

DIE ARMEE VON SYLVANIA

Die Vampirfürsten Sylvania's haben die Verteidigung ihres Reiches von langer Hand vorbereitet. Verrottende, klapprige Wagen fahren von einem Ort zum anderen und halten einen langsamen und anhaltenden Zustrom von Leichen in die fauligen Massengräber aufrecht, die die Eckpfeiler der Landesverteidigung bilden, während geschmeidige, mächtige Wölfe die verwesende Landschaft durchstreifen.

SONDERREGELN SYLVANIAS

Zu Beginn des Spiels legt die Armee von Sylvania Grabmarken (z.B. Münzen) aus, welche die örtlichen Friedhöfe darstellen. Nachdem feststeht, wer welche Spielfeldseite hat, aber bevor die Einheiten aufgestellt werden, platziert der Spieler Sylvania's zwei Grabmarken, plus eine weitere für jeden Vampirfürsten und Vampirgrafen in der Armee, nach den folgenden Regeln:

- Keine Grabmarke darf 6 Zoll oder näher an einer anderen platziert werden.
- Mindestens 50% der Grabmarken müssen in der sylvanischen Spielfeldhälfte platziert werden.
- Keine Grabmarke darf in der gegnerischen Aufstellungszone platziert werden.

Nachdem alle Grabmarken platziert wurden, wirft der sylvanische Spieler einen Abweichungswürfel für jede. Bei einem Treffersymbol bleibt die Marke an Ort und Stelle, ansonsten wird sie 2W6 Zoll in die vom Pfeil angegebene Richtung versetzt. Grabmarken, die dabei vom Spielfeld abweichen, sind verloren und haben keinen weiteren Einfluss auf das Spiel. Der Spieler der Armee von Sylvania darf in jeder seiner Magiephasen einmal *Erwacht von den Toten!* von jeder Grabmarke aus wirken.

Die Armee von Sylvania unterliegt allen Gesetzen der Untoten, wie sie im Armeebuch Vampire aufgeführt sind, es sei denn, es ist im Folgenden anders angegeben.

NEUE VAMPIRKÄRTE DER VON CARSTEINS

Die folgenden Kräfte können nur von Vampiren in einer Armee von Sylvania benutzt werden.

GEISTERHAFTES GEFOLGE (einmal pro Armee) . . . 35 Punkte

Zahllose geisterhafte Begleiter folgen diesem Vampir, ein unsterbliches Überbleibsel seiner zahllosen Opfer. Wenngleich sie zu schwach sind, um die körperliche Welt direkt zu beeinflussen, halten ihre kalten Stimmen doch in den Winden der Magie wider und balten jene, die empfänglich für die mystischen Künste sind, davon ab, sich auf ihre Kräfte zu konzentrieren.

Solange sich dieser Vampir auf dem Spielfeld befindet, erleiden alle gegnerischen Zauberer einen Malus von -1 auf ihre Komplexitätswürfe. Dies hat keinen Effekt auf Totale Energie und kann keinen Zauberpatzer erzeugen.

HERR DER WÖLFE 10 Punkte

Auf heimatlichem Boden ist dieser Vampir nahezu ohne Gleichen in seiner Meisterschaft der Schwarzen Künste; er kann lange tote Wölfe mit einem bloßen Gedanken wieder zum Leben erwecken.

Der Vampir darf den Zauber *Anrufung von Nebek* benutzen, um außer Skeletten und Zombies auch Todeswölfe zu erzeugen, und zwar W3/2W3/3W3 Wölfe, je nach Energiestufe. Er kann jedoch keine Wölfe aus Grabmarken erwecken.

ERDVERBUNDEN 10 Punkte

In Sylvania sind das Land und seine Herren untrennbar miteinander verbunden, was einigen von Carsteins einen gewissen Schutz gegen feindselige Magie verschafft.

Der Vampir hat Magieresistenz (1).

NEUE MAGISCHE STANDARTE

Die folgende magische Standarte darf nur für Einheiten in einer Armee von Sylvania gekauft werden.

Das Drakenhofbanner 50 Punkte

Wo immer auch dieses gefürchtete Banner weht, streichen Todeswölfe durch die Lande, und die Luft ist erfüllt vom Schlagen ledriger Schwingen.

Das Banner verleiht Magieresistenz (2). Außerdem beschwört jeder Vampir, der in 12 Zoll Umkreis um diese Standarte *Fledermäuse rufen* oder *Ruf des Wolfes* wirkt, die doppelte Zahl von Kreaturen herauf (würfel normal und verdopple das Ergebnis).

NEUER NEKROMANTIEZAUBER

Erwacht von den Toten! (Gebundener Zauber; Energiestufe 4)

Wird als *Anrufung von Nebek* mit Komplexität 7+ und einer Reichweite von bis zu 6 Zoll von der Grabmarke aus behandelt.

Auf diese Weise erweckte neue Skelett- und Zombieeinheiten sind Sylvanische Miliz bzw. Ausgehobene und dürfen sich mit einer beliebigen der in ihrem Eintrag angegebenen Ausrüstungskombinationen aus dem Grab erheben.

SYLVANISCHE MILIZ . . . Punkte/Modell: 10

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skelettmilizionär	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Skeletthauptmann	4	2	2	3	3	1	2	2	3

Einheitengröße: 10-30

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Hellebarde oder Schild und Speer

Optionen:

- Die Einheit darf Speere und Schilde ohne Zusatzkosten durch Armbrüste ersetzen.
- Werte ein Skelett für +5 Punkte zum Musiker auf.
- Werte ein Skelett für +10 Punkte zum Standartenträger auf.
- Werte ein Skelett für +10 Punkte zum Hauptmann auf.

SYLVANISCHE AUSGEHOBENE . . . Punkte/Modell: 8

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ausgehobener	4	2	0	3	3	1	0	1	2

Einheitengröße: 10-40.

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Hellebarde oder Schild und Speer.

Optionen:

- Werte einen Ausgehobenen für +5 Punkte zum Musiker auf.
- Werte einen Ausgehobenen für +10 Punkte zum Standartenträger auf.

SONDERREGEL

Hirnlos (siehe Seite 26 im Armeebuch Vampire)

Copyright © Games Workshop 2004. Die Texte, Regeln, Diagramme, Illustrationen und alle anderen Materialien in diesem PDF sind exklusives und durch das Urheberrecht geschütztes Eigentum von Games Workshop Limited. Eine einzelne Kopie darf auf einen einzelnen PC herunter geladen und dort zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch, zu Forschungs- und Bildungszwecken und als Referenz gespeichert werden. Zusätzliche Kopien dürfen ohne eine vorherige und schriftliche Genehmigung von Games Workshop Limited weder elektronisch noch anderweitig angefertigt und verbreitet werden. Alle anderen Rechte vorbehalten.

Das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chaos, GW, Chaos, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten.

ARMEELISTE DER ARMEE VON SYLVANIA

Die folgenden Truppen dürfen als Charaktermodelle, Kern-, Elite-oder Seltene Auswahlen in der Armee von Sylvania enthalten sein:

KOMMANDANTEN von Carstein Vampirfürst
von Carstein Vampirgraf

HELDEN 1+ von Carstein Vampirbarone
(darf der General der Armee sein)
Fluchfürsten
Gespenster

KERNEINHEITEN Todeswölfe (1 Einheit darf für +1 Punkt pro Modell zu Kundschaftern aufgewertet werden)
0-2 Fledermausschwärme
Vampirfledermäuse (zählen nicht zu den minimal benötigten Kerneinheiten)
Sylvanische Miliz (neue Einheit)
Sylvanische Ausgehobene (neue Einheit)

ELITEINHEITEN 0-1 Geister
Verfluchte (1 Einheit darf für +3 Punkte pro Modell zur Drakenhofgarde mit Handwaffen, Zweihandwaffen und Plattenrüstung aufgewertet werden).
0-2 Schwarze Kutschen der von Carsteins (haben dieselben Werte und Sonderregeln wie die normale Schwarze Kutsche auf Seite 31 im Armeebuch Vampire, außer dass sie jeweils 175 statt 200 Punkten kosten)

SELTENE EINHEITEN 0-1 Drakenhoftemplar (Fluchritter)
Banshees