test bestanden wird, geschieht nichts. Wird er nicht bestanden, erleidet die Einheit eine automatische Verwundung für jeden Punkt, um den der Test verpatzt wurde. Rüstungswürfe und Regeneration sind gegen das Totenlicht nicht erlaubt. Die Verwundungen werden normal wie Beschuss verteilt.

Sobald der Moralwerttest abgehandelt wurde, wirfst du einen weiteren W6. Bei 4+ wählst du eine weitere feindliche Einheit, die sich nicht im Nahkampf und innerhalb von 6 Zoll zum vorangegangenen Ziel befindet. Die gemarterten Seelen springen auf diese Einheit über, welche nun ebenfalls die Effekte des Totenlichts erleidet. Würfle auf diese Weise für weitere Opfer (jeweils innerhalb von 6 Zoll zum vorangegangenen Ziel), bis der Wurf fehlschlägt oder es keine gültigen Ziele mehr gibt. Jede Einheit kann nur einmal pro Magiephase Ziel des Totenlichts einer Lade der verdammten Seelen werden. Weitere Läden dürfen die Einheit jedoch erneut zum Ziel ihres Todeslichts bestimmen.

Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, sind auch gegen die Effekte des Totenlichts immun.

Unbeweglich: Die Lade kann im gesamten Spiel niemals bewegt werden, noch kann ihr Hüter sie je verlassen.

GRABMALE

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, durch symbolhaften Grabschmuck, Zeichen der Erinnerung zu setzen: Ein traditionelles Symbol für einen Gläubigen, ein Berufszeichen, Noten als musikalisches Symbol, ein Blumenmotiv und viele weitere. Für die Legion des Untoten ist es jedoch mehr als ein einfaches Symbol der Erinnerung. Beschwörer nutzen jene Male als Fokus für ihre nekromantische Magie.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Grabmal	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Hindernis	Klein (2)	Ø 32 mm	25 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

SONDERREGELN:

- Nekromantischer Fokus
- Unzerstörbar
- Zeichen der Erinnerung

OPTIONEN:

Darf die Sonderregel Hexenfeuer (15 Pkt.) erhalten.

Nekromantischer Fokus: Wenn eine verbündete untote Einheit innerhalb von 12 Zoll zum Ziel der Anrufung von Nehek wird, erhält die Zieleinheit, unabhängig vom Einheitsentyp (oder ob es sich um ein Charaktermodell handelt) einen (1) Lebenspunkt mehr als üblich zurück – um Verwundungen zu heilen oder im Fall einer Einheit der Vampireregionen sogar, um neue, zusätzliche Modelle zu erheben (1. Verbesserung), sofern zulässig. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, sollten sich mehrere Grabmale in 12 Zoll Umkreis befinden.

Zeichen der Erinnerung: Du darfst dieses Modell nach dem positionieren sämtlicher “normalen“ Geländestücke, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, irgendwo auf dem Spielfeld, jedoch nach den sonst üblichen Regeln für das Platzieren von Gelände aufstellen.

BESTIEN DER LEGIONEN

Viele Untote gehören nicht zu den Humanoiden, sondern waren einst stolze Streitrosse oder gefährliche Bestien wie Drachen. Werde sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
Skelettpferd	8	2	-	3	3*	1*	2	1	3*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Nachtmahr	8	3	-	4	4*	1*	2	1	3*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Schreckensross	8	3	-	4	4*	1*	2	1	3*	Bestie	Mittel (4)	35x60 mm
Geformte Bestie	8	2	-	3	4*	1*	2	1	3*	Bestie	Mittel (4)	35x60 mm
Höllensross	8	4	-	4	4*	1*	2	2	3*	Monströse Bestie	Groß (5)	50x50 mm
Schrecken der Unterwelt	6	4	-	5	5	5	2	3	4	Monster	Riesig (6)	92x120 mm
Zombiedrache	6	4	-	5	6	6	2	5	4	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm

SKELETTPFERD

SONDERREGELN:

- Untot

NACHTMAHR

SONDERREGELN:

- Untot

SCHRECKENSROSS

SONDERREGELN:

- Die Ernte einfahren
- Untot
- Körperlos

GEFORMTE BESTIE

- Belebtes Konstrukt
- Schwer gepanzert

Schwer gepanzert: Eine Geformte Bestie addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

HÖLLENROSS

SONDERREGELN:

- Flieger
- Untot

SCHRECKEN DER UNTERWELT

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Flieger
- Todesstoß
- Untot
- Wahrer Schrecken

Wahrer Schrecken: Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel attackiert, wirfst du zwei (2) Würfel und addierst das Wurfresultat. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit, treffen die Attacken des Modells in dieser Phase, ohne dass du Trefferwürfe ablegen musst. Eine Doppeleins (Schlangenaugen) bei diesem Wurf ist immer ein Fehlschlag und das Modell muss normal attackieren. In einer Herausforderung führt daher nur eine Doppeleins (Schlangenaugen) zu einem derartigen Fehlschlag.

ZOMBIEDRACHE

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fledermausbefall
- Fliegen
- Fliegenwolke
- Kürzlich Verstorben
- Pestatem
- Schuppenhaut (+3)
- Todesstoß
- Untot
- Wahrer Schrecken

Fledermausbefall: Wenn ein Zombiedrache endgültig zerstört wird, explodiert er und entfesselt eine Vielzahl Fledermäuse, die sofort die umstehenden Modelle anfallen. Wenn also der Zombiedrache getötet wird, fügst du jeder Feindeinheit innerhalb von 6 Zoll 3W6 automatische Treffer der Stärke 2 zu, bevor du das Modell vom Schlachtfeld entfernst.

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

Kürzlich Verstorben: Die Anrufung von Nehek stellt W3 Lebenspunkte, statt des üblichen einen (1) wieder her. Außerdem wirfst du sofort einen Würfel für jedes Modell, das durch diese Einheit verwundet wurde (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht). Für jedes Ergebnis von 6 heilt diese Einheit eine Verwundung. Dieser Effekt geschieht nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek.

Pestatem: Der Zombiedrache verfügt über eine Atemattacke. Jedes getroffene Modell erleidet einen Treffer der Stärke 3, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist, sofern das Modell nicht aus den Streitkräften des Nurgle stammt. Diese Modelle erleiden lediglich einen Malus von -1 auf den Rüstungswurf. Der Pestatem hat jedoch keinen Einfluss auf Konstrukte, Waldgeister, körperlose, dämonische oder untote Einheiten.

Wahrer Schrecken: Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel attackiert, wirfst du zwei (2) Würfel und addierst das Wurfresultat. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit, treffen die Attacken des Modells in dieser Phase, ohne dass du Trefferwürfe ablegen musst. Eine Doppeleins (Schlangenaugen) bei diesem Wurf ist immer ein Fehlschlag und das Modell muss normal attackieren. In einer Herausforderung führt daher nur eine Doppeleins (Schlangenaugen) zu einem derartigen Fehlschlag.

LEHREN DER NEKROMANTIE

Die Zaubersprüche aus der Lehre der Nekromantie werden oftmals auch Beschwörungen oder Anrufungen genannt. Effekte die Zaubersprüche kopieren oder stehlen, haben jedoch keinen Einfluss auf Anrufungen (beispielsweise Zauberdiebstahl). In allen anderen Aspekten werden Anrufungen wie normale Zaubersprüche behandelt. Wenn zum Beispiel ein magischer Gegenstand des Gegners den Spruch zerstört (z.B. das Siegel der Zerstörung), vergisst der Beschwörer die entsprechende Anrufung für den Rest des Spiels. Die einzige Ausnahme bildet die Anrufung von Nehek, welche niemals verloren gehen oder zerstört werden (oder vergleichbaren Effekten unterliegen) kann.

ANRUFUNGEN	REICHWEITE	KOMPLEXITÄT
Anrufung von Nehek	12 Zoll	3+
Anrufung des Todesblicks	12 Zoll	4+
Anrufung der Jahre	6 Zoll	5+
Anrufung der Seelenwinde	Spielfeld	7+
Anrufung des Todestanzes	6 Zoll	7+

ANRUFUNG VON NEHEK (GRUNDZAUBER)

KOMPLEXITÄT 3+ (nicht relevant für die khemritische Legion)

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Wähle eine befreundete Einheit mit der Sonderregel Untot oder belebtes Konstrukt im Umkreis von 12 Zoll um den Beschwörer.

Die Zieleinheit erhält Modelle im Wert von W6 Lebenspunkten zurück. Charaktermodelle oder körperlose Modelle, sowie alle Nicht-Infanterieeinheiten (monströse Infanterie zählt diesbezüglich ebenfalls nicht als Infanterie) sind schwerer zu heilen und erhalten deshalb immer nur einen (1) Lebenspunkt zurück.

Verbesserungen (nicht zugänglich für die khemritische Legion):

- Einheiten aus Skelettkriegern, Zombies, Lebenden Schrecken und Ghulen dürfen sogar über ihre ursprüngliche Anfangsgröße hinaus vergrößert werden. Diese Verbesserung beeinflusst die Komplexität nicht und gilt für die Legionen der Vampire ebenfalls als eine Grundform der Anrufung.
- Du darfst, im Umkreis von 6 Zoll um den Beschwörer, eine neue Einheit aus W6+4 Zombies, W3+4 Lebenden Schrecken, W3+4 Ghulen oder W3+4 Skelettkriegern mit beliebigen Optionen erheben, solange dies kostenlose Optionen sind. Diese Verbesserung beeinflusst die Komplexität nicht und gilt für die Legionen der Vampire ebenfalls als eine Grundform der Anrufung.
- Alternativ darfst du, im Umkreis von 6 Zoll um den Beschwörer, eine neue Einheit aus W6+4 Zombies, W3+4 Ghulen oder W3+4 Skelettkriegern mit beliebigen Optionen aus ihrem Einheitenbeitrag erheben, also auch kostenpflichtige Optionen, mit Ausnahme von magischen Gegenständen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität bei Zombies und Ghulen auf 5+ und bei Skelettkriegern auf 9+.
- Zusätzlich darfst du den Wert der Modelle um W6, 2W6 oder sogar 3W6 Lebenspunkte erhöhen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität je zusätzlichen W6 um jeweils +3. Auf Charaktermodelle oder körperlose Modelle, sowie alle Nicht-Infanterieeinheiten (monströse Infanterie zählt diesbezüglich ebenfalls nicht als Infanterie) hat diese Verbesserung keinen Effekt.

ANRUFUNG DES TODESBLICKS

KOMPLEXITÄT 4+ (nicht relevant für die khemritische Legion)

GESCHOSSZAUBER

Diese Anrufung hat eine Reichweite von 12 Zoll und verursacht W6 Treffer mit einer Stärke, die von der jeweilig ermittelten Energiestufe der Anrufung abhängig ist:

Energiestufe	Stärke
1-2	2
3-4	3
5-6	4
7-9	5
10-12	6
13-15	7
16-18	8
19-21	9
22+	10

Verbesserungen (nicht zugänglich für die khemritische Legion):

- Der Beschwörer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 18 Zoll und die Treffer auf 2W6 zu erhöhen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität auf 9+.
- Alternativ kann der Beschwörer sich auch entscheiden, die Reichweite auf 24 Zoll und die Treffer auf 3W6 zu erhöhen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität auf 14+.

ANRUFUNG DER JAHRE

KOMPLEXITÄT 5+ (nicht relevant für die khemritische Legion)

DIREKTSCHADENSZAUBER

BLEIBT IM SPIEL

Diese Anrufung kann auf eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll Umkreis gewirkt werden, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Wenn die Anrufung nicht gebannt wird, wirfst du einen W6 für jedes Modell in der Zieleinheit. Bei einem Wurfresultat von 6 verliert es einen Lebenspunkt.

Bei Einheiten aus Modellen mit mehreren Lebenspunkten summierst du die Lebenspunktverluste und verteilst diese wie Beschuss auf die Einheit. Charaktermodelle werden wie eine eigenständige Einheit betrachtet, auch wenn sie sich einer Einheit angeschlossen haben und müssen daher als separates Ziel anvisiert werden.

Wenn der Spruch nicht gebannt wird, verliert jedes Modell der betroffenen Einheit am Ende der nächsten Magiephase bereits bei 5+ einen Lebenspunkt. Am Ende der folgenden Magiephase (in aller Regel wieder deiner eigenen) erleidet jedes Modell bereits bei 4+ einen Lebenspunktverlust und so weiter, bis zu einem Maximum von 2+.

Den Opfern stehen weder Rüstungs-, noch Regenerationswürfe gegen die Anrufung der Jahre zu, auch können die daraus resultierenden Lebenspunktverluste nicht auf andere Modelle übertragen werden.

Verbesserungen (nicht zugänglich für die khemritische Legion):

1. Der Beschwörer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 18 Zoll und die Treffer auf 2W6 zu erhöhen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität auf 10+.
2. Alternativ kann der Beschwörer sich auch entscheiden, die Reichweite auf 24 Zoll und die Treffer auf 3W6 zu erhöhen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität auf 15+.

ANRUFUNG DER SEELENWINDE

KOMPLEXITÄT 7+ (nicht relevant für die khemritische Legion)

DIREKTSCHADENZAUBER

Wirf einen W6 für jede Feindeinheit auf dem Spielfeld, selbst wenn sie sich im Nahkampf oder außerhalb der Sicht befindet, jedoch nicht, wenn sie sich gerade nicht auf dem Spielfeld befindet. Bei einem Wurfergebnis von 6 verliert die Einheit einen Lebenspunkt. Rüstungswürfe und Regeneration sind dagegen nicht erlaubt.

Verbesserung (nicht zugänglich für die khemritische Legion):

1. Außerdem wird, sofern mindestens 5 Schadenspunkte verursacht wurden (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht), im Umkreis von 6 Zoll um den Beschwörer, eine neue Einheit Zombies, Lebende Schrecken, Ghulen oder Skelettkrieger erhoben. Platziere für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust ein entsprechendes Modell. Dieser Effekt funktioniert nach denselben Regeln wie die Anrufung von Nehek in ihrer zweiten Verbesserungsstufe. Diese Verbesserung beeinflusst die Komplexität nicht.
2. Diese Verbesserung beinhaltet auch die erste Verbesserung, nur darf eine auf diese Weise neu erschaffene Einheit beliebige Optionen aus ihrem Einheitenbeitrag, mit Ausnahme von magischen Gegenständen, erhalten. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität bei neu zu erschaffenen Zombies und Ghulen auf 9+ und bei Skelettkriegern auf 13+.

ANRUFUNG DES TOTENTANZES

KOMPLEXITÄT 7+ (nicht relevant für die khemritische Legion)

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Wähle eine deiner Einheiten mit der Sonderregel Untot oder belebtes Konstrukt im Umkreis von 6 Zoll um den Beschwörer aus.

Wenn sich die Einheit nicht im Nahkampf befindet, kann sie sofort alle Schusswaffen abfeuern, die sie trägt. Dies ist effektiv eine zusätzliche Schussphase für diese Einheit. Diese Anrufung kann auch auf Kriegsmaschinen der Legion gewirkt werden (wenn sie sich in diesem Spielzug nicht bewegt hat, sofern sie der Regel für Bewegen oder Schießen unterliegt). Da dies als zusätzliche Schussphase gilt, darf eine Einheit, auf die die Anrufung des Todestanzes gewirkt wurde und die in ihrer nächsten Schussphase nicht schießen kann (z.B. wegen einer Fehlfunktion oder eines Zauberspruches) dies als nächste Schussphase zählen. Effektiv kann diese Einheit dann in der magischen Schussphase nicht schießen, darf aber in ihrer nächsten regulären Schussphase normal feuern.

Alternativ darf die Einheit sofort eine Bewegung durchführen, genau wie in ihrer Bewegungsphase (sie kann schwenken, drehen, ihre Formation ändern, sich neuformieren, usw.). Da dies effektiv als zusätzliche Bewegungsphase gilt, darf eine Einheit, auf die die Anrufung des Todestanzes gewirkt wurde, sogar einen Gegner angreifen, wobei dieselben Regeln wie für einen normalen Angriff gelten. Eine Einheit, die durch diese Anrufung angegriffen wird, kann normal auf den Angriff reagieren und muss die entsprechenden Psychologietests ablegen, sofern sie nicht dagegen immun ist.

Wenn die Einheit bereits im Nahkampf gebunden ist, dürfen alle Modelle der Einheit sofort eine (1) normale Nahkampfattacke gegen ein Modell durchführen, welches sie auch in der regulären Nahkampfphase attackieren dürften (beispielsweise durch Unterstützungsattacken), genau wie sie es in der folgenden Nahkampfphase tun würden (inklusive Stärkebonus durch Angriffe, aber ohne Aufpralltreffer - diese werden normal in der regulären Nahkampfphase durchgeführt). Im Fall von Kavallerie dürfen sowohl Reiter als auch Reittier eine (1) Attacke durchführen. Bei Streitwagen dürfen Zugtiere und Besatzungsmitglieder je eine (1) Attacke durchführen. Berechne kein Kampfergebnis, aber wenn genug Verluste (wie Verluste durch Beschuss) verursacht wurden, muss die feindliche Einheit ggf. einen Paniktest ablegen. Wenn der Test misslingt und die Einheit flieht, dürfen alle am Nahkampf beteiligten Einheiten normal wie in der Nahkampfphase reagieren und den Gegner wie regulär verfolgen.

Eine Einheit kann von dieser Anrufung nur einmal pro Magiephase betroffen werden, egal aus welcher Quelle die Anrufung kommt. Wurde die Anrufung jedoch gebannt, so wurde die Einheit auch nicht von ihr betroffen!

Verbesserungen (nicht zugänglich für die khemritische Legion):

1. Der Beschwörer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 12 Zoll zu erhöhen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität auf 10+.
2. Alternativ kann der Beschwörer sich auch entscheiden, die Reichweite auf 18 Zoll zu erhöhen. Diese Verbesserung erhöht die Komplexität auf 14+.

VAMPIRKRÄFTE

Vampire sind unglaublich vielfältige Kreaturen. Einige verschreiben sich dem Führen von Kriegen, während andere ihr Leben der Magie widmen oder durch politische Manipulation große untote Nationen bilden. Nachfolgend findest du die Kräfte, die deine Vampire erlernen können. Du kannst keine Kraft mehr als einmal für einen Vampir erwerben, aber unterschiedliche Vampire deiner Armee können durchaus über dieselben Kräfte verfügen. Du kannst die Kräfte aus den verschiedenen Kategorien frei kombinieren, solange du nicht das in der Armeeliste angegebene Punktemaximum für Vampirkräfte überschreitest.

Der höchste Preis, den alle Vampire für diese Kräfte, die sie den Sterblichen überlegen machen, bezahlen ist jedoch das Schicksal, zu den Untoten zu gehören, die überall gefürchtet und gehasst werden. Auch weit verbreiteter Wahnsinn, Unerträglichkeit des Sonnenlichts, der Verlust des Spiegelbildes und die Verwundbarkeit gegen geweihte Gegenstände zählen zu ihren weitverbreitetsten Schwächen.

AURA FINSTERER ERHABENHEIT

25 PUNKTE

Alle gegnerischen Einheiten in 6 Zoll Umkreis um einen oder mehrere Vampire mit der Aura finsterer Erhabenheit erleiden einen Abzug von -1 auf ihren Moralwert (dies ist kumulativ mit anderen Modifikationen, jedoch nicht mit sich selbst).

BEZAUBERNDENDES WESEN

20 PUNKTE

Zu Beginn der Nahkampfphase, nach dem Aussprechen von Herausforderungen, wählst du ein Modell in direktem Kontakt mit dem Vampir. Der Vampir darf alle verpatzten Verwundungswürfe gegen dieses Modell einmal wiederholen.

DISZIPLIN

35 PUNKTE

Der Gegner erhält in einem Nahkampf, an der Vampir beteiligt ist, niemals einen Bonus auf sein Kampfergebnis für zahlenmäßige Überlegenheit, zusätzliche Glieder, Angriff in die Flanke oder den Rücken.

ERNEUERUNG

45 PUNKTE

Erfolgreiche Verwundungswürfe gegen den Vampir und Einheiten, denen er sich angeschlossen hat, müssen wiederholt werden.

FLIEGENDER SCHRECKEN

30 PUNKTE

Der Vampir besitzt die Sonderregel *Fliegen*.

GELEHRTER

15 PUNKTE/ANRUFUNG

Der Vampir darf beliebige, weitere Anrufungen aus der Lehre der Nekromantie erhalten. Ein Vampir darf diese Kraft mehrfach erwerben, muss jedoch jedes Mal eine andere Anrufung dafür auswählen.

INTEGRITÄT

60 PUNKTE

Keine Attacke verwundet den Vampir und die Einheiten, der er sich angeschlossen hat, jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Vampir und Einheiten, denen er sich angeschlossen hat, zu verwunden.

JÄGER DER FINSTERNIS

15 PUNKTE

Sofern der Vampir unberitten ist, verfügt er über die Sonderregel *Kundschafter*.

LEIDENSCHAFTLICH

20 PUNKTE

Der Vampir und die Einheiten, der er sich angeschlossen hat, addieren +W6 Zoll auf jede Angriffsbewegung, die sie durchführen (würfle erst nach dem Ansagen des Angriffs). Wird der Angriff verpatzt, werden die zusätzlichen W6 Zoll nicht auf die Bewegung addiert.

MAKELLOSIGKEIT

35 PUNKTE

Nur Zaubersprüche mit einem Stärkewert können den Vampir und die Einheiten, er sich angeschlossen hat, schädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) – alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen).

Darüber hinaus werden alle magischen Gegenstände vom Vampir und der Einheit, der er sich angeschlossen hat, als auch aller anderen Einheiten, die sich mit ihr in Basekontakt befinden (Freund und Feind), als gewöhnliche Gegenstände ihres Typs behandelt. Eine Magische Handwaffe würde beispielsweise zu einer gewöhnlichen Handwaffe.

MEISTER DER SCHWARZEN KÜNSTE

35 PUNKTE

Der Vampir erhält eine (1) zusätzliche Zauberstufe.

SELBSTVERTRAUEN

40 PUNKTE

Der Vampir muss immer Herausforderungen aussprechen und wird sie immer annehmen, sofern möglich. In Herausforderungen erhält er +4 Initiative, +3 Kampfgeschick, +2 Attacken, +1 Stärke und darf zudem alle verpatzten Treffer- und Verwundungswürfe während der Herausforderung wiederholen.

SPEKTRALE GESTALT

50 PUNKTE

Der Vampir ist *körperlos*. Er darf sich allerdings nur körperlosen Einheiten anschließen und außerdem kein Reittier oder magische Gegenstände erhalten.

TAPFERKEIT

55 PUNKTE

Wenn der Vampir kämpft, erhalten seine Nahkampfattacken, auch die seiner magischen Waffen, die Fähigkeit, *heldenhafter Todesstoß* und gelten zudem als magische Attacken. Dieser *heldenhafter Todesstoß* gelingt bereits bei einem Wurf Ergebnis von 5+, auch dann, wenn der Verwundungswurf bei einer 5 normalerweise keine Verwundungen verursachen würde.

ÜBERNATÜRLICHER SCHRECKEN

30 PUNKTE

Der Vampir verursacht *Entsetzen*.

VERACHTUNG DER LEBENDEN

20 PUNKTE

Der Vampir darf misslungene Trefferwürfe einmal wiederholen.

WAHRER FÜHRER

40 PUNKTE

Jede Untote Einheit, der sich ein Vampir mit dieser Sonderregel angeschlossen hat, erhält +1 auf ihr Kampfgeschick. Die Sonderregel hat keine Wirkung auf andere Charaktermodelle, Reit- oder Zugtiere von Streitwagen. Zudem ist dieser Effekt nicht mit sich selbst kumulativ.

ZORN

30 PUNKTE

Für jede Attacke, mit welcher der Vampir beim Angriff verwundet (vor Rüstungswürfen etc.), darf er eine zusätzliche Attacke ausführen. Wenn der Vampir beispielsweise zweimal trifft und verwundet, darf er sofort weitere Attacken ausführen. Diese zusätzlichen Attacken können jedoch zu keinen weiteren Attacken durch seinen Zorn führen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Buch verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den Tactical War-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus dem Grundregelbuch zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

FROSTKLINGE

100 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

HANDWAFFE

Wenn ein Modell mindestens einen Lebenspunkt durch die Frostklinge verliert (nach Rüstungs- und Rettungswürfen, etc.), verliert es automatisch all seine Lebenspunkte und wird ausgeschaltet. Regenerationswürfe sind gegen diesen Effekt nicht erlaubt (das Modell hat schließlich bereits Lebenspunktverluste erlitten), auch können die zusätzlichen Lebenspunktverluste auf keine anderen Modelle übertragen werden.

ZERSTÖRER DER EWIGKEITEN

75 PUNKTE

NUR FÜR GRUFTKÖNIGE

ZWEIHANDWAFFE

Multiple Lebenspunktverluste (2), *heldenhafter Todesstoß*. Der Spieler kann sich entscheiden, entweder normal zu attackieren oder eine besondere Attacke mit dem Zerstörer der Ewigkeiten durchzuführen. Wird die besondere Attacke durchgeführt, erleiden alle gegnerischen Modelle in direktem Kontakt mit dem Träger zwei (2) automatische Treffer. Für diese Treffer gelten ebenfalls die Sonderregeln für Zweihandwaffen, *Multiple Lebenspunktverluste (2)* und *heldenhafter Todesstoß*. Wenn ein Ziel ein unabhängiges Reittier (beispielsweise Monster wie Drachen) oder einen Streitwagen reitet, dann erleiden beide je zwei (2) automatische Treffer. Bei einer Herausforderung zählt nur das Modell, gegen das der Gruftkönig kämpft als in direktem Kontakt mit ihm befindlich.

KLINGE DER TRAUER

50 PUNKTE

HANDWAFFE

Wenn eine Einheit wenigstens einen Lebenspunktverlust durch die Klinge erleidet und außerdem den Nahkampf verliert, werden alle negativen Modifikatoren (inkl. Gliederbonus usw.) auf den Moralwert der Einheit für den folgenden Aufriebstest verdoppelt.

KLINGE DES SETEP

50 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI

HANDWAFFE

Normale Rüstungen und Schilde schützen nicht gegen die Klinge des Setep. Wenn ein gegnerisches Modell von der Klinge getroffen wird und es eine magische Rüstung und/oder Schild trägt prallt der erste Treffer ab (führe keinen Verwundungswurf durch), aber die magische Rüstung und/oder Schild ist für den weiteren Verlauf der Schlacht vollständig zerstört. Weitere Treffer werden normal abgehandelt.

SCHRECKENSLANZE

50 PUNKTE

NUR FÜR BERITTENE MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

LANZE

Attacken mit der Schreckenlanze treffen automatisch und unterliegen in der Runde, in der das Modell angegriffen hat, der Sonderregel *heldenhafter Todesstoß* und *vernichtender Angriff*.

SCHWARZE AXT DES KREN

50 PUNKTE

NUR FÜR FLUCHFÜRSTEN

ZWEIHANDWAFFE

Die Schwarze Axt ist eine *Fluchklinge* und verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*. Ein durch diese Waffe verwundetes Modell (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht) muss, sofern es die Verwundungen überlebt hat, zu Beginn jedes folgenden eigenen Spielzugs einen Widerstandstest ablegen. Wenn dieser misslingt, verliert es weitere W3 Lebenspunkte, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Führe dies solange fort, bis dem Modell ein solcher Widerstandstest gelingt, es ausgeschaltet oder die Schlacht beendet wurde, je nachdem, was eher eintritt.

KLINGE VON ANTARHAK

45 PUNKTE

HANDWAFFE

Für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust durch die Klinge von Antarhak erhält der Träger sofort einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück. Hat der Träger der Waffe bereits volle Lebenspunkte und verursacht mit dieser Waffe einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust, so erhält er bis zum Beginn seiner nächsten Nahkampfphase (nicht der des Gegners) die Sonderregel *Regeneration (+3)*.

SCHÄDELFLIEGEL

45 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI
FLIEGEL

Jede Verwundung mit dem Schädelfliegel verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W6)*.

DIE GESEGNETE KLINGE DES PTRÄ

40 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI
HANDWAFFE

Treffer durch die Gesegnete Klinge des Ptra besitzen die Sonderregel *Flammenattacken*. Durch diese Waffe verursachte Verwundungen erlauben keine Rüstungswürfe. Ein Modell, das durch die Gesegnete Klinge des Ptra einen Lebenspunkt verloren hat, erleidet für den Rest des Spiels einen Abzug von -1 auf seine Trefferwürfe (im Nah-, als auch im Fernkampf), für jeden durch die Gesegnete Klinge des Ptra verursachten Lebenspunktverlust (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht). Ein Trefferwurf von 6 ist jedoch immer ein Erfolgreicher Trefferwurf. Notiert am besten, wie viele Lebenspunktverluste ein Modell durch die Gesegnete Klinge des Ptra erlitten hat.

INSIGNIEN DER MACHT

40 PUNKTE

ZWEI HANDWAFFEN

+1 Zusatzattacke (auf Grund der zwei Handwaffen). Der Träger der Insignien der Macht *Schlägt immer zuerst zu*. Die Insignien müssen mit beiden Händen geführt werden, da es zwei Waffen sind.

BLUTTRINKER

35 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE
HANDWAFFE

Für jeden durch den Bluttrinker verursachten Lebenspunktverlust erhält der Träger sofort einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

SCHWERT DER KÖNIGE

35 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE
HANDWAFFE

Das Schwert der Könige ist eine *Fluchklinge*. Der (*Heldenhafte*) *Todesstoß* gelingt bereits bei einem Wurf Ergebnis von 5+, auch dann, wenn der Verwundungswurf bei einer 5 normalerweise keine Verwundungen verursachen würde.

KLINGE DER TODESQUALEN

30 PUNKTE

HANDWAFFE

Der Träger der Klinge verursacht *Entsetzen* und alle feindlichen Modelle in Basekontakt mit dem Träger unterliegen der Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu*.

GRUFTKLINGE

25 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE
HANDWAFFE

Wenn sich der Träger in einer Einheit Skelettkrieger oder Verfluchter befindet, wird der Einheit für jedes Modell, das der Träger ausgeschaltet hat, ein Skelettkrieger bzw. Verfluchter hinzugefügt. Befolge dabei die unter der Anrufung von Nehek beschriebenen Regeln.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

SCHILD DES PTRÄ

75 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI
SCHILD

Das Kampfgeschick jeder gegnerischen Einheit in direktem Kontakt mit dem Träger des Schildes wird halbiert (aufgerundet).

RÜSTUNG DER EWIGKEIT

60 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI
LEICHTE RÜSTUNG

Feindliche Modelle müssen alle erfolgreichen Treffer- und Verwundungswürfe gegen den Träger dieser Rüstung wiederholen.

BLUTRÜSTUNG

50 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE
GRABRÜSTUNG

Der Träger der Rüstung besitzt einen *Rüstungswurf (+3)*, der mit anderen Boni wie beispielsweise durch einen Schild kombiniert werden kann. Zusätzlich verleiht die Blutrüstung ihrem Träger einen *Rettungswurf (+2)* und *Regeneration (+2)*.

RÜSTUNG DER ZEITALTER

45 PUNKTE

SCHWERE RÜSTUNG

Der Träger der Rüstung erhält +1 Widerstand und einen (1) zusätzlichen Lebenspunkt.

SKORPIONRÜSTUNG

40 PUNKTE

SCHWERE RÜSTUNG

Das Modell kann durch das Kampfergebnis und seiner Instabilität nie mehr als einen Lebenspunkt verlieren (nach allen Modifikationen wie zum Beispiel dem Aufenthalt im Umkreis von 12 Zoll um die Armeestandarte u.Ä.). Wenn sich der Träger in einer Einheit befindet, kann diese nicht mehr als die Hälfte aller durch das Kampfergebnis (Instabilität) verursachten Lebenspunktverluste verlieren und maximal einen dieser bereits reduzierten Lebenspunktverluste auf den Träger der Skorpionrüstung übertragen. Überzählige Lebenspunktverluste gehen einfach verloren.

DIE VERFLUCHTE RÜSTUNG

30 PUNKTE

GRABRÜSTUNG

Der Träger erhält +1 Widerstand, erleidet aber -1 auf seine Initiative.

RÜSTUNG DES GEHÄUTETEN

20 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

SCHWERE RÜSTUNG

Die Rüstung des Gehäuteten verleiht ihrem Träger einen *Rüstungswurf* (+5), der nicht weiter verbessert werden kann (weder durch einen Schild noch durch ein Reittier oder anderes).

TALISMANE

CARSTEINRING

65 PUNKTE

NUR FÜR VAMPIRE

NUR EINE ANWENDUNG

Wenn der Träger des Rings das erste Mal ausgeschaltet wird, wirfst du am Ende der Phase, in der er ausgeschaltet wurde, einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 2+ kommt der Vampir sofort mit vollen Lebenspunkten auf das Spielfeld zurück. Er muss irgendwo auf dem Spielfeld im ersten Glied einer befreundeten Einheit platziert werden (diese Einheit darf sich auch im Nahkampf befinden). Wenn es keine Einheit gibt, welcher sich der Vampir anschließen kann, musst du ihn als Verlust entfernen.

DIE SKARABÄENBROSCHESCHEN DES USIRIAN

50 PUNKTE

NUR FÜR GRUFTKÖNIGE UND -PRINZEN

Die Skarabäenbrosche des Usirian verleiht ihrem Träger und seinem Reittier (inkl. Streitwagen), sollte er auf einem reiten, einen *Rettungswurf* (+2), *Immunität gegen Flammenattacken* und die Sonderregel *Magieresistenz* (1).

GOLDENES ANKHRA

40 PUNKTE

Das Modell erhält einen *Rettungswurf* (+3).

KRONE DER HERRSCHAFT

30 PUNKTE

NUR FÜR PRIESTER DES TODES

Die Krone der Herrschaft ermöglicht es dem Modell, einen zusätzlichen (kostenlosen) Würfel beim Wirken jeder seiner Anrufungen zu werfen und den Würfelwurf mit dem niedrigsten Ergebnis zu ignorieren. Dieser ignorierte Würfel wird nicht gegen das Energiewürfelmilimum angerechnet. Zudem darf der Beschwörer eine Anrufung mehr wirken, als das es ihm die Gesetze Settras normalerweise gestatten würden.

AMULETT VON PHA-STAH

25 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI

Alle magischen Gegenstände im Besitz von Modellen, die in direktem Kontakt mit dem Träger stehen (Freund und Feind), verlieren ihre Wirkung und somit auch ihre besonderen Effekte und Sonderregeln, solange sie mit dem Träger in Kontakt sind. Sie gelten als gewöhnliche Gegenstände ihrer Art. Ein Modell mit diesem Gegenstand kann keine anderen magischen Gegenstände erhalten.

KRAGEN DES SHAPESH

25 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI

Wirf für jede Verwundung, die das Modell erleidet (nach Schutzwürfen etc., aber bevor multiple Lebenspunktverluste berechnet und Regenerationswürfe durchgeführt werden), einen Würfel. Bei einer 5+ wird die Verwundung auf ein befreundetes Modell (der Träger darf wählen) im Umkreis von 6 Zoll um den Träger übertragen. Wenn die Verwundung im Nahkampf verursacht wird, zählt sie trotzdem noch zum Kampfergebnis hinzu. Das betroffene Modell, auf den die Verwundung übertragen wurde darf keine Schutzwürfe oder Regeneration verwenden, um dies zu verhindern. Auch können die übertragenen Lebenspunktverluste auf keine weitere Einheit übertragen werden. Wenn kein befreundetes Modell in Reichweite ist, hat der Kragen von Shapesh keinen Effekt.

KRONE DER VERDAMMTEN

25 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Der Träger erhält einen *Rettungswurf* (+3), aber unterliegt den Regeln für *Blödheit*, obgleich er Untot und somit *unerschütterlich* ist.

BLUTJUWEL

20 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

NUR EINE ANWENDUNG

Das Blutjuwel wird aktiviert, wenn sein Träger die erste nicht verhinderte Verwundung im Nahkampf erleidet, also nach allen Schutzwürfen und ähnlichen Effekten, jedoch noch vor etwaigen Regenerationswürfen. Würf einen W6. Bei einem Wurf Ergebnis von 2+ wird stattdessen der Verursacher selbst zum Ziel der Verwundung, ohne dass diesem ein *Rüstungswurf* zusteht. Beachte, dass dieser auch *Multiple Lebenspunkteverluste*, *Todesstöße* oder ähnliche Effekte erleidet, sollte er solche verursachen.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

DIE KRONE NEHEKHARAS

85 PUNKTE

NUR FÜR GRUFTKÖNIGE UND -PRINZEN

Die Sonderregel *Mein Wille geschehe*, über die der Träger der Krone verfügt, wirkt auf alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6 Zoll um ihn, nicht nur auf die Einheit, der er sich angeschlossen hat.

DER STREITWAGEN DER GÖTTER

75 PUNKTE

NUR FÜR GRUFTKÖNIGE

Das Modell erhält einen Skelettstreitwagen mit Sensenklingen, der von vier Skelettpferden (auf einer Base von 100x100 mm) gezogen wird. Aufpralltreffer durch den Streitwagen der Götter haben eine Stärke von 6, sind *magische Attacken* und unterliegen der Sonderregel *Flammenattacken*. Der Streitwagen der Götter verfügt über einen *Rüstungswurf* (+3). Abgesehen von dieser Ausnahmen, handelt es sich um einen "normalen" Skelettstreitwagen.

STAUBHAND

50 PUNKTE

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Direktschadenszauber. Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, verursacht die Staubhand bei einer Einheit in direktem Kontakt mit dem Träger W6 Treffer der Stärke 5, die wie Beschuss aufgeteilt werden.

STAB DES FLAMMENTODS

45 PUNKTE

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Geschosszauber. Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, verschießt er ein magisches Geschoss mit 24 Zoll Reichweite, das W6 Treffer der Stärke 4 und der Sonderregel *Flammenattacken* verursacht. Wenn eine Einheit einen oder mehrere Lebenspunkte durch diese Geschossattacke verliert, muss sie sofort einen *Paniktest* ablegen.

ARMBÄNDER AUS SCHWARZEM GOLD

40 PUNKTE

Der Träger erhält einen *Rettungswurf* (+5) gegen alle Verwundungen, die ihm nicht in der Nahkampfphase zugefügt werden.

BROSCHES DES TODESTANZES

40 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Gebundener Zauber (Energienstufe 2W6). Diese Brosche enthält die Anrufung des Todestanzes, die nur den Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, zum Ziel haben kann.

BROSCHES DER GROSSEN WÜSTE

40 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI

NUR EINE ANWENDUNG

Sobald ein feindlicher Zauberspruch gewirkt wurde, kann die Brosche der Großen Wüste verwendet werden, um ihn automatisch zu bannen, genau wie mit einer Magiebannenden Schriftrolle. Beachte, dass die Brosche im Gegensatz zu einer Magiebannenden Schriftrolle auch Sprüche bannen kann, die mit Totaler Energie gewirkt wurden.

ARMSCHIENEN DER SONNE

35 PUNKTE

Gegnerische Modelle in direktem Kontakt mit dem Träger der Armschienen verliert eine Attacke. Dies kann sogar zur Folge haben, dass einige Modelle überhaupt nicht attackieren dürfen. Wenn ein Modell verschiedene Spezialattacken verwendet, entscheidet der Spieler der Legion, welche verloren geht. Dies hat keinen Effekt bei Gegnern, die im Nahkampf nicht ihren Attackenwert verwenden, wie zum Beispiel Riesen.

BLAUER KRISTALL

30 PUNKTE

Der Träger und die Einheit, der er sich anschließt, erhalten *Magieresistenz* (3).

HEHN DER ABSOLUTEN KONTROLLE

30 PUNKTE

Solange sich der Träger nicht selbst im Nahkampf befindet, kann jede befreundete, untote Einheit in 6 Zoll Umkreis (keine Reit- oder Zugtiere von Streitwagen) in der Nahkampfphase sein Kampfgeschick anstelle ihres eigenen verwenden.

STAUBMANTEL

25 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI

NUR FÜR INFANTERIEMODELLE ZU FUSS

Der Träger des Staubmantels kann *fliegen*.

SETTRAS RING

20 PUNKTE

NUR FÜR PRIESTER DES TODES

Der Priester des Todes mit diesem Ring ist nicht länger an die Gesetze Settras gebunden, wie andere khemritische Beschwörer. Die maximale Anzahl der Anrufungen, die er in deiner Magiephase wirken darf, ist auf seine jeweilige Zauberstufe begrenzt. Diese wird nicht wie üblich halbiert.

AMULETT DER BESTIE

15 PUNKTE

NUR FÜR VAMPIRE ZU FUSS

Ein Vampir mit dem Amulett der Bestie besitzt eine Bewegungsrate von 9 Zoll.

VERFLUCHTES BUCH

15 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

In einer Nahkampfphase deiner Wahl, reduziert sich das Kampfgeschick gegnerischer Modelle auf 1, wenn sie versuchen, den Träger des Verfluchten Buches zu treffen. Sag an, dass du das verfluchte Buch nutzt, bevor Trefferwürfe durchgeführt werden.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

ABSCHRIFTEN DER NEUN BÜCHER DES NAGASH

65 PUNKTE

NUR FÜR PRIESTER DES TODES

Die Abschriften der Neun Bücher des Nagash erlauben es dem sie tragenden Priester des Todes, in jeder Magiephase zusätzliche Energie zu kanalisieren. Er generiert in jeder eigenen Magiephase zwei (2) zusätzliche Energiewürfel und in der gegnerischen Magiephase zwei (2) zusätzliche Bannwürfel. Außerdem kann er die Anrufung des Seelenraubs wirken:

ANRUFUNG DES SEELENRÄUBS

DIREKTSCHADENSAUBER

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12 Zoll, wirf einen W6 und addiere 1 zum Ergebnis. Für jeden Punkt, den das Ergebnis den Widerstandswert der Zieleinheit übertrifft, verliert die Einheit einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe, noch Regeneration erlaubt sind. Verwende den höchsten verfügbaren Widerstandswert für die Einheit (inklusive Charaktermodelle innerhalb der Einheit). Der Beschwörer heilt eine seiner Verwundungen für jede Verwundung, die er dem Ziel zugefügt hat.

DER STAB DES BLUTMONDS

50 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Am Ende der gegnerischen Magiephase darfst du bis zu drei ungenutzte Bannwürfel und in der eigenen Magiephase bis zu drei ungenutzte Energiewürfel im Stab des Blutmonds speichern. Der Stab kann nie mehr als 3 Würfel auf einmal speichern. Zu Beginn einer beliebigen Magiephase kannst du den Stab entladen und fügst dadurch alle gespeicherten Würfel (egal ob es sich dabei um gespeicherte Bann- oder Energiewürfel handelte) deinem allgemeinen Bann- oder Energiewüfelvorrat hinzu (je nachdem, wessen Magiephase gerade abgehandelt wird). Danach muss der Stab erst wieder mit neuen Bann- oder Energiewürfeln aufgeladen werden, bevor du ihn erneut entladen kannst. Wenn der Träger des Stabs als Verlust entfernt wird, so sind diese Würfel ebenfalls verloren.

SCHRIFTROLLE DES FLUCHWORTES

50 PUNKTE

NUR FÜR NEKROMANTEN

NUR EINE ANWENDUNG

Wenn ein feindlicher Zauberer (inkl. zauberwirkender Einheiten aus mehreren Modellen) einen Zauber wirkt, kann der Nekromant diese Schriftrolle einsetzen, statt zu versuchen, den Zauberspruch zu bannen. Der den Spruch wirkende Zauberer (oder die den Zauber wirkende Einheiten aus mehreren Modellen) muss sofort einen Würfel werfen. Ist das Würfergebnis gleichhoch oder niedriger als seine Zauberstufe, so geschieht nichts und der Zauber wurde erfolgreich gewirkt. Verpatzt er den Test jedoch, so misslingt der Zauber und der Zauberer kann für den Rest des Spiels keine weiteren Zaubersprüche mehr wirken, da er jedes Mal widerliche Insekten ausspucken muss, wenn er erneut magische Energie zu nutzen versucht. Verpatzt der Zauberer den Test gar mit einem Wurf von 6, so verliert er außerdem sofort W6 Lebenspunkte, wogegen keinerlei Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt sind.

SETTRAS ZEPTER

50 PUNKTE

NUR FÜR PRIESTER DES TODES

Der Priester des Todes mit diesem Zepter generiert in deiner Magiephase zwei zusätzliche Energiewürfel, die nur er selbst verwenden darf und ist zudem nicht länger an die Gesetze Settras gebunden, wie andere khemitische Beschwörer. Die maximale Anzahl der Anrufungen, die er in deiner Magiephase wirken darf, ist auf seine jeweilige Zauberstufe begrenzt. Diese wird nicht wie üblich halbiert.

NEFERRAS SCHRIFTROLLEN DER MÄCHTIGEN ANRUFUNGEN

45 PUNKTE

NUR FÜR PRIESTER DES TODES

NUR EINE ANWENDUNG

Bevor er einen Zauber wirkt, kann ein Beschwörer erklären, dass er Neferras Schriftrollen der mächtigen Anrufungen einsetzt. Tut er dies, so erhält der Zauberer Bonuswürfel in Höhe seiner Magiestufe, die er den für den Zauber benutzten Energiewürfeln hinzufügen muss (auch über das zulässige Maximum an Energiewürfeln je Zauber hinaus). Jeder beim Zauberwurf auftretende Pasch (auch das sonst so gefürchtete Schlangenaugen) verursacht totale Energie (entgegen der Regel, nach denen Anrufungen der Priesterschaft nie mit totaler Energie gewirkt werden können).

STAB DER PLAGES

45 PUNKTE

Gebundener Zauberspruch (Energistufe W6). Geschosszauber. Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, verschießt er ein magisches Geschoss mit 18 Zoll Reichweite. Die Zieleinheit erleidet 3W6 Treffer der Stärke 2, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

DER VIPERNSTAB

40 PUNKTE

Gebundener Zauber (Energistufe W6). Geschosszauber. Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, verschießt er ein magisches Geschoss mit 24 Zoll Reichweite. Die Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 3.

DER FOLIANT DES MORTIS

35 PUNKTE

Solange das Modell im Besitz des Folianten des Mortis ist, erhöht sich seine effektive Zauberstufe um +1 (bis zu einem Maximum von 5).

SCHÄDELSTAB

35 PUNKTE

Der Träger addiert +2 zu seinen Energiewürfeln.

STAB DER VERDAMMNIS

35 PUNKTE

Gebundener Zauberspruch (Energistufe 2W6). Dieser Stab enthält die Anrufung des Todestanzes, die nur den Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, zum Ziel haben kann.

NEFERRAS TAFELN DER MÄCHTIGEN ANRUFUNGEN

30 PUNKTE

NUR FÜR PRIESTER DES TODES

Der Träger kann den Wurf für jede Anrufung wiederholen die er gewirkt hat. Es müssen entweder alle oder kein Würfel erneut geworfen werden.

SEELENZEHRERTAFEL

30 PUNKTE

Gebundener Zauberspruch (Energistufe W6). Seelenzehrer ist ein Direktschadenszauber mit einer Reichweite von 36 Zoll, der ein einzelnes feindliches Modell (sogar ein Charaktermodell in einer Einheit) zum Ziel hat. Das Opfer verliert einen (1) Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungs- oder etwaige Regenerationswürfe erlaubt sind.

URNE DER ANRUFUNG

30 PUNKTE

NUR FÜR PRIESTER DES TODES UND NEKROMANTEN

NUR EINE ANWENDUNG

Der Nekromant kann die Macht der Urne in einer beliebigen eigenen Magiephase entfesseln. Die Urne ermöglicht ihm in dieser Phase zusätzliche Energiewürfel in Höhe seiner Zauberstufe zu generieren, die nur er selbst verwenden darf.

DER TOTENSTAB

20 PUNKTE

NUR FÜR NEKROMANTEN

Sofort nachdem der Nekromant einen Energiewurf durchgeführt hat, kann er erklären, dass er den Totenstab einsetzt. Wenn er den Totenstab einsetzt, kann er den Wurf wiederholen, den er soeben abgelegt hat. Es müssen entweder alle oder kein Würfel erneut geworfen werden. Er darf den Totenstab nur einmal pro Magiephase einsetzen.

SCHWARZER PERIAPT

15 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Der Schwarze Periapt ermöglicht es dem Träger, am Ende jeder Magiephase einen unbenutzten Energiewürfel oder einen unbenutzten Bannwürfel seiner Armee zu speichern. Diesen Würfel darf er in der nächsten Magiephase zu dem allgemeinem Energie- oder Bannpool seiner Seite addieren.

MAGISCHE STANDARTEN

BANNER DES WIRBELNDEN SANDES

175 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI

NUR EINE ANWENDUNG

Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs des Gegners kann das Banner aktiviert werden. Der Gegner darf in der Bewegungsphase dieses Spielzuges keine Marsch- oder Angriffsbewegungen durchführen. Lediglich Plänker, Modelle mit zufälliger Bewegung und (berittene) Einzelmodelle dürfen sich normal bewegen und angreifen. Zusätzlich erleiden alle Einheiten, die auf der Flucht sind, für diesen Spielzug -1 auf ihren Moralwerttest, wenn sie versuchen, sich zu sammeln.

DRAKENHOFBANNER

100 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Alle Modelle der Einheit besitzen *Regeneration* (+3).

BANNER DER BLUTFESTE

50 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Die Einheit erhält einen *Rettungswurf* (+3) gegen jegliche Art von Verwundung, die ihr nicht in der Nahkampfphase zugefügt wird.

BANNER DER VERBORGENEN TOTEN

50 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN VON KHEMRI

Benenne vor dem Aufstellen der Armeen, eine deiner Einheiten (keine Charaktermodelle oder Einheiten, die solche beinhalten), die nicht mehr als 150 Punkte kostet. Diese Einheit erhält die Sonderregel Begraben unter dem Sand. Wenn diese Einheit auf dem Spielfeld erscheint, musst du ihren „Begraben unter dem Sand“-Marker innerhalb von 12 Zoll um das Banner der verborgenen Toten platzieren. Wird der Träger des Banners ausgeschaltet, bevor die verborgene Einheit aufgetaucht ist, ist die verborgene Einheit vernichtet und zählt als Verlust. Zusätzlich darf jede Einheit mit der Sonderregel Begraben unter dem Sand, die ins Spiel zu kommen versucht und deren Marker sich innerhalb von 12 Zoll um das Banner befindet (einschließlich der benannten, verborgenen Einheit), dabei den Abweichungs- und den Artilleriewürfel neu werfen. Beachte, dass du nur die Wahl hast, beide Würfel oder keinen der Würfel neu zu werfen.

BANNER DER HÜGELGRÄBER

50 PUNKTE

Die Einheit (jedoch nicht ihre Reit- oder Zugtiere ihrer Streitwagen) erhält im Nahkampf einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe und darf außerdem Treffer- und Verwundungswürfe von 1 im Nahkampf wiederholen.

BANNER DER VERFLUCHUNG

35 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Jedes gegnerische Modell in direktem Kontakt mit der Einheit, die dieses Banner enthält, muss zu Beginn deiner Magiephase einen Moralwerttest (auf seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert) bestehen, oder es verliert einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

KREISCHENDES BANNER

35 PUNKTE

Wenn eine gegnerische Einheit einen durch die Einheit mit diesem Banner verursachten Moralwerttest (inkl. Angst- oder Entsetzenstests) ablegen muss, muss sie einen zusätzlichen Würfel werfen und den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl ignorieren.

STANDARTE DES RAKAPH

35 PUNKTE

Eine Einheit die dieses Banner enthält, darf sich zu Beginn deiner Bewegungsphase einmal frei Neuformieren (auch wenn sie sich im Nahkampf befindet). Dies muss vor dem Ansagen von Angriffen getan werden, so dass die Einheit mit der Standarte nach dem Neuformieren noch angreifen kann.

BANNER DER EWIGEN ALBTRÄUME

25 PUNKTE

Die Einheit mit diesem Banner erhält einen maximalen Gliederbonus von bis zu +4 bei der Berechnung des Kampfergebnisses (anstatt des normalen Maximums von +3).

BANNER DER TOTLOSEN LEGION

25 PUNKTE

Behandle eine Einheit mit dieser Standarte so, als habe sie das Doppelte ihrer tatsächlichen Einheitenstärke.

KÖNIGLICHE STANDARTE VON STRIGOS

25 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Die Modelle der Einheit „hassen“ alle Gegner.

STANDARTE DER EWIGEN LEGION

25 PUNKTE

Gebundener Zauber (Energistufe 2W6). Dieses Banner enthält die Anrufung von Nehek, die nur die Einheit des Trägers zum Ziel haben kann.

STANDARTE DER HÖLLISCHEN LEBENSKRAFT

25 PUNKTE

Eine Einheit mit dieser Standarte darf, entgegen der normalen Regeln für Untote und belebte Konstrukte, Marschbewegungen durchführen, selbst dann, wenn es sich bei der Einheit nicht um ein Charaktermodell oder eine Einheit denen sich keine Charaktermodelle angeschlossen hat handelt oder sich die Einheit nicht in 12 Zoll Umkreis um den General der Legion befindet.

STANDARTE DER IMMERWÄHRENDEN TOTLOSEN

20 PUNKTE

Wenn eine Einheit mit dieser Standarte einen Nahkampf verliert, verliert sie nur halb so viele Lebenspunkte (abgerundet) durch ihre *Instabilität* wie normal.

HÖLLENFEUERBANNER

10 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE DER LEGIONEN DER VAMPIRE

Im Nahkampf gelten alle Attacken der Einheit (jedoch nicht ihrer Reit- oder Zugtiere ihrer Streitwagen) als *Flammenattacken*.

IKONE DER VERGELTUNG

10 PUNKTE

Eine Einheit mit dieser Standarte erleidet niemals Verluste als Folge des Todes ihres *Beschwörer der Legion*.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Fingigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wollli).