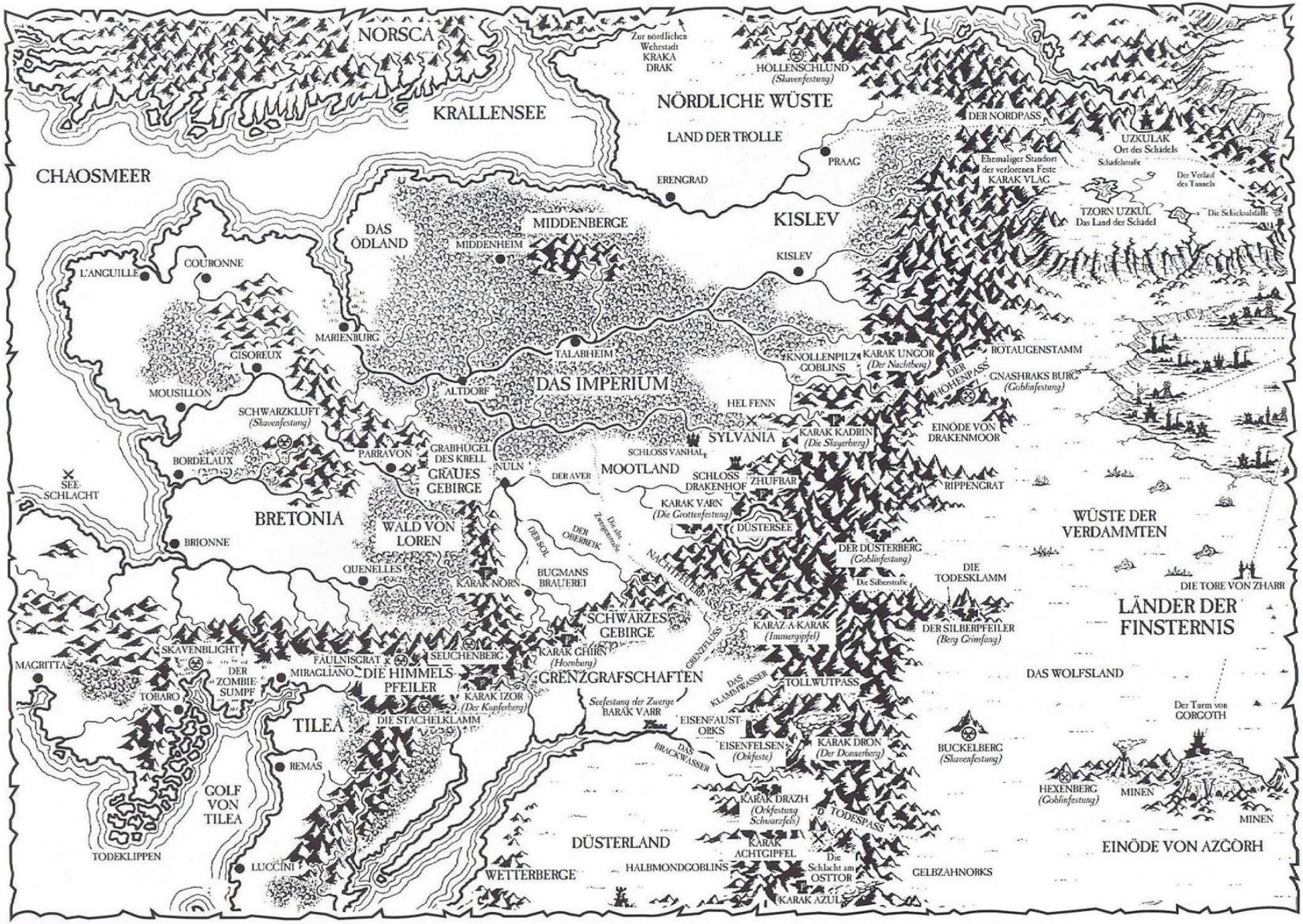
WARHAMMER
THE OLD WORLD

Vampire

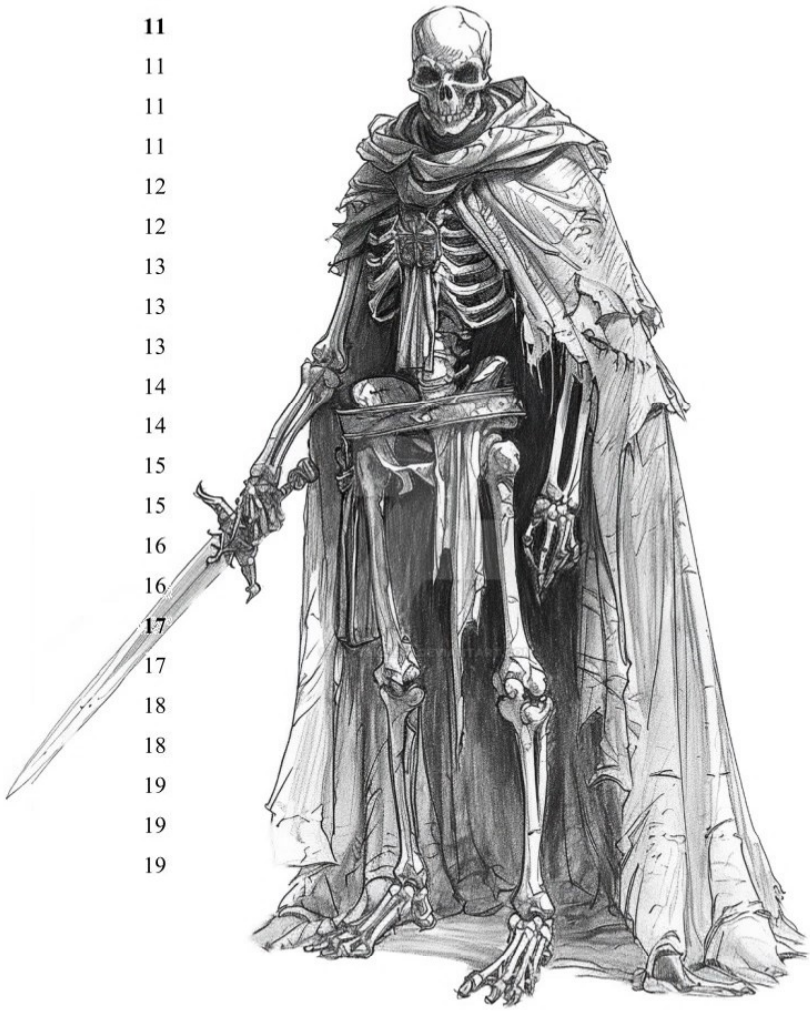
TOBARO
TILEA
DIE STACHELKLAMM
REMAS
GOLF VON TILEA
TODESKLIPPEN
LUCCINI
DER GROSSE OZEAN
DIE STRASSE VON SARTOSA
SARTOSA
DER SCHWARZE GOLF
N
Seefestung der Zwerge
BARAK VARR
EISENFAUST ORKS
EISENFELS (Orkfeste)
DAS BRACKWASSER
KARAK DRON (Der Donnerberg)
BUCKELBERG (Shavenfestung)
Der Turm von GORGOTH
HEXENBERG (Goblinfestung)
MINEN
MINEN
EINÖDE VON AZGORH
KARAK DRAZH (Orkfeste des Schwarzfels)
TODESPASS
DÜSTERLAND
KARAK ACHTGIPFEL
Die Schlacht am OSTTOR
HALBMONDGOBLINS
GELBZAHNORKS
WETTERBERGE
ASCHEBERGE
MORGHEIM
KARAK AZUL
Die Ruinen von KARAK AZGAL
KARAG HARAZ (Feuerberg)
FLUSS DER VERDAMMNIS
EKRUND (Berg Grimzahn)
DIE EINÖDE NAGASHS
KNOCHENWÜSTE
VORAGS FESTUNG (Ruinen)
DIE SCHORF-SEE
NAGASHIZZAR (Unter der die Fluchgrotte liegt)
SÜMPFE DES VERGESSENS
NEBELBERG
SCHARTENBERGE
DER NEBELFLUSS
DIE STRASSE NAGASHS
WÜSTENRÄUBER
ZANDRI
KARAG ORRUD (Der Höllenschlund)
MORTISSEE
LAHMIA
MEER DER VERZWEIFLUNG
SCHRECKENS-SÜMPFE
NUMAS
BEL-ALIAD (Ruinen)
DER GROSSE MORTIS
SCHICKSALSBERG
KHEMRI
QUELLEN DER VERZWEIFLUNG
DER STAUBSTROM
DIE LÄNDER DER TOTEN
TEUFELSNACKEN
ARABIA
GOLF DER ANGST
WASSER DES EWIGEN LEBENS
DER SCHWARZE TURM
QUATAR (Palast der Leichen)
MAHRAK (Stadt des Zerfalls)
LYBARAS
NOMADENSTÄMME
DAS SPLITTERLAND
DIE LEICHENTÄLER
SUMPF DER FLUCHLICHTUNG
DER FLUCH-DSCHUNGEL


NORSCA
Zur nördlichen Wehrstadt KRAKA DRAK
HOLLENSCHLUND (Skavenfestung)
NÖRDLICHE WÜSTE
KRALLENSEE
LAND DER TROLLE
DER NORDPASS
UZKULAK Ort des Schädels
Schädelstraße
Der Verlauf des Tunnels
PRAAG
Ehemaliger Standort der verlorenen Feste KARAK VLAG
CHAOSMEER
ERENGRAD
KISLEV
TZORN UZKUL Das Land der Schädel
Die Schicksalsfälle
DAS ÖDLAND
MIDDENBERGE
MIDDENHEIM
KISLEV
L'ANGUILLE
COURONNE
MARIENBURG
GISOREUX
TALABHEIM
KNOLLENPILZ GOBLINS
KARAK UNGOR (Der Nachtberg)
ROTAUGENSTAMM
DER HOHENPASS
GNASHRAKS BURG (Goblinfestung)
MOUSILLON
ALTDORF
DAS IMPERIUM
HEL FENN
SCHWARZKLUFT (Skavenfestung)
SYLVANIA
KARAK KADRIN (Die Slayerburg)
EINÖDE VON DRAKENMOOR
BORDELAUX
PARRAVON
GRABHÜGEL DES KRELL
SCHLOSS VANHAL
NULN
DER AVER
MOOTLAND
SCHLOSS DRAKENHOF
ZHUFBAR
RIPPENGRAT
SEE SCHLACHT
GRAUES GEBIRGE
KARAK VARN (Die Grottenfestung)
DÜSTERSEE
BRETONIA
WALD VON LOREN
DER OBERREIK
Die alte Zwergenstraße
DER SOL
WÜSTE DER VERDAMMTEN
BRIONNE
NACHTFLUSS
DER DÜSTERBERG (Goblinfestung)
QUENELLES
BUGMANS BRAUEREI
KARAK NORN
Die Silberstraße
DIE TODESKLAMM
DIE TORE VON ZHARR
SCHWARZES GEBIRGE
KARAZ-A-KARAK (Immergipfel)
DER SILBERPFEILER (Berg Grimfang)
LÄNDER DER FINSTERNIS
SKAVENBLIGHT
GRENZFLUSS
MAGRITTA
FÄULNISGRAT
SEUCHENBERG
KARAK GHIRN (Hornburg)
MIRAGLIANO
DIE HIMMELS PFEILER
GRENZGRAFSCHAFTEN
DAS KLAMMWASSER
TOLLWUTPASS
DAS WOLFSLAND
DER ZOMBIE-SUMPF
TOBARO
KARAK IZOR (Der Kupferberg)
Seefestung der Zwerge BARAK VARR
Der Turm von GORGOTH
TILEA
DIE STACHELKLAMM
EISENFAUST-ORKS
EISENFELSEN (Orkfeste)
KARAK DRON (Der Donnerberg)
BUCKELBERG (Skavenfestung)
DAS BRACKWASSER
REMAS
HEXENBERG (Goblinfestung)
MINEN
GOLF VON TILEA
KARAK DRAZH (Orkfestung Schwarzfels)
TODESPASS
MINEN
DÜSTERLAND
KARAK ACHTGIPFEL
EINÖDE VON AZGORH
TODEKLIPPEN
LUCCINI
WETTERBERGE
HALBMONDGOBLINS
Die Schlacht am OSTTOR
GELBZAHNORKS
KARAK AZUL

WE ARE
LEGION

INHALT

ARMEELISTE DER VAMPIRFÜRSTEN **5**
SONDERRERGELN DER VAMPIRFÜRSTEN **6**
HERRSCHER DER UNTOTEN **7**
Vampirfürst 7
Vampirgraf 7
Strigoi Ghulkönig 8
Gespenst 8
Meisternekromant 9
Nekromant 9
Fluchfürst 10
Fluchherold 10
Banshee 10
EINHEITEN DER UNTOTEN **11**
Skelettkrieger 11
Zombies 11
Gruftghule 11
Verfluchte 12
Fluchritter 12
Gruftschrecken 13
Leichenkarren 13
Geisterschaar 13
Vargheist 14
Sensenreiter 14
Schwarze Kutsche 15
Blutritter 15
Flederbestie 16
Varghulf 16
CHARAKTER REITTIERE **17**
Mortis Schrein 17
Hexenthron 18
Flederbestie 18
Zombiedrache 19
Schrecken der Unterwelt 19
Nachtmahr 19
VAMPIRKRÄFTE **22**
MAGISCHE GEGENSTÄNDE **23**
MAGIE **27**
Lehre der Vampire 27
Schwarze Magie 28
Illusion 30
Nekromantie 32
REFERENZBOGEN 36



Armeeliste der Vampirfürsten

Diese Armeeliste wird für das Zusammenstellen einer Armee der Vampirfürsten für Warhammer The Old World verwendet. Auf den folgenden Seiten findest du Profile und Regeln für jedes Modell deiner Armee. Diese Seiten geben dir alle Informationen die du brauchst, um deine Modellsammlung zu Einheiten zu formen, die eine schlachtbereite Streitmacht bilden.

Armeezusammenstellungsliste

Charaktermodelle

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 1+ Magier
- 0-1 Vampirfürst, Stroigoi Ghulkönig oder Todesfürst pro 1000 Punkte
- 0-1 Fluchfürst oder Banshee pro 1000 Punkte
- Vampirgraf, Nekromanten, Fluchherolde, Gespenster

Kern

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- 1+ Einheiten Skelettkrieger, Zombies, Ghule.
- Wenn Ihre Armee einen oder mehrere Fluchfürsten oder Fluchherolde enthält:
  0-1 Einheit Verfluchte oder Fluchritter kann als Kernwahl gewählt werden

Elite

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Einheit Verfluchte pro 1000 Punkte
- 0-1 Einheit Gruftschrecken pro 1,000 Punkte
- 0-1 Einheit Fluchritter pro 1000 Punkte
- 0-3 Leichenkarren
- 0-1 Geisterschar kann pro Gespenst oder Banshee gewählt werden
- Wenn Ihr General ein Strigoi-Ghulkönig ist
  0-1 Einheit Vargheister oder 0-1 Flederbestie können als Elite gewählt werden

Selten

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Einheit Vargheist pro 1000 Punkte
- 0-1 Flederbestie oder Vargulf pro 1000 Punkte
- 0-1 Einheit Blutritter pro 1000 Punkte
- 0-2 Schwarze Kutschen
- 0-1 Einheit Sensenreiter pro Gespenst oder Banshee

Verbündete

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können für eines der folgenden verbüdeten Kontingente ausgegeben werden:

- Gruftkönige von Khemri

Armeestandartenträger

Ein einzelner Vampir oder Fluchherold in deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den üblichen Punkten, die er für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktelimit erwerben.

Sonderregeln der Untoten

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine vollständige Beschreibung aller Armee-Sonderregeln, die von Modellen aus der Armeeliste der Untoten verwendet werden:

Spaltender Hieb

Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel eine natürliche 6 beim Verwundungswurf würfelt, dürfen eindlichen Modelle, deren Truppentyp „reguläre Infanterie", „schwere Infanterie", „reguläre Kavallerie", „schwere Kavallerie" oder Kriegsbestien" ist, weder ein Rüstungswurf noch einen Regenerationwurf durchführen. Rettungswürfe können normal versucht werden.

Unverwüstlich(X)

Eine Einheit mit dieser Sonderregel reduziert die Anzahl der durch die Sonderregel „Instabil" erlittenen Lebenspunktverluste um die in Klammern angegebene Zahl (hier als „X" angezeigt).

Dunkel Energie

Modelle mit dieser Sonderregel unterliegen nicht der Regel „Tod des Generall". Darüber hinaus können sie (und ihre Reittiere) wie gewohnt marschieren, es sei denn, sie haben sich einer Einheit angeschlossen, die nicht über diese Sonderregel verfügt.

Tod des Generals

Jede Armee der Vampirfürsten wird durch die Zauberei ihres Generals belebt und vor-angetrieben. Um dies darzustellen, muss der General der Armee eines Vampirfürsten auch ein Zauberer sein (sei es ein Vampir, ein Nekromant oder ein Strigoi-Ghulkönig). Wenn Ihre Armee nur aus einem einzigen Zauberer besteht, muss dieser Zauberer Ihr General sein, auch wenn er nicht der Charakter mit dem höchsten Moralwert in Ihrer Armee ist. Sollte Ihr General getötet werden, beginnt sich die magische Energie der Armee aufzulösen. Sobald Ihr General als Verlust aus dem Spiel entfernt wird, verlieren alle befreundeten Einheiten mit der Sonderregel „Untot" die Sonderregel „Regeneration (X)".Darüber hinaus müssen am Ende der Phase, in der Ihr General als Verlust aus dem Spiel entfernt wurde, und während jeder Ihrer Unterphasen "Beginn der Runde" für den Rest des Spiels alle befreundeten Einheiten mit der Sonderregel „Untot" die sich derzeit auf dem Schlachtfeld befindet, einen Moralwerttest ablegen. Wenn dieser Test fehlschlägt, verliert die Einheit Lebenspunkte in höhe der Differenz mit der sie den Test verhauen hat.

Untot

Modelle mit dieser Sonderregel sind „Untote". Untote Modelle können nicht marschieren (es sei denn, sie haben die Sonderregel Fliegen (X) und entscheiden sich für die Bewegung durch Fliegen). Darüber hinaus gelten für alle Untoten-Modelle die folgenden universellen Sonderregeln:

Angst
Immun gegen Psychologie
Unerschütterlich
Instabil

Lehre der Vampire

Ein Zauberer mit der Sonderregel „Lehre der Vampire" kann einen seiner zufällig generierten Zauber ganz normal ablegen. Wenn sie dies tun, können sie stattdessen entweder den Grundzauber ihrer gewählten Lehre der Magie oder einen der Zaubersprüche aus der Lehre der

Die Gefallenen wiederbeleben

In einer Armee der Vampirfürsten ist es möglich, eine Einheit durch die Wiederherstellung verlorener Wunden zu heilen und gefallene Krieger wiederzubeleben. Auf diese Weise geheilte Wunden folgen einer strengen Reihenfolge:

- Zunächst werden alle Charaktere, die der Einheit beige-treten sind, geheilt. Ein Charakter, dessen Wunden auf null reduziert und aus dem Spiel entfernt wurden, kann nicht
- Zweitens werden Modelle mit mehr als einer Wunde in ihrem Profil
- Als nächstes wird der Einheitschampion wiederbelebt, wobei er nach Bedarf einfache Modelle verdrängt, gefolgt vom Standartenträger und Musiker.
- Endlich werden die Basismodelle wiederbelebt.

Herrscher der Untoten

Vampirfürst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Vampirfürst	6	7	5	5	5	3	6	4	8	160
Vampirgraf	6	6	4	5	4	2	5	3	7	75

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln:

•**Vampirfürst:** Dunkle Energie, Brennbar, Unverwüstlich (2), Lehre der Vampire,Untot, Regeneration (5+)

•**Vampirgraf:** Banner der Fürsten, Dunkle Energie, Brennbar, Unverwüstlich(1), Lehre der Vampire, Untot, Regeneration (5+)

Magie:

Ein Vampir kann ein Zauberer sein (siehe unten). Ein Vampir, der ein Zauberer ist, kennt Zauber aus einer der folgenden Lehren:

•Schwarze Magie
•Illusion
•Nekromantie

Optionen:

•Kann eine der folgenden Optionen erhalten:	
zusätzliche Handwaffe	+3 Punkte
Zweihandwaffe	+4 Punkte
Lanze (wenn beritten)	+4 Punkte
•Kann einen Schild erhalten	+2 Punkte
•Kann eine der folgenden Optionen erhalten:	
leichte Rüstung	+3 Punkte
schwere Rüstung	+6 Punkte
•Kann ein Reittier erhalten	
Nachtmahr	+16 Punkte
Schrecken der Unterwelt (nur Vampirfürst)	+205 Punkte
Hexenthron	+210 Punkte
Zombiedrache (nur Vampirfürst)	+215 Punkte
•Ein Vampirfürst kann:	
ein Magier Level 1 sein	+30 Punkte
ein Magier Level 2 sein	+60 Punkte
Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesammtwert von	100 Punkte
Vampirkräfte erhalten bis zu einem Gesammtwert von	100 Punkte
•Ein Vampirgraf kann:	
ein Magier Level 1 sein	+30 Punkte
Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesammtwert von	50 Punkte
Vampirkräfte erhalten bis zu einem Gesammtwert von	50 Punkte

Strigoi Ghulkönig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Strigoi Ghulkönig	6	6	3	5	5	3	7	5	8	145

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln:

•**Strigoi Ghulkönig:** Dunkle Energie, Brennbar, Unverwüstlich (1), Lehre der Vampire,Untot, Regeneration (5+), Giftattacken, Hass (alle Feinde),

•**Der Durst:** Am Ende jeder Nahkampfphase, in der dieser Charakter einen oder mehrere nicht verhinderte Lebenspunkte verursacht hat, wirf einen W6. Bei einem Wurf von 6 regeneriert dieser Charakter einen einzelnen verlohrenen Lebenspunkt. Der Hunger dieses Charakters ist allerdings so groß, das er bei einem Verfolgungswurf nur einen einzelnen W6 wirft.

Magie:

Ein Strigoi Ghulkönig kann ein Zauberer sein (siehe unten). Ein Strigoi Ghulkönig, der ein Zauberer ist. kennt Zauber aus einer der folaenden Lehren:

•Schwarze Magie
•Kampfmagie
•Nekromantie

Optionen:

•Kann ein Reittier erhalten

Flederbestie	+205 Punkte

•Ein Vampirfürst kann:

ein Magier Level 1 sein	+30 Punkte
ein Magier Level 2 sein	+60 Punkte
Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesammtwert von	75 Punkte
Vampirkräfte erhalten bis zu einem Gesammtwert von	75 Punkte

Gespenst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Gespenst	6	4	0	3	3	3	2	2	6	50

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Geistersense	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln:

•Körperlos, Unverwüstlich(1), Untot, Regeneration(6), Entsetzen

•**Geistersense:** magische Attacken, multiple Lebenspunktverluste (W3), gegen durch diese Waffe verursachte Wunden ist kein Rüstungswurf zulässig.

Nekromant

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Meister Nekromant	4	3	3	3	4	3	3	2	8	130
Nekromant	4	3	3	3	4	2	3	1	7	60

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln:

•Dunkle Energie, Unverwüstlich (1), Anrufung von Nehek, Lehre der Vampire, Untot, Regeneration (5+)

•**Anrufung von Nehek:** Während der Befehl Unterphase seines Zuges kann der Nekromant, wenn er nicht im Nahkampf ist, versuchen, die Gefallenen wiederzubeleben, indem er einen Moralwerttest durchführt (unter Verwendung seines eigenen Moralwerts)· Besteht er den Test, erhält eine einzelne befreundete Einheit, die über die Sonderregel „Untot" verfügt und sich innerhalb von 12 Zoll um den Nekromanten befindet, eine Anzahl an verlorenen Lebenspunkten wieder· Allerdings ist es viel schwieriger, große untote Bestien auf magische Weise wiederzubeleben, als Zombies aus dem Dreck zu erwecken· Daher hängt die Anzahl der wiederhergestellten Lebenspunkte vom Truppentyp der Einheit und der Zauberstufe dieses Charakters ab:

- Wenn der Truppentyp der Einheit „Reguläre Infanterie" oder „Schwere Infanterie" ist, stellt sie eine Anzahl an Lebenspunkten wieder her, die der auberstufe +W3 dieses Charakters entspricht·
- Wenn der Truppentyp der Einheit „Leichte Kavallerie" oder „Kriegsbestien" ist, stellt sie eine Anzahl an Lebenspunkten wieder her, die der Zauberstufe +1 dieses Charakters entspricht·
- Wenn der Truppentyp der Einheit „Monströse Infanterie", „Schwere Kavallerie", „Monströse Kavallerie" oder „Leichter Streitwagen" ist, stellt sie eine Anzahl an Lebenspunkten wieder her, die der Zauberstufe dieses Charakters entspricht·
- Wenn der Truppentyp der Einheit „Schwerer Streitwagen", „monströse Kreatur", „Kampfkoloss" oder „Kriegsmaschine" ist, regeneriert sie einen einzelnen Lebenspunkt·

Magie:

Ein Meister Nekromant ist ein Zauberer der Stufe 3· Ein Nekromant ist ein Zauberer der Stufe 1· Jeder Nekromant kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Lehren:

•Schwarze Magie
•Illusion
•Nekromantie

Optionen:

•Kann ein Reittier erhalten

Nachtmahr	+16 Punkte
Mortis-Schrein	+195 Punkte
Schrecken der Unterwelt (nur Meisternekromant)	+120 Punkte
Zombiedrache (nur Meisternekromant)	+215 Punkte

•Ein Meister Nekromant kann:

ein Magier Stufe 4 sein	+30 Punkte
Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesammtwert von	100 Punkte
Vampirkräfte erhalten bis zu einem Gesammtwert von	100 Punkte

•Ein Nekromant kann:

ein Magier Stufe 2 sein	+30 Punkte
Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesammtwert von	50 Punkte

Fluchfürst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Fluchfürst	4	5	0	5	5	3	4	3	9	85
Fluchherold	4	4	0	4	5	2	4	2	8	40

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe, schwere Rüstung	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln:

•**Fluchfürst:** Unverwüstlich (1), Todesstoss, Untot, Regeneration (5+)

•**Fluchherold:** Todesstoss, Untot, Regeneration (6+). Grabbanner

Optionen:

•Kann eine der folgenden Optionen erhalten:

Zusätzliche Handwaffe	+3Punkte
Zweihandwaffe	+4 Punkte
Lanze (nur Beritten)	+4 Punkte
Kann einen Schild erhalten	+2 Punkte
Kann ein Skelettpferd als Reittier erhalten	+14 Punkte

•Ein Fluchfürst kann Magische Gegnstände erhalten bis zu einem Gesammtwert von .00 Punkte

•Ein Fluchherold kann Magische Gegnstände erhalten bis zu einem Gesammtwert von 50 Punkte

•Grabbanner: Ein Fluchherold, der zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet wurde, ersetzt den „Halten die Stellung"-Regel aus dem Warhammer: the Old World-Regelbuch mit der unten angegebenen Version:

"Haltet die Stellung": Befreundete Einheiten innerhalb der Befehlsreichweite des Armeestandartenträgers dürfen jeden fehlgeschlagenen Moralwerttest wiederholen. Darüber hinaus reduzieren befreundete Einheiten innerhalb der Kommandoreichweite des Armeestandartenträgers die Anzahl der durch die Sonderregel „Instabil" verlorenen Lebenspunkte um W3.

Banshee

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Banshee	6	3	0	3	3	2	3	1	6	90

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln:

Körperlos, Unverwüstlich (1),magische Attacken, Untot, Regeneration (6+), Entsetzen,

•**Tödliches Kreischen:** Ein Tödliches Kreischen Attacke kann jede feindliche Einheit zum Ziel haben, die sich innerhalb von 8 Zoll um dieses Modell befindet (einschließlich Einheiten, die sich im Kampf befinden) und zu der diesem Modell eine Sichtlinie ziehen kann oder mit diesem Modell m Kampf verwickelt ist. Das Ziel muss einen Moralwerttest mit einem Modifikator von -2 auf seinen Moralwert (auf ein Minimum von 2) bestehen. Wenn dieser Test fehlschlägt, erleidet das Ziel eine Anzahl an Verwundungen, die der Differenz entspricht, mit dem es den Test nicht bestanden hat (wobei keine Rüstungs- oder Regenerationswürfe erlaubt sind). Schutzwürfe können wie gewohnt versucht werden.

Einheiten der Untoten

Skelettkrieger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Skelettkrieger	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5
Skeletthauptmann	4	2	2	3	3	1	2	2	5	+5

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe, leichte Rüstung, Schild	10+	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln:
Geschlossene Ränge, Horde, Untot, Regeneration (6+)

Optionen:
- Kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  Stoßspere +1 Punkt/Modell
- Ein Skelettkrieger kann zum Skeletthauptmann aufgewertet werden +5 Punkte/Modell
- Ein Skelettkrieger kann zum Standartenträger aufgewertet werden +5 Punkte/Modell
- Ein Skelettkrieger kann zum Musiker aufgewertet werden +5 Punkte/Modell
- 0-1 Einheit pro 1000 Punkte können eine magische Standarte erhalten für 50 Punkte

Zombies

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

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	20-40	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln:
Geschlossene Ränge, Horde, Untot, Regeneration (6+), Die kürzlich Verstorbenen

Optionen:
- Ein Zombie kann zum Standartenträger aufgewertet werden +5 Punkte/Einheit
- Ein Zombie kann zum Musiker aufgewertet werden +5 Punkte/Einheit

Gruftghule

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Gruftghul	4	3	3	3	4	1	3	2	5	9
Gruftghast	4	3	3	3	4	1	3	3	5	+6

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	10+	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln:
Durch Deckung Bewegen, Untot, Offene Ränge, Giftattacken, Regeneration(6+), Reservebewegung, Plänkler

Optionen:
- Ein Gruftghul kann zum Gruftghast aufgewertet werden +6 Punkte/Einheit

Verfluchte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Verfluchter	4	3	3	4	4	1	3	1	7	11
Seneschall	4	3	3	4	4	1	3	1	7	+6

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe, schwere Rüstung, Schild	10+	Schwere Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln:

Spaltender Schlag, Geschlossene Ränge, Unverwüstlich (1), Untot, Regeneration (6+)

Optionen:

- Die gesamte Einheit kann Schilde durch Zweihandwaffen ersetzen — +1 Punkt/Modell
- Ein Verfluchter kann zum Seneschall aufgewertet werden — +6 Punkte/Modell
- Ein Verfluchter kann zum Standartenträger aufgewertet werden — +6 Punkte/Modell
- Ein Verfluchter kann zum Musiker aufgewertet werden — +6 Punkte/Modell
- Kann eine magische Standarte erhalten für bis zu — 50 Punkte
- Ein Seneschall kann magische Gegenstände bis zu einer Summe von erwerben — 25 Punkte
- 0-1 Einheit pro 1000 Punkte darf:
  - die Sonderregel *Gut ausgebildet* erhalten — +2 Punkte/Modell
  - die Sonderregel *Unerbittliche Verteidigung* erhalten — +1 Punkte/Einheit

Fluchritter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Fluchritter	-	3	0	4	4	1	3	1	6	24
Höllenritter	-	3	0	4	4	1	3	2	6	+6
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe, schwere Rüstung, Schild	10+	Schwere Kavallerie	30 x 60mm

Sonderregeln:

Spaltender Schlag(nur Reiter), Geschlossene Ränge, Erster Angriff, Untot, Regeneration (6+)

Optionen:

- Die gesamte Einheit darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - Lanzen — +2 Punkte/Modell
  - Rossharnisch — +2 Punkte/Modell
- Ein Fluchritter kann zum Höllenritter aufgewertet werden — +6 Punkte/Modell
- Ein Fluchritter kann zum Standartenträger aufgewertet werden — +6 Punkte/Modell
- Ein Fluchritter kann zum Musiker aufgewertet werden — +6 Punkte/Modell
- Kann eine magische Standarte erhalten für bis zu — 50 Punkte
- Ein Höllenritter kann magische Gegenstände bis zu einer Summe von erwerben — 25 Punkte

Gruftschrecken

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Gruftschrecken	6	3	0	4	5	3	2	3	5	46
Gruftscheusal	6	3	0	4	5	3	2	4	5	+7

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	3+	Monströse Infanterie	40 x 40mm

Sonderregeln:
Unverwüstlich (1), Durch Deckung Bewegen, Untot, Offene Ränge, Regeneration (6+), Stampfattacken (1), Giftattacken

Optionen:
•Ein Gruftschrecken kann zum Gruftscheusal aufgewertet werden +7 Punkte/Einheit

Leichenkarren

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Leichenkarren	-	-	-	4	4	4	-	-	-	115
Leichenmeister(1x)	-	3	0	3	-	-	3	1	5	
Die Ruhlosen Toten	4	1	0	3	-	-	1	2W6	-	

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	1	Schwerer Streitwagen	50 x 100mm

Rüstungswert: 4+

Sonderregeln:
Geschlossene Ränge, Dunkle Energie, Erster Angriff, Aufprallteffer (W3+1), Unverwüstlich(1), Lehre der Vampire, Untot, Regeneration (6+), Zufällige Attacken (nur die ruhelosen Toten),

•**Hexenfeuer:** Feindliche Zauberer, die sich innerhalb von 15 Zoll um ein oder mehrere Modelle mit dieser Sonderregel befinden, müssen beim Versuch, einen Zauber zu wirken, den Zauberwert dieses Zaubers um 1 erhöhen·

•**Unheiliger Sog:** Wenn eine befreundete Einheit, die sich innerhalb von 15 Zoll um dieses Modell befindet, aufgrund eines Charakters, der die Sonderregel „Anrufung von Nehek" anwendet, eine Anzahl verlorener Lebenspunkte wiederherstellt, würfeln Sie einen W6· Bei einem Wurf von 4+ regeneriert die Einheit eine zusätzlichen Lebenspunkt· Zusätzlich , befreundete Einheiten innerhalb von 15 Zoll um dieses Modell reduzieren die Anzahl der durch die Sonderregel „Instabil" verlorenen Lebenspunkte um 1·

Geisterschar

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Geisterschar	6	3	0	3	3	4	1	4	4	49

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe	3 - 6	Schwarm	40 x 40mm

Sonderregeln:
Körperlos, Magische Attacken, Untot, Offene Ränge, Regeneration (6+), Reservebewegung,

•**Gebundene Geister:** Im Gegensatz zu anderen Schwärmen unterliegt diese Einheit nicht der Regel „Undisziplinert"· Mit anderen Worten: Diese Einheit kann die Regel „Inspirierende Gegenwart" des Generals der Armee und die Regel „Halte die Stellung" einer Armeestandarte nutzen·

Vargheist

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Vargheist	6	4	0	5	4	3	4	3	7	46
Varghyl	6	4	0	5	4	3	4	4	7	+7

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Scheussliche Krallen	3+	Monströse Infanterie	40 x 40mm

Sonderregeln:
Rüstungsfluch (2), Dunkle Energie, Brennbar, Fliegen (9), Raserei, Unverwüstlich (1), Untot, Regeneration(6), Plänkler

•**Scheussliche Krallen:** **Reichweite:** Nahkampf **DS:** -2

Optionen:
•Ein Vargheist kann zum Varghyl aufgewertet werden +7 Punkte/Einheit

Sensenreiter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Sensenreiter	-	3	0	3	3	1	2	1	5	31
Schnitter	-	3	0	3	3	1	2	2	5	+6
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe und Zweihandwaffe(Reiter)	5 - 10	Leichte Kavallerie	30 x 60mm

Sonderregeln:
Körperlos, Flammenattacken, Fliegen (8), Magische Attacken, Untot, Entsetzen,Offene Ränge, Regeneration (6+), Schnelle Bewegung,
•**Gespenstische Jäger:** Eine Einheit mit dieser Sonderregel kann eine „Gespenstische Jäger-Attacke gegen eine einzelne feindliche Einheit durchführen, die sich nicht im Kampf befindet· Dazu muss sich diese Einheit während der Unterphase „Restliche Bewegungen“ über die Einheit bewegen, die sie angreifen möchte (durch Fliegen)· Sobald die Bewegung dieser Einheit abgeschlossen ist, erleidet die gegnerische Einheit einen einzelnen Treffer der Stärke 4, für jedes Modell der Einheit, die sich über sie bewegt hat· Es sind keine Rüstungswurf erlaubt· (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewohnt durchgeführt werden) Die Treffer haben die Sonderregeln „Flammenattacken“ und „Magische Attacken“

Optionen:
•Ein Sensenreiter kann zum Schnitter aufgewertet werden +6 Punkte/Einheit

Schwarze Kutsche

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schwarze Kutsche	-	-	-	5	6	4	-	-	-	205
Gespenst (1x)	-	3	0	3	-	-	3	2	5	
Nachtmahr (2x)	8	3	-	4	-	-	2	1	-	

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Geistersense (Gespenst)	1	Schwerer Streitwagen	50 x 100mm

Sonderregeln:

Geschlossene Ränge, Erster Angriff, Aufpralltreffer(W6+2), Unverwüstlich(1), Magische Attacken, Untot, Regeneration (6+), Entsetzen,

•**Gespenstische Kutsche:** Eine Schwarze Kutsche ist nicht ganz körperlos. Um dies darzustellen, kann eine Schwarze Kutsche während der Befehl-Unterphase ihres Zuges „körperlos" werden und bleibt bis zur nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" körperlos. Während sie körperlos ist, gelten folgende Regeln:

- Die Schwarze Kutsche verliert die Sonderregel *Aufpralltreffer (W6+2)*.
- Die Schwarze Kutsche erhält die Sonderregeln *körperlos* und *Fliegen (10)*.

•**Geistersense:** **Reichweite:** Nahkampf **Sonderregeln:** Magische Attacke

Blutritter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Blutritter	-	5	3	4	4	1	4	2	7	39
Kastellan	-	5	3	4	4	1	4	3	7	+7
Nachtmahr	8	3	-	4	-	-	2	1	-	

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Handwaffe, Lanze, Schwere Rüstung und Schild (Blutritter)	5+	Schwere Kavallerie	30 x 60mm

Sonderregeln:

Geschlossene Ränge, Gegenangriff, Dunkle Energie, Erster Angriff, Brennbar, Unverwüstlich(1), Untot, Regeneration (6+), Schnelle Bewegung

•**Verfluchte Waffen:** Eine Handwaffe, die von einem Modell mit dieser Sonderregel getragen wird, verfügt über die Sonderregel „Magische Attacken" und einen DS von -1.

•**Kriegerehre:** Jedes Modell in einer Einheit der Bluttritter kann auf die gleiche Weise wie ein Charakter Herausforderungen aussprechen und annehmen. Allerdings kann eine Einheit mit dieser Sonderregel keine Herausforderung ablehnen. Wenn eine Herausforderung ausgesprochen wird und ein Modell dieser Einheit sie annehmen könnte, muss es sie annehmen.

Optionen:

•Die gesamte Einheit darf ihre Schwere Rüstung gegen Plattenrüstung ersetzen	+5 Punkte/Modell
•Die gesamte Einheit darf die Sonderregel *Gut ausgebildet* erhalten	+5 Punkte/Modell
•Ein Blutritter kann zum Kastellan aufgewertet werden	+7 Punkte/Modell
•Ein Blutritter kann zum Standartenträger aufgewertet werden	+7 Punkte/Modell
•Ein Blutritter kann zum Musiker aufgewertet werden	+7 Punkte/Modell
•Kann eine magische Standarte erhalten für bis zu	50 Punkte
•Ein Kastellan kann Magische Gegenstände erhalten bis zu einer Summe von	25 Punkte
•Ein Kastellan kannVampirkräfte erhalten bis zu einer Summe von	25 Punkte

Flederbestie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Flederbestie	6	3	0	5	6	6	3	4	4	205

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Verdreckte Krallen, Fauliger Rachen, Schwielige Haut	1	Kampfkolos	100 x 150mm

Sonderregeln:

Geschlossene Ränge, Fliegen (9), Unverwüstlich (1), Großes Ziel, Untot, Regeneration (5+), Stampfattacken (W6), Schnelle Bewegung, Entsetzen, Tödliches Kreischen

Fledermausbefall: Wenn dieses Modell seine letzten Lebenspunkt verliert, erleidet jede Einheit in Basekontakt mit ihm (Freund und Feind) W6 Treffer der Stärke 2, jeweils mit einem DS von -1.

- **Verdreckte Krallen:** **Reichweite:** Nahkampf **Sonderregeln:** Rüstungsfluch (1), Giftattacken
- **Fauliger Rachen:** **Reichweite:** Nahkampf **DS:** -2 **Sonderregeln:** Rüstungsfluch(1), Multiple Lebenspunktverluste(2)
- **Schwielige Haut:** Zählt als Leichte Rüstung

Beachte: In jeder Runde eines Nahkampf muss dieses Modell eine seiner Attacken mit dieser Waffe durchführen.

Vargulf

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Vargulf	8	5	0	5	5	4	4	4	4	140

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Scheusliche Krallen und Schuppenhaut	1	Monströse Kreatur	50 x 50mm

Sonderregeln:

Geschlossene Ränge, Gegenangriff, Dunkle Energie, Brennbar, Raserei, Unverwüstlich (1), Untot, Regeneration (5+), Schnelle Bewegung, Entsetzen,

- **Tobende Bestie:** Feindliche Einheiten können keine zusätzlichen Kampfergebnispunkte beanspruchen, wenn sie dieses Modell in der Flanke oder in den Rücken angreifen.
- **Scheussliche Krallen:** **Reichweite:** Nahkampf **DS:** -2
- **Schuppenhaut:** Zählt als Schwere Rüstung.

Charakter-Reittiere

Ein Charakter, der beritten sein kann, kann ein Reittier aus der folgenden Liste auswählen. Diese Reittiere werden auf diesen Seiten detailliert beschrieben.

Mortis-Schrein

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Mortis-Schrein	-	-	-	5	5	5	-	-	-	+195
Banshees(3x)	-	3	0	3	-	-	3	1	5	
Schreingeister	6	3	-	3	-	-	1	W6	-	

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Banshee: Handwaffe Schreingeister: Handwaffe und Lanze	1	Schwerer Streitwagen	50 x 100mm

Rüstungswert: 4+

Sonderregeln:
Geschlossene Ränge, Dunkle Energie, Erster Angriff, Fliegen (8), Aufpralltreffer (W6+1), Großes Ziel, Untot, Zufällige Attacken(nur Schreingeister), Regeneration (6+), Tödliches Kreischen,

Reliquienschrein: Befreundete Modelle mit der Sonderregel „Untot", die sich in der Befehlsreichweite dieses Modells befinden, erhalten einen Modifikator von +1 auf ihre Bewegung und Initative.

•**Blasphemischer Schriften:** Alle Zauberer (Freund wie Feind) können einen Modifikator von +1 auf jeden Zauberwurf anwenden, solange sie sich in der Befehlsreichweite dieses Modells befinden. Wenn jedoch ein Zauberer einen Kontrollverlust erleidet, während er sich in der Befehlsreichweite dieses Modells befindet, muss er auf der Kontrollverlusttabelle zweimal würfeln und beide Ergebnisse anwenden.

Hexenthron

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Hexenthron	-	-	-	5	5	5	-	-	-	+210
Fahle Zofe (2x)	-	5	3	5	-	-	5	2	7	
Throngeister	6	3	-	3	-	-	1	W6	-	

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Fahle Zofe: Handwaffe Throngeister: Handwaffe und Lanze	1	Schwerer Streitwagen	50 x 100mm

Rüstungswert: 4+

Sonderregeln:
Geschlossene Ränge, Dunkle Energie, Erster Angriff, Fliegen (8), Aufpralltreffer (W6+1), Großes Ziel, Untot, Zufällige Attacken (nur Throngeister), Regeneration (6+),
Kampf des Willens: Feindliche Einheiten müssen einen Moralwerttest absolvieren, bevor sie während der Nahkampfphase einen Trefferwurf gegen dieses Modell durchführen dürfen· Wenn dieser Test fehlschlägt, treffen nur Würfe mit einer natürlichen 6·

•**Blutspiegel:** Selbst wenn es sich im Kampf befindet, kann dieses Modell den folgenden gebundenen Zauber mit einer Energiestufe von 2 wirken:

Typ: Verzauberung
Zauberwert: 9+
Reichweite: Selbst
Effekt: Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" darf dieses Modell alle Trefferwürfe einer natürlichen 1 wiederholen·

Flederbestie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Flederbestie	6	3	-	5	(+1)	(+5)	3	4	-	+185

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Verdreckte Krallen, Fauliger Rachen, Schwielige Haut	1	Kampfkolos	100 x 150mm

Sonderregeln:
Geschlossene Ränge, Fliegen (9), Unverwüstlich (1), Großes Ziel, Untot, Regeneration (5+), Stampfattacken (W6), Schnelle Bewegung, Entsetzen, Tödliches Kreischen
Fledermausbefall: Wenn dieses Modell seine letzten Lebenspunkt verliert, erleidet jede Einheit in Basekontakt mit ihm (Freund und Feind) W6 Treffer der Stärke 2, jeweils mit einem DS von -1·

•**Verdreckte Krallen:** **Reichweite:** Nahkampf **Sonderregeln:** Rüstungsfluch (1), Giftattacken

•**Fauliger Rachen:** **Reichweite:** Nahkampf **DS:** -2 **Sonderregeln:** Rüstungsfluch(1), Multiple Lebenspunktverluste(2)

•**Schwielige Haut:** Zählt als Leichte Rüstung

Beachte: In jeder Runde eines Nahkampf kann dieses Modell eine seiner Attacken mit dieser Waffe durchführen

Zombiedrache

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Zombiedrache	6	4	-	6	(+1)	(+5)	2	5	-	+215

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Scheußliche Krallen, Pestatem und Drachenschuppen	1	Kampfkolos	100 x 150mm

Sonderregeln:

Geschlossene Ränge, Fliegen (9), Entsetzen, Untot, Stampfattacken (W6), Schnelle Bewegung, Großes Ziel,

Aasfresser: Feindliche Einheiten, die mit diesem Modell kämpfen, erleiden einen Modifikator von -1 auf die Initative.

- **Scheussliche Krallen:** **Reichweite:** Nahkampf **Durchschlag:** -2
- **Pestatem (Atemwaffe):** **Stärke:** 2 **Durchschlag:** -2
- **Drachenschuppen:** Zählt als Plattenrüstung

Schrecken der Unterwelt

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schrecken der Unterwelt	6	4	-	5	(+1)	(+4)	2	3	-	+120

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Scheußliche Krallen, Giftstachel und Schuppenhaut	1	Monströse Kreatur	50 x 100mm

Sonderregeln:

Geschlossene Ränge, Fliegen (9), Großes Ziel, Untot, Stampfattacken (W3), Schnelle Bewegung, Entsetzen

- **Scheussliche Krallen:** **Reichweite:** Nahkampf **Durchschlag:** -2
- **Giftstachel:** **Reichweite:** Nahkampf **Sonderregeln:** Giftattacken, Schlägt zuerst zu

Beachte: In jeder Runde eines Nahkampf kann dieses Modell eine seiner Attacken mit dieser Waffe durchführen

- **Schuppenhaut:** Zählt als Schwere Rüstung.

Nachtmahr

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Nachtmahr	7	3	-	4	-	-	2	1	-	16

Ausrüstung:	Basegröße:
Eisenbeschlagener Huf (zählt als Handwaffe) und Rossharnisch	30 x 60 mm

Sonderregeln:

- Gegenangriff, Erster Angriff, Untot, Schnelle Bewegung

Easley

VAMPIRKRÄFTE

Obwohl sie den Fluch des Untodes teilen, sind Vampire einzigartige Kreaturen mit unzähligen Fähigkeiten und Eigenschaften. Einige widmen ihre Existenz der Beherrschung der Kriegsführung, während andere sich in arkane Überlieferungen vertiefen, durch politische Manipulation Nationen von Untoten erschaffen oder sich freiwillig ihrer bestialischen Natur unterwerfen.

Fluch des Wiedergängers..... **50 Punkte**
Durch Magie, Blutvergießen oder reine Willenskraft ist die Stärke dieses Vampirs, die Jahrhunderte zu überleben, unvergleichlich.
Der Vampir hat +1 Lebenspunkte.

Bezauberndes Wesen..... **40 Punkte**
Der Vampir hat einen bezaubernden Blick, der seine Feinde fasziniert und es ihnen nahezu unmöglich macht, dem Vampir Schaden zuzufügen
Feindliche Einheiten müssen einen Moralwerttest absolvieren, bevor sie in der Nahkampfphase Trefferwürfe gegen diesen Vampir machen. Wenn dieser Test fehlschlägt, treffen nur Würfe mit einer natürlichen 6.

Fliegender Schrecken..... **35 Punkte**
Der Vampir kann mit großen, häutigen Flügeln in die Lüfte fliegen oder sich vielleicht sogar in eine monströse Fledermaus verwandeln
Modelle, deren Truppentyp nur „Infanterie" ist. Dieser Vam-pir erhält die Fliege-Regel (10), kann sich aber keiner Einheit anschließen.

Dunkler Akolyth..... **30 Punkte**
Einige Vampire haben eine Affinität zur nekromantischen Magie, die über die ihrer Artgenossen hinausgeht und mit zunehmendem Alter und Übung nur noch zunimmt.
Dieser Vampir erhält die Sonderregel „Anrufung von Nehek" (wie auf Seite 5 beschrieben). Für die Anwendung dieser Sonderregel gilt dieses Modell als Zauberer der Stufe 1.

Meister der Schwarzen Künste..... **30 Punkte**
Die Winde der Magie beugen sich leicht dem Willen dieses Vampirs, so unvergleichlich sind seine magischen Fähigkeiten.
Diese Vampirkraft darf nur von einem Vampirfürsten, der ein Zauberer der Stufe 2 ist, oder von einem Vampir, der ein Zau-berer der Stufe 1 ist, genutzt werden. Dieser Vampir erhöht seine Zauberstufe um 1.

Übernatürlicher Schrecken..... **20 Punkte**
Dieser Vampir ist abscheulich anzusehen, da er schon vor langer Zeit die Insignien des Adels und der Schönheit aufgegeben und das Biest in sich umarmt hat.
Dieser Vampir erhält die Sonderregel „Entsetzen".

Magische Gegenstände der Vampirfürsten

Die folgenden Seiten beschreiben Magische Gegenstände, die nur den Armeen der Vampirfürsten zur Verfügung stehen. Diese können von Modellen einer Vampir-Armee auf die selbe Weise erworben werden wie allgemeine Magische Gegenstände, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben

Magische Waffen

Frostklinge ..... **60 Punkte**

Diese Klinge aus blauem Eisstahl ist mit so tödlichen Zaubersprüchen belegt, welche schon bei der bloßen Berührung die Seele aus dem Körper des Opfers saugen.

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
Frostklinge	Nahkampf	S	-	Todesstoß, Magische Attacken

Anmerkung: *Jedes feindliche Modell, das eine oder mehrere nicht gerettete Wunden durch die Frostklinge erleidet, muss sofort einen Widerstandstest ablegen. Wenn dieser Test fehlschlägt, erhält es die Sonderregel "Schlägt zuletzt zu" und muss seinen Initiativewert für den Rest des Spiels auf 1 reduzieren.*

Schwert der Könige ..... **55 Punkte**

Diese verfluchte Klinge von uraltem und zeitlosem Design dürstet ständig nach den Seelen der Feinde ihres Trägers.

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
Schwert der Könige	Nahkampf	+1	-1	Todesstoß, Magische Attacken

Anmerkung: *Der Träger des Schwerts der Könige führt einen "Todesstoß" durch, wenn er bei einem Verwundungswurf eine natürliche 5 oder 6 statt der üblichen 6 würfelt.*

Bluttrinker ..... **40 Punkte**

Diese lange, schlanke Klinge trinkt gierig das Blut ihrer Opfer und ihre Lebenskraft belebt ihren Meister.

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
Bluttrinker	Nahkampf	S	-1	Magische Attacken

Anmerkung: *Wenn der Träger vom Bluttrinker während der Kampfphase eine oder mehrere nicht gerettete Lebenspunktverluste verursacht, stellt er einen einzigen verlorenen Lebenspunkt wieder her.*

Magische Rüstungen

Rüstung der Gehäuteten.....35 Punkte

Die Rüstung der Gehäuteten ist aus dem Fleisch unzähliger Opfer genäht und von den Seelen der Verdammten umhüllt und beschützt.

Schwere Rüstung. Kann von einem Zauberer ohne Strafe getragen werden. Darüber hinaus verfügt der Träger über einen Rettungswurf von 6+ gegen alle erlittenen Wunden.

Die Verfluchte Rüstung .....30 Punkte

Ein seltsamer Fehler macht den Träger dieser Rüstung über alle Maßen belastbar, raubt ihm jedoch seine Geschicklichkeit.

Nur für „Infanterie" oder „Kavallerie". Die Verfluchte Rüstung ist eine vollständige Plattenrüstung. Zusätzlich bekommt sein Träger einen Modifikator von +1 auf seinen Widerstand, erleidet jedoch einen Modifikator von -1 auf seine Kampfgeschick und Initiative.

Talismane

Von Carstein Ring ..... 40 Punkte

Dieser Ring ist ein uraltes Erbstück der Herren von Sylvania und macht es einem Vampir, der ihn trägt, bekanntermaßen nahezu unmöglich, zu sterben.

Nur Vampire. Nur eine Anwendung. Wenn der Träger des Von-Carstein-Rings seinen letzten Lebenspunkt verliert, wirf einen W6. Bei einem Wurfergebnis von 2+, geht dieser nicht verloren.

Krone der Verdammten.....35 Punkte

Der Träger der Krone der Verdammten bezieht belebende Energien aus den darin gefangenen Geistern, doch manchmal kann ihr ewiges Wehklagen überwältigend werden.

Die Krone der Verdammten gewährt ihrem Träger einenRettungswurf von 4+ gegen alle erlittenen Verwundungen. Auf-grund des Wehklagens der in der Krone gefangenen Geister unterliegt ihr Träger jedoch auch der Sonderregel *„Blödheit"*.

Magische Standarten

Banner der Hügelgräber.....65 Punkte

Gewebt aus Wind und Kälte berührt die Kälte dieses Banners die Herzen derer, die davor stehen.

Nur Fluchherold als Armeestandartenträger. Während der Kampfphase, wenn eine Einheit, die das Banner der Hügelgräber trägt, einen Trefferwurf ausführt, ist ein Wurf von 3+ immer ein Erfolg, unabhängig von der Waffenfähigkeit des Ziels.

Drakenhofbanner.....50 Punkte

Graf Vlad von Carstein ließ die Standarte seines Hauses von Nekromanten verzaubern, um seinen Leibwächter zu unterstützen.

Wenn eine Einheit, die das Drakenhofbanner trägt, über die Sonderregel Regeneration (X+) verfügt, verbessert sich der Regenerationswert um 1.

Das Kreischende Banner.....**45 Punkte**

Selbst die mutigsten Krieger zittern angesichts eines verwunschenen Banners, das ständig ein Klagelied heult.

Wenn eine gegnerische Einheit aufgrund der Angst, die eine Einheit mit dem Kreischende Banner hervorruft, einen Moralwerttest ablegt, muss sie einen zusätzlichen W6 werfen und das niedrigste Ergebnis verwerfen.

Standarte der Höllischen Lebenskraft.....**40 Punkte**

Die ruhelose Essenz des Vampirs, dessen Fleisch zur Herstellung dieses Banners gehäutet wurde, belebt die Untoten in der Nähe.

Eine Einheit, die die Standarte der höllischen Lebenskraft trägt, erhält diese die Sonderregel „Reservebewegung".

Verzauberte Gegenstände

Helm der Absoluten Kontrolle.....**40 Punkte**

Dieser alte und korrodierte Helm kann verwendet werden, um untoten Dienern das Bewusstsein ihres Trägers zu verleihen und sie so zu beeindruckenden Kämpfern zu machen.

Nur Todesfürsten/Nekromanten., Fluchfürst und Fluchherold. *Während der Befehl-Unterphase seines Zuges kann dieser Charakter versuchen, das Kampfgeschick der Einheit der er sich angeschlossen hat zu stärken, indem er einen Moralwerttest durchführt (unter Verwendung seines eigenen Moralwertes). Wenn dieser Test bestanden wird, erhalten dieser Charakter und die Einheit, der er beigetreten ist, bis zu Ihrer nächsten Unterphase „Beginn der Runde" einen +W3-Modifkator auf ihreKampfgeschick (bis zu einem Maximum von 10).*

Staubhand.....**35 Punkte**

Die abgetrennte Hand des Großen Nekromanten, selbst die bloße Nähe dieses verdorrten Anhängsels, kann Sterblichen jegliches Leben und alle Lebenskraft entziehen und sie als ausgetrocknete Hülle zurücklassen

Nur Todesfürsten/Nekromanten. *Dieses Modell kann den folgenden gebundenen Zauber mit einem Energiestuffe von 2 wirken. Wirf jedes Mal einen W6, wenn die Staubhand verwendet wird. Bei einem Wurf von 1 zerfällt es zu Staub und kann nicht mehr verwendet werden:*

Typ	Zauberwert	Reichweite
Verheerung	9+	Nahkampf

Effekt: *Die gegnerische Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 5, jeweils mit einem DS von -1.*

Staubmantel.....**50 Punkte**

Dieser fadenscheinige Umhang ist von der Magie der Wüste durchzogen und erlaubt seinem Träger, sich in einen scheuernden Sandsturm zu verwandeln, der sich durch den Feind schneidet.

Nur für Infanterie. *Der Träger des Staubmantels erhält die Sonderregel Fliegen (9). Zusätzlich erleidet jede feindliche Einheit, über die sich der Träger während der Unterphase "Restliche bewegungen" bewegt, W6 Treffer der Stärke 2 mit einem DS von -1.*

Arkane Artefakte

Zepter des De Noirot.....35 Punkte

Der Nekromant de Noirot erlitt einen schreckliches Ende, als er die Macht dieses Zepters anrief und mehr Untote erweckte, als er kontrollieren konnte.

Der Träger des Zepter von De Noirot kann versuchen, die Gefallenen wiederzubeleben, indem er die Sonderregel „Erhebt Euch!“ während seiner Unterphase „Befehl“ zweimal anwendet (statt wie üblich einmal). Wirf jedes Mal einen W6, wenn das Zepter verwendet wird. Bei einem Ergebnis von 1 verliert der Träger eine einzige Lebenspunkt.

Schädelstab.....50 Punkte

Der Schädelstab flüstert ständig seinem Träger zu, enthüllt die Geheimnisse seiner Feinde und sagt das Auf und Ab der Winde der Magie voraus.

Der Träger des Schädelstabs erhöht seine Bannreichweite um 3 Zoll und kann beim Versuch einer Zauberbannung einen Modi-fikator von +1 auf ihren Bannwurf anwenden

Anmerkung: *Beachten Sie, dass dies ein Modifikator für das Ergebnis eines Wurfs ist – es negiert nicht den Wurf einer natürlichen Doppel-1.*

Spruch Humunkulus.....15 Punkte

Ein Spruch Humunkulus prägt sich im Auftrag seines Meisters einen Zauber ein und übt ihn ständig für seinen großen Moment, bis er aufgerufen wird, sein arkanes Wissen zu teilen.

0-1 pro Zauberer. Der Besitzer eines Spruch humunkulus kennt einen Zauberspruch mehr (auf die übliche Weise ausgewählt), als für seine Stufe der Zauberei normal ist.

Anmerkung: *Beachten Sie, dass dadurch die Stufe des Zauberers nicht erhöht wird.*

Lehre der Vampire

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 8+/12+

Vanhels Totentanz

Voller magischer Energie greifen die Untoten mit unermüdlicher und unnatürlicher Geschwindigkeit an.

Verzauberung. Wenn dieser Zauber mit einem Zauberergebnis von 8 oder mehr gewirkt wird, erhält die befreundete Zieleinheit einen Modifikator von +W3 auf eine der folgenden Profilwerte (bis zu einem Maximum von 10). Wenn dieser Zauber mit einem Zauberergebnis von 12 oder mehr gewirkt wird, erhält die befreundete Zieleinheit einen Modifikator von +W3 auf zwei der folgenden Eigenschaften (bis zu einem Maximum von 10). Dieser Zauber hält bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" an: Bewegung, Kampfgeschick, Initiative

VERZAUBERUNG
Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: Selbst **Zauberwert:** 7+/10+

Unheilige Kraft

Der Zaubernde belebt seine gespenstischen Krieger, die mit unheimlicher Kraft auf den Feind losgehen.

Verzauberung. Wenn dieser Zauber mit einem Zauberergebnis von 7 oder mehr gewirkt wird, erhält eine einzelne befreundete Einheit, die über die Sonderregel *Nekromantische Untote* verfügt und sich innerhalb der Befehlsreichweite des Zaubernden befindet, die Sonderregel *Reservebewegung*. Wenn der Zauber mit einem Zauberergebnis von 10 oder mehr gewirkt wird, erhält jede befreundete Einheit, die über die Sonderregel *Nekromantische Untote* verfügt und sich innerhalb der Befehlsreichweite des Zaubernden befindet, die Sonderregel *Reservebewegung*. Dieser Zauber hält bis zum Ende dieses Zuges an.

VERZAUBERUNG
Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 10+

Tote erwecken

Wer sich mit den dunklen Künsten der Nekromantie auskennt, kann sterbliche Überreste erwecken, um die von ihm kontrollierten untoten Legionen zu verstärken.

Platziere eine Einheit 2W3 Beschworene Zombies auf dem Schlachtfeld an einer beliebigen Stelle innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer, aber nicht innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle. Diese Einheit kann in der Runde, in der sie aufgestellt wurde, keinen Angriff ansagen

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

Truppentyp: Reguläre Infanterie
Basegröße: 25x25 mm
Einheitengröße: 2W3
Ausrüstung: Handwaffen
Sonderregeln: Nekromantische Untote, Regeneration 6+, Plänkler, die kürzlich verstorbenen.

VERZAUBERUNG

Schwarze Magie

Reichweite: 24 Zoll **Zauberwert:** 8+

Blitz des Verderbens
(Grundzauber)

Auf Geheiß des finsteren Zauberers fährt ein schwarzer Blitz aus dem Himmel herab und kracht mit aller Macht in die Erde.

Platziere eine kleine Explosivschabloner (3 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral über der feindlichen Zieleinheit befindet. Jedes feindliche Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -2 zu erleiden.

GESCHOSSZAUBER
Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 18 Zoll **Zauberwert:** 10+

1. Wort der Schmerzen

Mit einem Fingerschnippen beschwört der Magier einen tosenden Feuerball und schleudert ihn auf nahe Feinde.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -1 auf ihre Stärke und Widerstand (bis zu einem Minimum von 1). Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH
Flüche können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: Nahkampf **Zauberwert:** 8+

2. Strom der Fäulnis

Aus den Fingerspitzen des Magiers strömt verdorbene Magie hervor und schält das Fleisch von den Knochen seiner Feinde.

Platziere eine Flammenschablone so, dass das schmale Ende das Base des Zauberers berührt und das breite Ende sich über einer Einheit befindet, mit der er im Nahkampf verwickelt ist. Jedes Modell (befreundet oder feindlich), dessen Base sich unter der Schablone befindet läuft Gefahr, getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -1 zu erleiden.

VERHEERUNG
Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 10+

3. Höllentor

Der Zauberer öffnet ein geheimes Portal durch das Reich des Chaos.

Dieser Zauber kann nur befreundete Charaktermodelle als Ziel haben; er kann auch befreundete Charaktermodelle als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt sind. Wenn das befreundete Zielcharaktermodell nicht flieht, kannst du es sofort vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um seine ursprüngliche Position erneut aufstellen (aber weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt).
Beachte: Dieser Zauber erlaubt einem Charaktermodell, den Nahkampf zu verlassen.

VERLEGUNGSZAUBER
Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen" der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 9+

4. Phantasmaorgie

Finstere Visionen kommen über die feindlichen Reihen und treiben Krieger in blinder Panik und selbstmörderischen Wahnsinn.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosionsschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, bewegt sich die Schablone nicht und wird als gefährliches Gelände behandelt. Feindliche Einheiten, die ihre Bewegung innerhalb von 12 Zoll um die Schablone beenden, müssen sofort einen Paniktest ausführen. Misslingt der Test, müssen die Einheiten, die den geordneten Rückzug antreten oder fliehen, ihre Fluchtbewegung direkt von der Schablone weg ausführen. Einheiten, die den Test bestehen (oder nicht ausführen müssen) unterliegen der Sonderregel *Ungestüm*, solange sie innerhalb von 12 Zoll um die Schablone bleiben.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).
Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 9+

5. Mordlust

In den Verbündeten des dunklen Zauberers baut sich widernatürlicher Zorn auf und erfüllt sie mit grauenhafter Blutgier.

Bis zum Ende des Zuges erhält die Zieleinheit die Sonderregel *Raserei* und *Hass (alle Feinde)*.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: Nahkampf **Zauberwert:** 7+

6. Seelenfresser

Der finstere Zauberer reckt eine Krallenhand empor, um nach den Seelen seiner Feinde zu greifen.

Ein einzelnes feindliches Modell, mit dem der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet einen einzelnen Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (3)*, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung

Illusion

Reichweite: Selbst **Zauberwert:** 8+

Glänzender Mantel

(Grundzauber)

Schimmerndes Licht geht von den Gewändern des Illusionisten aus, um den Feind zu blenden und zu verwirren.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" erleiden feindliche Einheiten einen Modifikator von -1 auf Trefferwürfe gegen den Zauberer und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf betroffene Modelle gewirkte Verzauberungen sofort.

VERZAUBERUNG
Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 15 Zoll **Zauberwert:** 7+

1. Zerschnittener Geist

Peinigende Illusionen kommen über den Feind. Nur wer willensstark genug ist, kann diesem Ansturm widerstehen.

Die feindliche Zieleinheit muss sofort einen Moralwerttest ausführen. Wenn sie den Test besteht, erleidet sie W3 Treffer mit Stärke 3 und DS -. Wenn der Test hingegen misslingt, erleidet sie W3+3 Treffer mit Stärke 4 und DS -3.

GESCHOSSZAUBER
Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 8+

2. Schimmerdrache

Ein stoffloser Drache materialisiert auf dem Schlachtfeld und senkt sich herab, um einen mächtigen Champion emporzutragen.

Dieser Effekt kann nur befreundete Charaktermodelle als Ziel haben. Wenn es nicht flieht und sich nicht bereits in dieser Bewegungsphase bewegt hat, erhält das befreundete Zielcharaktermodell bis zum Ende dieses Zuges die Sonderregel *Fliegen (10)*.

VERLEGUNGSZAUBER
Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen" der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 9 Zoll **Zauberwert:** 10+

3. Kristallsäule

Der Illusionist beschwört eine täuschend echt wirkende Kristallsäule. Jeder, der sie sieht, muss glauben, dass sie völlig undurchdringlich ist.

Platziere eine große Explosivschablone (5 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral innerhalb von 9 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sich die Schablone im Spiel befindet, bewegt sie sich nicht und wird als unpassierbares Gelände behandelt, über das keine Sichtlinie gezogen werden kann.

MAGIEWIRBEL
Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).
Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 9 Zoll **Zauberwert:** 9+

4. Überwältigendes Blendwerk

Der Feind wird von einem verwirrenden Durcheinander aus tanzenden Lichtern und widersprüchlichen Bildern bombardiert, die ihn seiner Umwelt gegenüber praktisch blind machen.

Bleibt im Spiel. Solange dieser Zauber im Spiel ist, unterliegt die feindliche Zieleinheit der Sonderregel *Blödheit.*

FLUCH
Flüche können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder

Reichweite: Nahkampf **Zauberwert:** 9+

5. Geisterhafter Doppelgänger

Als wäre ein Spiegel zerschlagen worden, zerspringt der Illusionist vor den Augen seiner Feinde und scheint in zahllose Doppelgänger zu zerfallen.

Eine einzelne Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W6 Treffer, die mit den Werten und Sonderregeln des Zauberers und einer beliebigen seiner Waffen abgehandelt werden.

VERHEERUNG
Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung

Reichweite: 15 Zoll **Zauberwert:** 11+

6. Miasma der Täuschungen

Um die Füße des Feindes beginnt die Erde selbst zu wogen und sich zu verschieben, sodass die Krieger über Hindernisse stolpern, die letztlich doch nur ihrer Fantasie entspringen.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihren Wert Bewegung (bis zu einem Minimum von 1) und kann nicht angreifen oder marschieren. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf die Zieleinheit gewirkter Flüche sofort.

FLUCH
Flüche können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug

Nekromantie

Reichweite: Nahkampf **Zauberwert:** 7+

Bewohner der Tiefe

(Grundzauber)

Unter dem Feind öffnet sich die kalte Erde und offenbart gespenstische Hände, die nach ihm greifen, um ihn in die Unterwelt zu zerren.

Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral über einer feindlichen Zieleinheit befindet, mit der der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Nachdem sie platziert wurde, weicht die Schablone W3+1 Zoll ab. Jedes feindliche Modell, dessen Base sich unter der finalen Position der Schablone befindet, läuft Gefahr, getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 DS - zu erleiden.

VERHEERUNG
Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: Selbst **Zauberwert:** 10+

1. Todeskabale

Rastlose Geister versammeln sich von jenseits des Schleiers des Todes, um den Nekromanten zu beschützen. Ihre Gegenwart lässt den Feind vor Angst und Abscheu zurückschrecken.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" haben der Zauberer und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, Rettung 5+ gegen jede erlittene Verwundung, die durch eine nicht-magische feindliche Attacke verursacht wurde. Solange dieser Zauber im Spiel ist, erhalten zudem alle betroffenen Modelle die Sonderregel *Angst*. Haben sie bereits die Sonderregel *Angst*, erhalten sie stattdessen die Sonderregel *Entsetzen*.

VERZAUBERUNG
Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 15 Zoll **Zauberwert:** 8+

2. Rastlose Geister

Boshafte Geister scharen sich um den Feind und ihre gespenstischen Krallen kriechen unter seine Rüstung, um die Haut von seinem Leib zu pflücken.

Die feindliche Zieleinheit erleidet 3W6 Treffer der Stärke 2, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

GESCHOSSZAUBER
Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch: es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 11+

3. Gespenstischer Malstrom

Auf eine Geste des Nekromanten hin öffnet sich ein Wirbel dunkler Energie, der direkt in das Reich des Totengotts Morr führt.

Bleibt im Spiel. Platziere eine große Explosivschablone (5 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, bewegt sich die Schablone nicht und wird als gefährliches Gelände behandelt. Solange sich feindliche Einheiten innerhalb von 8 Zoll um die Schablone befinden, erleiden sie einen Modifikator von -1 auf ihren Moralwert (bis zu einem Minimum von 2) und können nicht von der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* ihres Generals profitieren.

MAGIEWIRBEL
Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).
Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll **Zauberwert:** 10+

4. Fluch der Jahre

Während sich die Toten nähren, zehren sie gierig die Lebenskraft der Lebenden auf und lassen ihre Opfer rapide altern.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges" erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -1 auf ihre Werte Bewegung, Kampfgeschick und Widerstand (bis zu einem Minimum von 1). Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf die Zieleinheit gewirkter Flüche sofort.

FLUCH
Flüche können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: 12 Zoll **Zauberwert:** 9+

5. Geisterross

Der Nekromant ruft Worte finsterer Macht und ein gespenstisches Ross entsteht aus eisiger Nachtluft.

Bleibt im Spiel. Dieser Zauber kann nur befreundete Charaktermodelle mit Truppentyp „Infanterie" als Ziel haben. Solange dieser Zauber im Spiel ist, erhält das befreundete

VERLEGUNGSZAUBER
Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen" der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 18 Zoll **Zauberwert:** 8+

6. Seelenraub

Eisiger Wind kommt auf und die Schatten werden länger, bis der Kampfgeist des Feindes verrinnt wie Sand und durch aufkeimende Furcht ersetzt wird.

Bis zum Ende dieses Zuges erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihren Moralwert (bis zu einen Minimum von 2) und kann nicht von der Sonderregel Inspirierende Gegenwart ihres Generals profitieren. Dieser Zauber kann eine feindliche Einheit als Ziel haben, die in den Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH
Flüche können in der Unterphase „Zauberei" deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

TOW KURZREFERENZ

ZUGREIHENFOLGE

1. Strategiephase
1.1 Beginn des Zuges
1.2 Befehle
1.3 Magie (Verzauberungen, Flüche)
1.4 Sammeln

2. Bewegungsphase
2.1 Angriffe ansagen und Angriffsreaktionen
2.2 Angriffsbewegungen
2.3 Pflichtbewegungen
2.4 Restliche Bewegungen und Magie (Verlegungszauber)

3. Fernkampfphase
3.1 Einheit wählen und Ziel ansagen
3.2 Trefferwurf und Magie (Zaubergeschosse, Magiewirbel)
3.3 Verwundungswurf und Rüstungswurf
3.4 Verluste entfernen und Paniktests

4. Nahkampfphase
4.1 Nahkampf wählen, austragen, Magie(Verheerungszauber)
4.2 Kampfergebnis berechnen
4.3 Aufriebstest
4.4 Nachrücken und verfolgen

ANGRIFFSREAKTIONEN
Angriff annehmen
Stehen&Schießen
Schießen&Fliehen (Sonderregel)
Gegenangriff (Sonderregel)
Fliehen

MANÖVER
Schwenken
Wenden (pro 90° Viertel des Bewegungswerts)
Rückwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
Seitwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
Glieder umbilden (Halber Bewegungswert für bis zu 5 Modellen)
Neuformierung (Gesamter Bewegungswert)

FERNKAMPF

BF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Trefferwurf	6+	5+	4+	3+	2+	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

FERNKAMPF TREFFERWURFMODIFIKATOREN

Bewegen und Schießen	-1
Lange Reichweite	-1
Stehen und Schießen	-1
Schießen auf Plänkler	-1
Ziel in halber Deckung	-1
Ziel in ganzer Deckung	-2

FERNKAMPFWAFFEN
Armbrust | 30" | S4 | Rüstungsfluch (2), Gewichtig
Bündelmuskete | 24" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Merfachschuss (3), Gewichtig
Bündelpistole | 12" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Merfachschuss (3), Schnellschuss
Kriegsbogen | 24" | S3, Salvenfeuer
Kurzbogen | 18" | S3, Schnellschuss, Salvenfeuer
Langbogen | 30" | S3, Rüstungsfluch (1), Salvenfeuer
Muskete | 24" | S4 | DS-1, Gewichtig
Pistole | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschuss,
Pistolenpaar | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschuss, Mehrfachschuss (2)
Repetierarmbrust | 24" | S3 | Rüstungsfluch (1), Mehrfachschuss (2)
Repetierhandarmbrust | 12" | S3 | Mehrfachschuss (2), Schnellschuss
Repetierhandarmbrustpaar | 12" | S3 | Mehrfachschuss (4), Schnellschuss
Schleuder | 18" | S3 | Mehrfachschuss (2)
Wurfaxt | 9" | S wie Werfer +1 | Scnellschuss
Wurfwaffe| 9" | S wie Werfer | Mehrfachschuss (2), Bewegen und Schießen, Schnellschuß
Wurfspieß | 12" | S wie Werfer | Bewegen und Schießen, Schnellschuß

VERWUNDUNGSTABELLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	6	6	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	6	6	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	6	6	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	6	6	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	6	6
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	6
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

NAHKAMPF TREFFERTABELLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	2	2	3	4	4	4	4	4	5	5
5	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4
6	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4
7	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4
8	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.
Eine natürliche '6' trifft automatisch.

NAHKAMPFWAFFEN
Flegel | +2S in der ersten Nahkampfrunde | DS-2 | zweihändig
Handwaffe | S wie Träger
Hellebarde | +1S | DS-1 | zweihändig, Rüstungsfluch (1)
Lanze (Kav) | +2S erste Runde im Angriff | DS-2 | Rüstungsfluch (1)
Morgenstern | +1S in der ersten Nahkampfrunde | DS-1 |
Peitsche | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf, Schlägt zuerst zu
Pistolenpaar | S wie Träger | Zusatzattacke (1), zweihändig
Speer (Kav) | +1S und DS-1 im Anfgriff
Stoßspeer (Inf) | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf
Wurfspeer (Inf) | S wie Träger | nur im Angriff Tiefgestaffelter Kampf,
Zusätzliche Handwaffe | S wie Träger | +1A | zweihändig
Zweihandwaffe | +2S | DS-2 | Rüstungsfluch (1), Schlägt zuletzt zu, zweihändig

KAMPFERGEBNIS

Verursachte LP-Verluste	je +1
Zusätzliches Glied	+1 pro Glied (bis +2)
Armeestandarte	+1
Standarte	+1
Höhere Position	+1
Flanke	+1
Rücken	+2
Overkill (Herausforderung)	je +1 über LP (bis +5)
Andere Boni	wie angegeben

WARHAMMER THE OLD WORLD

Vampirfürsten

Darf zum ausschließlich persönlichen Gebrauch heruntergeladen/ausgedruckt werden.
© Copyright Games Workshop Limited 2023
www.forgeworld.co.uk

CITADEL MINIATURES

Forge World MINIATURES

WARHAMMER

WARHAMMER.COM