

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Bunde der Vampire

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Bis der „Gold“-Status erreicht ist, ist dieses Buch das offizielle und wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armeesonderregeln	2	Charaktermodelle	9
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	12
Vererbter Zauber	4	Kern	15
Blutkräfte	5	Elite	17
Besondere Gegenstände	7	Gequälte Seelen	21
Armeeorganisation	8	Rascher Tod	23
Schnellreferenz	25		



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com. Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden.

Alle Änderungen sind hier zu finden: the-ninth-age.com/archive.html

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Armeesonderregeln

Reanimiert

Bestimmte Einheiten enthalten den zusätzlichen Profilwert Reanimiert, kurz „Rea“, der die Anzahl der Lebenspunkte bestimmt, die mit *Erhebt euch!* (Vererbter Zauber) und *Die Toten erheben sich* (Gebundener Zauber) wiederbelebt werden.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Asche zu Asche

Zu Beginn jedes befreundeten Spielerzuges, nachdem der General der Armee als Verlust entfernt wurde, verliert jede Einheit mit einem oder mehr Modellen mit Asche zu Asche 1 Lebenspunkt, dagegen sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt. Diese Lebenspunktverluste werden gemäß den Regeln für Instabil verteilt, außer dass sie niemals auf Modelle ohne Asche zu Asche verteilt werden können.

Autonom

Untote Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Autonom bestehen, dürfen Marschbewegungen wie üblich durchführen, selbst wenn sie sich außerhalb der Reichweite der Befehlsgewalt befreundeter Modelle befinden. Die Einheit **muss** dazu dennoch einen Disziplintest bestehen, falls sie sich innerhalb von 8" um nicht fliehende gegnerische Einheiten befindet.

Die Toten erheben sich

0–1 pro Armee.

Das Modell kann **Die Toten erheben sich** als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Die Toten erheben sich: Reichweite 12", Typ Boden, Dauer Sofort.

Beschwöre eine Einheit Skelette oder Zombies (erkläre welche vor dem Zaubern) mit einer Anzahl von Lebenspunkten, die dem Reanimiert-Wert der Einheit entspricht. Alle Modelle **müssen** innerhalb der Reichweite des Zaubers platziert werden, mindestens ein Modell auf dem gewählten Punkt. Alle Aufwertungen außer Kommandoabteilung sind erlaubt. Die Einheit verliert Punktest.

Einigkeit im Denken

Das Modell erhält **Nekromantische Aura**.

Erwecken (X)

Das Modell kann bei den in Klammern aufgeführten Einheiten Lebenspunkte über die Anfangsgröße der Einheit hinaus wiederbeleben. Einheiten können jedoch nicht über das Zweifache ihrer Anfangsgröße oder über die in ihrem Einheitenintrag angegebene maximale Einheitengröße hinaus vergrößert werden. Die Anfangsgröße einer Einheit ist die Größe der Einheit, mit der sie in der Armeeliste angegeben ist (oder die Größe der Einheit zum Zeitpunkt ihrer Beschwörung).

Geisterhafte Erscheinung

Das Modell erhält **Körperlose Bewegung** und **Magische Attacken**. R&G-Modellen mit dieser Regel können sich nur Charaktermodelle mit Geisterhafte Erscheinung anschließen.

Nekromantische Aura

Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Nekromantische Aura verringern die Anzahl an Lebenspunktverlusten durch Asche zu Asche und Instabil um 1.

Pforten der Unterwelt

Wenn ein Modell mit Pforten der Unterwelt erfolgreich *Erhebt euch!* wirkt, wähle eine befreundete Einheit mit einem Reanimiert-Wert innerhalb von 12" um den Wirkenden, nachdem der Effekt des Zaubers abgehandelt wurde. Diese Einheit oder ein einzelnes Charaktermodell in dieser Einheit belebt 1 Lebenspunkt wieder. Keine Einheit kann öfter als zweimal pro Magiephase von Pforten der Unterwelt profitieren.

Attackenattribute

Unheiliger Appetit – Nahkampf

Nach einer Nahkampfphase, in der Attacken mit Unheiliger Appetit bei gegnerischen Modellen mindestens einen Lebenspunktverlust verursacht haben, **müssen** bis zum Ende des nächsten Spielerzugs für alle Attacken mit Unheiliger Appetit von Modellen in derselben Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholt werden.

Vampirisch (X) – Nahkampf

Überprüfe am Ende jeder Nahkampfphase und führe gegebenenfalls folgende Effekte für alle Modelle mit Vampirisch durch:

- **Charaktermodelle** – Hat mindestens eine Attacke mit Vampirisch durch das Charaktermodell einen gegnerischen Lebenspunktverlust verursacht, kann das Charaktermodell einen einzelnen Vampirisch-Wurf durchführen. Falls dieser gelingt, heilt das Charaktermodell einen einzelnen Lebenspunkt.
- **R&G-Modelle** – Hat mindestens eine Attacke mit Vampirisch durch ein R&G-Modell in der Einheit einen Lebenspunktverlust verursacht, kann die Einheit einen einzelnen Vampirisch-Wurf durchführen. Falls dieser gelingt, belebt die Einheit einen einzelnen Lebenspunkt wieder.

Ein Vampirisch-Wurf gelingt, wenn mit einem W6 X+ erzielt wird (wobei X dem Wert in Klammern entspricht). Falls eine Einheit oder ein Charaktermodell mehrere Modellteile mit diesem Attackenattribut haben, die alle Lebenspunktverluste verursacht haben, verwende nur den besten Wert.

Spezialattacken

Schnitter

Eine Einheit, die gänzlich aus Modellen zu Fuß mit Schnitter besteht:

- Ignoriert alle anderen Einheiten während Vorrückbewegungen und Marschbewegungen, aber **muss** die Einheitsabstandsregel am Ende seiner Bewegung befolgen.
- Kann eine Hinwegfegen-Attacke durchführen. Die gegnerische Einheit erleidet für jedes Modell mit Schnitter in der Einheit 1 Treffer mit Stärke 5, Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken.

Vererbter Zauber

Dieser Zauber hat eine zweite verstärkte Version, die **{{in dieser Farbkodierung}}** angezeigt wird.

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V <i>wdh</i>				Wähle beim Ausführen des Zaubers für jedes Ziel einen der folgenden Effekte: • Im R&G-Teil des Ziels wird eine seinem Reanimiert-Wert entsprechende Anzahl an Lebenspunkten wiederbelebt. • Bis zu ein Charaktermodell innerhalb des Ziels heilt eine seinem Reanimiert-Wert entsprechende Anzahl an Lebenspunkten. Modelle mit Riesige Statur können nicht mehr als 2 Lebenspunkte durch diesen Zauber in einer einzelnen Magiephase heilen.
Erhebt euch!				
<4+>	<18''>			
{8+}	{6'' Aura}	Unterstützung	Sofort	
{{11+}}	{{12'' Aura}}			

Blutkräfte

Vampirgrafen und Vampirhöflinge **müssen** einzigartige Aufwertungen kaufen, die Blutkräfte genannt werden. Diese Kräfte können, sofern nicht anders angegeben, in der Armee dupliziert werden. Ein Modell kann nur eine einzige Ahnen-Blutkraft haben.

Ahnen-Blutkräfte

Lahmia 65 Pkt
Kann nicht von Modellen mit Schwerer Rüstung und/oder Schild gewählt werden.
Der Modellteil erhält **Ablenkend** und **Blitzartige Reflexe**.

Strigoi 60 Pkt
Nur Modelle zu Fuß oder auf Fliegendem Schrecken.
Kann nicht von Modellen mit Rüstung und/oder Meisterzauberern gewählt werden..
Die Lebenspunkte des Modellteils werden auf 4 **gesetzt** und es erhält **Zähigkeit (4+)** und **Hass**.

Nosferatu 25 Pkt
Nur Zauberer. Kann nicht von Modellen mit Schwerer Rüstung und/oder Schild gewählt werden.
Das Modell erhält **Pforten der Unterwelt** und **Erwecken (Skelette, Zombies)** und es beherrscht den Vererbten Zauber zusätzlich zu seinen anderen Zaubern.

Bruderschaft des Drachen 20 Pkt
Kann nicht von Meisterzauberern gewählt werden.
Das Modell erhält Plattenrüstung, **Waffenmeister** und kann eine beliebige Anzahl von Nahkampfwaffen auswählen.

Von Karnstein kostenlos
Das Modell erhält **Erwecken (Fledermausschwarm, Riesenfledermaus, Todeswölfe, Zombies)**, **Befehlsgewalt (+6")** und **Um die Flagge Sammeln (+6")**. Zusätzlich erhält die Einheit des Modells **Autonom**.

Höhere Blutkräfte

Herrscher der Ghoule 70 Pkt
0–1 pro Armee. Nur Vampirgrafen mit Strigoi.
Das Modell und alle R&G-Modelle in seiner Einheit erhalten **Giftattacken**. Falls die R&G-Modelle bereits Giftattacken hatten, verwunden sie automatisch auf einem erfolgreichen natürlichen Trefferwurf von '5' oder '6', es sei denn, das Ziel hat Immun (Giftattacken).

Befehlskraft 60 Pkt
0–1 pro Armee. Nur Vampirgrafen mit Lahmia.
Die Defensiv- und Offensivfertigkeit von R&G-Modellen in der Einheit des Modells werden auf 6 **gesetzt**.

Blutrote Wut 60 Pkt
0–1 pro Armee. Nur Vampirgrafen mit Bruderschaft des Drachen.
Der Modellteil erhält **Schlachtfokus** und **muss** verpatzte Trefferwürfe wiederholen.

Arkane Wissen 40 Pkt
0–1 pro Armee. Nur Vampirgrafen mit Nosferatu.
Zauber, die von dem Modell gewirkt werden, erhalten +6" Reichweite. Aura-Zauber erhalten stattdessen +3" Reichweite. Gebundene Zauber und Zauber ohne Reichweite sind nicht betroffen.

Sturmbeschwörer 40 Pkt
0–1 pro Armee. Nur Vampirgrafen mit Von Karnstein.
Alle Einheiten innerhalb von 12" Entfernung um das Modell erhalten **Schwieriges Ziel (1)**.

Niedere Blutkräfte

Oberster Lich 290 Pkt

Nur Vampirfürsten mit Nosferatu.
Das Modell wird ein Meisterzauberer.

Ewiger Duellant 65 Pkt

Der Modellteil **muss** Treffer- und Verwundungswürfe mit einem natürlichen Ergebnis von '1' mit seinen Nahkampfwaffenattacken wiederholen.

Monsterjäger 45 Pkt

Der Modellteil erhält **Multipler Lebenspunktverlust (2, gegen Riesige Statur)**.

Fliegender Schrecken 35 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.
Das Modell erhält **Fliegen (7", 14")**, **Leichte Truppen** und **Schnelle Bewegung**.

Unerschütterliche Wille 30 Pkt

Wähle zu Beginn jeder Nahkampfrunde eine einzelne befreundete Einheit aus, die im selben Nahkampf gebunden ist, wie das Modell (dies kann die Einheit des Modells selbst sein). Diese Einheit erhält bis zum Ende der Nahkampfphase **Unnachgiebig**.

Bestien-Wiedergänger 25 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.
Die Höhe des Modells wird auf Groß erhöht und seine Basegröße auf 40×40 mm. Während es sich einer Einheit Düsterschrecken angeschlossen hat, erhält das Modell Punktest. Wenn Flaggen Erobern gespielt wird, erhält das Modell Punktest (unabhängig davon, ob es sich einer Einheit Düsterschrecken angeschlossen hat, oder nicht).

Fesselnder Blick 10 Pkt

Wann immer möglich **muss** das Modell, wenn es kein anderes Modell zuerst tut, ein Duell aussprechen oder annehmen. Duelle, die von dem Modell ausgesprochen werden, **müssen** (wenn möglich) von einem Charakter angenommen werden, es sei denn, ein Champion nimmt sie zuerst an. Gegnerische Modelteile ohne Angeschirrt, die ein Duell mit dem Modell kämpfen, erhalten –1 Attackewert.

Geheimnisse der Nacht 5 Pkt

Nur Zaubernovizen und Zauberadepten.
Die Magiepfade, zu denen das Modell Zugang hat, werden durch Kosmologie, Schamanismus und Hexerei ersetzt.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Schnitters Ernte 105 Pkt
Verzauberung: Handwaffe.
Attacken mit dieser Waffe haben **immer** Stärke 10 und Rüstungsdurchschlag 10 und werden zu **Heiligen Attacken**. Verwende für Verwundungswürfe mit Attacken mit dieser Waffe die gegnerische Disziplin statt ihrer Widerstandsfähigkeit.

Wahrer Durst 55 Pkt
Nur Vampirgrafen und Vampirhöflinge.
Verzauberung: Handwaffe.
Attacken, welche mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke, +1 Rüstungsdurchschlag und **Vampirisch(3+)**. Falls das Modell des Trägers Riesige Statur hat, erhalten die Attacken **Vampirisch (5+)** anstelle von **Vampirisch (3+)**. Für jede während einer Nahkampfphase mit dieser Waffe verursachte nicht verhinderte Wunde wird 1 Lebenspunkt an R&G-Modellen in der Einheit des Trägers am Ende der Nahkampfphase wiederbelebt. Die Anzahl der in jeder Phase wiederbelebten Lebenspunkte kann den konstanten Teil des Reanimiert-Wertes der R&G-Modelle in der Einheit nicht übersteigen. Alle W3 oder W6 Angaben werden ignoriert (z.B. können 4 Zombies pro Nahkampfphase wiederbelebt werden).

Rüstungsverzauberungen

Legende des Schwarzen Königs 110 Pkt
Verzauberung: Schwere Rüstung und Plattenrüstung.
Der Träger erhält +1 Rüstung und **Rettungswurf (4+)**.

Bannerverzauberungen

Schwarze Standarte von Zagvozd 55 Pkt
Nur Grabwächter und Grabritter.
Nahkampfwaffenattacken von R&G-Modellteilen ohne Angeschirrt in der Einheit des Trägers erhalten +1 auf Trefferwürfe.

Artefakte

Hypnotischer Anhänger 100 Pkt
Der Träger erhält **Ablenkend**. Alle R&G-Modelle mit Höhe Standard in der Einheit des Trägers erhalten **Parieren**.

Juwel der Ewigkeit 95 Pkt
Nur für Vampirgrafen und Vampirhöflinge auf Monströsem Wiedergänger oder ohne Riesige Statur.
Das Modell des Trägers erhält **Immun (Todesstoß, Multiple Lebenspunktverluste (X))**.
Nur eine Anwendung: **Muss** aktiviert werden, wenn das Modell des Trägers seine erste Wunde des Spiels erleidet (nach Rüstungswürfen). Das Modell des Trägers erhält **Rettungswurf (2+)** gegen diese Wunde.

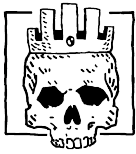
Nekromantischer Stab 85 Pkt
Dominant. Nur Zauberer.
Der Träger erhält **Kanalisieren (1)** und kann die erste verstärkte Version (6" Aura) von *Erhebt euch!* (Vererbter Zauber) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Krone der Nacht 55 Pkt
Nur für Modelle der Höhe Standard.
Nahkampfwaffenattacken, die gegen das Modell des Trägers gerichtet sind, erhalten keine Stärke-Modifikatoren des Typs +X, die durch Nahkampfwaffen verliehen werden. Natürliche Verwundungswürfe von '1', '2' und '3' mit Nahkampfwaffenattacken gegen das Modell des Trägers werden **immer** als misslungen angesehen.

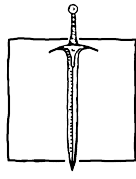
Unheiliges Buch 50 Pkt
Dominant. Nur Zauberer.
Der Träger kann *Totentanz* (Beschwörung) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Verfluchtes Medallion 35 Pkt
Bestimme unmittelbar vor der Schlacht (während Schritt 7 der Aufstellungsphase) ein Charaktermodell, einen Champion oder ein Einzelmodell in der gegnerischen Armeeliste. Der Träger **muss** misslungende Treffer- und Verwundungswürfe gegen das gewählte Modell wiederholen.

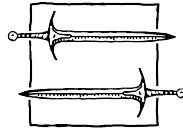
Armeeorganisation



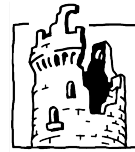
Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Gequälte Seelen
Max. 20%



Rascher Tod
Max. 30%

*

Charaktermodelle (Max. 40%)



Vampirgraf

315 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (RT) bezeichnet sind zählen gegen Rascher Tod. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	6"	12"	9	1	Angst, Autonom, Erwecken (Zombies), Furchtlos, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	7	5	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Vampirgraf	5	7	5	2	7	Vampirisch (6+)

Magie-Optionen

Pkt -

Muss Die Toten erheben sich wählen (nur General) 25

Nur eine Auswahl:

Zaubernovize

Zauberadept

Meisterzauberer

kostenlos

95

265



Beschwörung



Okkultismus

Optionen

Pkt -

Muss 1 oder 2 Blutkräfte wählen

beliebig

Besondere Gegenstände

bis zu 200

Schild

5

Leichte Rüstung

5

Schwere Rüstung

15

Nur eine Auswahl:

Waffenpaar

10

Hellebarde

15

Lanze

20

Zweihandwaffe

20

Reittiere

Pkt -

Skelettpferd

75

Geflügeltes Geisterross

105

Monströser Wiedergänger (RT)

115

Hof der Verdammten

315

Kreischender Schrecken (RT) (Nur Modelle mit Strigoi)

320

Zombiedrache (RT)

335

Kolossaler Zombiedrache (RT)

410



Vampirhöffling

135 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (RT) bezeichnet sind zählen gegen Rascher Tod. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	6"	12"	8	1	Angst, Autonom, Erwecken (Zombies), Furchtlos, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	6	4	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Vampirhöffling	4	6	5	2	6	Vampirisch (6+)
— Magie-Optionen —			Pkt -		— Optionen — Pkt -	
Muss Die Toten erheben sich wählen (nur General)			25		Armeestandardenträger 50	
Nur eine Auswahl:					Muss 1 oder 2 Blutkräfte wählen beliebig	
Zaubernovize			25		Besondere Gegenstände bis zu 100	
Zauberadept			120		Schild 5	
					Leichte Rüstung 5	
Beschwörung			Okkultismus		Schwere Rüstung 10	
					Nur eine Auswahl:	
					Hellebarde 10	
					Lanze 10	
					Waffenpaar 10	
					Zweihandwaffe 10	
					— Reittiere — Pkt -	
					Skelettpferd 65	
					Geflügeltes Geisterross 100	
					Monströser Wiedergänger (RT) 115	
					Hof der Verdammten 315	



Beschwörung



Okkultismus



Nekromant

110 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (RT) bezeichnet sind zählen gegen Rascher Tod. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	4"	8"	7	1	Erwecken (Skelette, Zombies), Furchtlos, Pforten der Unterwelt, Untot, Zaubernovize
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Nekromant	1	3	3	0	3
— Magie-Optionen —			Pkt -	— Optionen — Pkt -	
Muss Die Toten erheben sich wählen (nur General)			20	Besondere Gegenstände bis zu 100	
Nur eine Auswahl:				Falls Meisterzauberer bis zu 200	
Zauberadept			95	Leichte Rüstung 5	
Meisterzauberer			265	— Reittiere — Pkt -	
				Skelettpferd 15	
Alchemie			Beschwörung	Monströser Wiedergänger (RT) (Nur Meisterzauberer) 65	
				Kadaverwagen 230	



Alchemie



Beschwörung



Grabkönig

145 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	4"	8"	8	1	Asche zu Asche, Furchtlos, Kein Anführer, Untot, Untoter Schild	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	5	5	0	Schild, Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Grabkönig	3	5	4	1	4	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard), Todesstoß

Modellregeln

Untoter Schild: Universalregel.

Gegnerische Modelle können keine Nahkampfwaffenattacken gegen einen Nekromanten richten, solange sie Attacken gegen ein Modell mit Untoter Schild in der selben Einheit wie der Nekromant richten können. Diese Regel kann nicht benutzt werden, falls sich auch Modelle mit Vampirisch in derselben Einheit wie der Nekromant befinden.

Optionen

	Pkt
Armeestandardenträger	50
Besondere Gegenstände	bis zu 150
Nur eine Auswahl:	
Hellebarde	5
Lanze	5
Waffenpaar	5
Zweihandwaffe	5

Reittiere

	Pkt
Skelettpferd	75



Banshee

155 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Charaktermodelle als auch Gequälte Seelen.

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	6"	12"	5	1	Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Kein Anführer, Leichte Truppen, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	3	3	0	Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Banshee	1	3	3	0	3	Schnitter, Wehklagen

Modellregeln

Wehklagen: Spezialattacke.

Ein Modell mit dieser Spezialattacke kann sie 1. als Schussattacke oder 2. als Spezialattacke im Nahkampf einsetzen.

1. Wähle ein Ziel gemäß den normalen Regeln für Schussattacken. Die Attacke hat die Reichweite 8", **Marchieren und Schießen** und verursacht W6+2 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 1 und **Magische Attacken**.
2. Die Attacke wird im Initiativeschritt des Modellteils durchgeführt. Kündige beim Zuweisen der Attacken an, dass du Wehklagen verwenden willst. In diesem Fall kann der Modellteil keine Nahkampfwaffenattacken durchführen. Wähle eine einzelne Einheit in Basekontakt als Ziel. Das Ziel erleidet W3+1 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 1 und **Magische Attacken**.

Reittiere für Charaktermodelle



Skelettpferd

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	C	Körperlose Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skelettpferd	1	2	3	0	2 Angeschirrt, Magische Attacken



Geflügeltes Geisterross

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden 8"	16"	C	Fliegen (8", 16"), Körperlose Bewegung, Leichte Truppen	
	Fliegen 8"	16"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Geflügeltes Geisterross	1	2	3	0	2 Angeschirrt, Magische Attacken



Kadaverwagen

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 60×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	C	Keine Ruhe den Gottlosen , Kriegsplattform, Nekromantische Aura	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	4	C+2	Zähigkeit (4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wankende Horde	8	1	3	0	1 Angeschirrt
Chassis			4	1	Aufpralltreffer (1), Unbelebt

Modellregeln

Keine Ruhe den Gottlosen: Universalregel.

Alle R&G-Modelle in befreundeten Einheiten innerhalb von 6" erhalten **Zähigkeit (6+)**. Düsterschrecken in befreundeten Einheiten innerhalb von 6" erhalten stattdessen **Zähigkeit (4+)**. Zusätzlich erhalten alle R&G-Modelle in befreundeten Einheiten aus der Kategorie Kern innerhalb von 6" um einen oder mehrere Kadaverwagen **Zähigkeit (+1, max. 5+)** während ihrer ersten Nahkampfrunde.



Hof der Verdammten

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 60×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	C	Angst, Grabeskälte , Körperlose Bewegung, Kriegsplattform, Riesige Statur		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	5	5	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Liebhaber (2)	2	5	5	2	6	Vampirisch (6+)
Geisterhafte Sargträger	8	2	3	0	2	Angeschirrt, Magische Attacken
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

Modellregeln

Grabeskälte: Universalregel.

Gegnerische Einheiten innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Grabeskälte erleiden -2 Agilität und -2 Defensivfertigkeit.



Kreischender Schrecken

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 100×150 mm
0-1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Rascher Tod.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 6" Fliegen 8"	12" 16"	C	Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	4	6	0	Zähigkeit (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kreischender Schrecken	4	4	5	2	2	Angeschirrt, Markerschütterndes Kreischen

Modellregeln

Markerschütterndes Kreischen: Spezialattacke.

Ein Modell mit dieser Spezialattacke kann sie 1. als Schussattacke oder 2. als Spezialattacke im Nahkampf einsetzen.

1. Wähle ein Ziel gemäß den normalen Regeln für Schussattacken. Die Attacke hat Reichweite 8" und **Marschieren und Schießen**.
2. Die Attacke wird im Initiativeschritt des Modellteils durchgeführt. Kündige beim Zuweisen der Attacken an, dass du Markerschütterndes Kreischen verwenden willst. In diesem Fall kann der Modellteil keine Nahkampfwaffenattacken durchführen. Wähle eine einzelne Einheit in Basekontakt als Ziel.

Unabhängig davon, ob als Schussattacke oder Nahkampfattacke eingesetzt, verursacht das Markerschütternde Kreischen 1 Treffer am Ziel für jeden Lebenspunkt, den das Modell mit Markerschütterndes Kreischen momentan hat. Diese Treffer haben **immer** Stärke 10, Rüstungsdurchschlag 10 und **Magische Attacken**. Benutze für Verwundungswürfe mit dieser Attacke die gegnerische Disziplin anstelle der Widerstandsfähigkeit.



Monströser Wiedergänger

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×50 mm
0–3 Reittiere/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Rascher Tod.

Global		Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden	6"	12"	C	Angst, Fliegen (8", 16"), Riesige Statur		
	Fliegen	8"	16"				
Defensiv		LP	Def	Wid	Rüs		
		4	C	5	C		
Offensiv		Att	Off	Str	RD	Agi	
Monströser Wiedergänger		4	4	5	2	2	Angeschirrt, Giftattacken, Todesstoß
Optionen				Pkt -	Optionale Modellregeln		
Uralter Wiedergänger				10	Uralter Wiedergänger: Universalregel. Der Monströse Wiedergänger erhält Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD) und seine Basegröße wird auf 60×100 mm geändert.		



Zombiedrache

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm
0–1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Rascher Tod. Zombiedrachen und Kolossale Zombiedrachen teilen sich die selbe Einschränkung 0–1 Reittier/Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	Boden Fliegen	7" 7"	14" 14"	C	Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	6	4	6	3	Ablenkend, Zähigkeit (6+)		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Zombiedrache	5	4	6	3	2	Angeschirrt, Atemattacke (Toxische Attacken)	



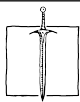
Kolossaler Zombiedrache

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 100×150 mm
0–1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Rascher Tod. Zombiedrachen und Kolossale Zombiedrachen teilen sich die selbe Einschränkung 0–1 Reittier/Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	Boden Fliegen	7" 7"	14" 14"	C	Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	6	5	6	4	Ablenkend, Zähigkeit (6+)		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Kolossaler ZD	5	5	6	3	2	Angeschirrt, Atemattacke (Toxische Attacken)	

Kern (Min. 25%)



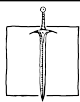
Zombies

120 Pkt + 4 Pkt /zusätzlichem Modell 20–80 Modelle 0–4 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Infanterie**
Base **20×20 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	4"	8"	2	2W6+4	Asche zu Asche, Furchtlos, Punktend, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	1	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Zombie	1	1	3	0	1
— Kommandoabteilung — Pkt — Kommandoabteilung — Pkt —					
Musiker				10	Standartenträger 10



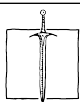
Skelette

145 Pkt + 7 Pkt /zusätzlichem Modell 20–60 Modelle



Höhe **Standard**
Typ **Infanterie**
Base **20×20 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	4"	8"	4	W6+4	Asche zu Asche, Furchtlos, Punktend, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	3	0	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skelett	1	2	3	0	2
— Optionen — Pkt — Kommandoabteilung — Pkt —					
Nur eine Auswahl:					Champion 10
Hellebarde			kostenlos		Musiker 10
Speer			kostenlos		Standartenträger 10
					Bannerverzauberung beliebig



Ghoule

115 Pkt + 14 Pkt /zusätzlichem Modell 10–40 Modelle 0–4 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Infanterie**
Base **20×20 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	4"	8"	6	W6+4	Asche zu Asche, Furchtlos, Punktend, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ghoul	2	3	3	0	4 Giftattacken, Unheiliger Appetit
— Optionen — Pkt — Kommandoabteilung — Pkt —					
Vorhut (0–35 Modelle/Einheit)*				2/Modell	Champion 10
*Wenn der General Strigoi hat.					Musiker 10



Fledermausschwärme

105 Pkt + 20 Pkt /zusätzlichem Modell 2–10 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	Boden	1"	2"	3	W6+4
	Fliegen	6"	12"		Asche zu Asche, Fliegen (6", 12"), Flügelsturm , Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	3	2	0	Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Fledermausschwarm	4	3	2	0	3

Modellregeln

Flügelsturm: Universalregel.

Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen mit Flügelsturm erleiden –1 Offensivfertigkeit und –1 Defensivfertigkeit.

Elite (Unbegrenzt)



Todeswölfe

80 Pkt + 16 Pkt /zusätzlichem Modell **5–15 Modelle** 0–5 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm



Einheiten aus 8 oder mehr Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	9"	18"	3	W3+4	Asche zu Asche, Furchtlos, Untot, Vorhut
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Todeswolf	1	3	3	0	3 Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
— Kommandoabteilung —					
Champion				Pkt - 10	

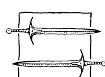


Riesenfledermäuse

95 Pkt + 10 Pkt /zusätzlichem Modell **2–9 Modelle** 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	1"	2"	5	W3+1	Asche zu Asche, Fliegen (9", 18"), Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Untot
	9"	18"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	3	3	0	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Riesenfledermaus	2	3	3	0	3



Düsterschrecken

155 Pkt + 87 Pkt /zusätzlichem Modell **3–10 Modelle** 0–5 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	6"	12"	5	W3+1	Angst, Asche zu Asche, Furchtlos, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	5	0	Zähigkeit (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Düsterschrecken	3	3	4	1	2 Giftattacken, Unheiliger Appetit
— Kommandoabteilung —					
Champion				Pkt - 10	



Grabwächter

165 Pkt + 18 Pkt /zusätzlichem Modell 15-40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln		
	4"	8"	7	W3+4	Asche zu Asche, Furchtlos, Leibwache (General, Grabkönig), Punktend, Untot		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	3	4	0	Schwere Rüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Grabwächter	1	3	4	1	3	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard), Todesstoß	
Optionen				Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Nur eine Auswahl:					Champion		10
Schild				kostenlos	Musiker		10
Hellebarde				2/Modell	Standartenträger		10
Zweihandwaffe				3/Modell	Bannerverzauberung		beliebig



Grabritter

160 Pkt + 32 Pkt /zusätzlichem Modell 5-15 Modelle 0-4 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	8"	16"	7	W3+2	Asche zu Asche, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Punktend, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	4	2	Schild, Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Grabritter	1	3	4	1	3	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard), Todesstoß, Lanze
Skelettpferd	1	2	3	0	2	Angeschirrt, Magische Attacken
—Kommandoabteilung—				Pkt -	—Kommandoabteilung—Pkt -	
Champion				10	Standartenträger10	
Musiker				10	Bannerverzauberungbeliebig	



Kadaverwagen

250 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 60×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	4"	8"	5	2	Furchtlos, Kein Anführer, Keine Ruhe den Gottlosen , Kriegsplattform, Nekromantische Aura, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	3	4	2	Zähigkeit (4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Leichensammler	1	3	3	0	3
Wankende Horde	8	1	3	0	1
Chassis			4	1	Aufpralltreffer (1), Unbelebt

Modellregeln

Keine Ruhe den Gottlosen: Universalregel.

Alle R&G-Modelle in befreundeten Einheiten innerhalb von 6" erhalten **Zähigkeit (6+)**. Düsterschrecken in befreundeten Einheiten innerhalb von 6" erhalten stattdessen **Zähigkeit (4+)**. Zusätzlich erhalten alle R&G-Modelle in befreundeten Einheiten aus der Kategorie Kern innerhalb von 6" um einen oder mehrere Kadaverwagen **Zähigkeit (+1, max. 5+)** während ihrer ersten Nahkampfrunde.



Dunkle Kutsche

455 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	8"	8"	7	1	Angst, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Schnelle Bewegung, Unheilige Verbindung , Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	3	5	4	Rettungswurf (4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kutscher	2	3	3	10	2
Vampir	4	6	5	2	6
Untote Reittiere (2)	1	3	4	1	2
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt

Modellregeln

Unheilige Verbindung: Universalregel.

Befreundete Einheiten innerhalb von 6" um das Modell erhalten **Autonom**.

Optionale Modellregeln

Verlängertes Chassis: Universalregel.

Die Basegröße der Dunklen Kutsche wird auf 50×150 mm geändert und der Attackenwert ihrer Untoten Reittiere auf **2 gesetzt**.

Optionen

Verlängertes Chassis

Pkt –
5



Hof der Verdammten

320 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

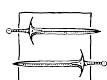
Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 60×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	4"	8"	7	1	Angst, Furchtlos, Grabeskälte , Körperlose Bewegung, Kein Anführer, Kriegsplattform, Riesige Statur, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	5	5	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Liebhaber (3)	2	5	5	2	6	Vampirisch (6+)
Geisterhafte Sargträger	8	2	3	0	2	Angeschirrt, Magische Attacken
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	

Modellregeln

Grabeskälte: Universalregel.

Gegnerische Einheiten innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Grabeskälte erleiden –2 Agilität und –2 Defensivfertigkeit.



Altar des Untodes

340 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	8"	8"	5	1	Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Riesige Statur, Schnelle Bewegung, Seelenpeitsche , Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	3	5	2	Zähigkeit (4+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Dunkler Kutscher	1	3	3	0	3	Aura des Untodes
Geisterrösser	8	2	3	0	2	Angeschirrt, Magische Attacken
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

Modellregeln

Aura des Untodes: Spezialattacke.

Während seiner Schussphase kann der Modellteil eine Schussattacke durchführen, die alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 12" um das Modell (einschließlich im Nahkampf gebundener Einheiten und solcher außerhalb des Frontbereichs und/oder der Sichtlinie) zum Ziel hat. Diese Attacke kann sogar dann benutzt werden, wenn der Altar im Nahkampf gebunden ist. Die Ziele erleiden W6 Treffer mit einer Stärke entsprechend des momentanen Spielzugs und Rüstungsdurchschlag 2.

Seelenpeitsche: Universalregel.

Das Modell kann *Pentagramm der Schmerzen* (Okkultismus) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Gequälte Seelen (Max. 20%)



Geisterschar

160 Pkt + 40 Pkt /zusätzlichem Modell 4-9 Modelle

0-2 Einheiten/Armee
0-10 Modelle/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	6"	12"	4	1	Angst, Asche zu Asche, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	3	3	0	Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Geisterschar	4	3	3	1	1	Zusätzliche Unterstützung (3)



Gespenster

175 Pkt + 42 Pkt /zusätzlichem Modell 5-10 Modelle

0-2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	6"	12"	5	1	Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Leichte Truppen, Untot, Zauberkonklave	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	3	0	Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Gespenst	2	3	3	10	2	Schnitter, Zweihandwaffe

— Zauberkonklave —

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Alterung* (Beschwörung)
- *Flügel des Raben* (Hexerei)
- *Trügerischer Glanz* (Hexerei)

— Kommandoabteilung —

Champion

Pkt -
100



Gespensterreiter

175 Pkt + 33 Pkt /zusätzlichem Modell 5–10 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	8"	16"	5	1	Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Leichte Truppen, Untot, Zauberkonklave	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	3	1	Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Gespensterreiter	2	3	3	10	2	Flammenattacken, Magische Attacken, Zweihandwaffe
Geisterross	1	2	3	0	2	Angeschirrt, Flammenattacken

—Zauberkonklave—

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Gefühl von Kraft* (Kosmologie)
- *Unwirkliche Stimmen* (Beschwörung)
- *Flügel des Raben* (Hexerei)

—Kommandoabteilung—

Champion

Pkt -

100

Rascher Tod (Max. 30%)



Vampirritter

260 Pkt + 82 Pkt /zusätzlichem Modell 3-6 Modelle 0-2 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	7"	14"	7	1	Angst, Autonom, Furchtlos, Punkttend, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	5	4	2	Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ritter	2	5	5	2	5 Vampirisch (6+), Vernichtender Angriff (+1 Att), Lanze
Untote Reittiere	1	2	3	0	2 Angeschirrt, Magische Attacken
— Kommandoabteilung —			Pkt -		— Kommandoabteilung — Pkt -
Champion				10	Standartenträger 10
Musiker				10	Bannerverzauberung beliebig



Vampirbrut

235 Pkt + 86 Pkt /zusätzlichem Modell 3-8 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	Boden 6" Fliegen 9"	12" 18"	8	W3	Angst, Autonom, Fliegen (9", 18"), Furchtlos, Leichte Truppen, Raserei, Schnelle Bewegung, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Vampirbrut	3	4	5	2	4 Schlachtfokus, Vampirisch (6+)
— Kommandoabteilung —			Pkt -		
Champion				10	



Varkolak

325 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln
	8"	16"	7	1	Angst, Autonom, Furchtlos, Untot, Vorhut
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	5	5	0	Zähigkeit (4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Varkolak	5	5	6	3	4 Hass, Vampirisch (3+)



Geflügelte Seelenernter

260 Pkt + 170 Pkt /zusätzlichem Modell 2-4 Modelle 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	Boden Fliegen	6" 6"	12" 12"	10	W3	Angst, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Nekromantische Aura, Schnelle Bewegung, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	5	5	2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Geflügelter Seelenernter	4	5	5	2	4	Todesstoß

Optionen

Pkt -

Nur eine Auswahl:

Hellebarde

15/Modell

Waffenpaar

15/Modell



Kreischender Schrecken

510 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee*

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 100×150 mm

*Für jeden Charakter mit der Größe Gigantisch in der Armee wird die maximale Anzahl um 1 reduziert.

Global	Bew	Mar	Dis	Rea	Modellregeln	
	Boden Fliegen	6" 8"	12" 16"	4	1	Asche zu Asche, Fliegen (8", 16"), Furchtlos, Leichte Truppen, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	4	6	0		Zähigkeit (6+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kreischender Schrecken	4	4	5	2	2	Angeschirrt, Markerschütterndes Kreischen

Modellregeln

Markerschütterndes Kreischen: Spezialattacke.

Ein Modell mit dieser Spezialattacke kann sie 1. als Schussattacke oder 2. als Spezialattacke im Nahkampf einsetzen.

1. Wähle ein Ziel gemäß den normalen Regeln für Schussattacken. Die Attacke hat Reichweite 8" und **Marchieren und Schießen**.
2. Die Attacke wird im Initiativeschritt des Modellteils durchgeführt. Kündige beim Zuweisen der Attacken an, dass du Markerschütterndes Kreischen verwenden willst. In diesem Fall kann der Modellteil keine Nahkampfwaffenattacken durchführen. Wähle eine einzelne Einheit in Basekontakt als Ziel.

Unabhängig davon, ob als Schussattacke oder Nahkampfangriff eingesetzt, verursacht das Markerschütternde Kreischen 1 Treffer am Ziel für jeden Lebenspunkt, den das Modell mit Markerschütterndes Kreischen momentan hat. Diese Treffer haben **immer** Stärke 10, Rüstungsdurchschlag 10 und **Magische Attacken**. Benutze für Verwundungswürfe mit dieser Attacke die gegnerische Disziplin anstelle der Widerstandsfähigkeit.

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Vampirgraf	Bew	6"	Mar	12"	Dis	9	Rea	1		Angst, Autonom, Erwecken (Zombies), Furchtlos, Untot
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	5	Rüs	0		
Vampirgraf	Att	5	Off	7	Str	5	RD	2	Agi	7 Vampirisch (6+)
Vampirhölfling	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8	Rea	1		Angst, Autonom, Erwecken (Zombies), Furchtlos, Untot
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	4	Rüs	0		
Vampirhölfling	Att	4	Off	6	Str	5	RD	2	Agi	6 Vampirisch (6+)
Nekromant	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7	Rea	1		Erwecken (Skelette, Zombies), Furchtlos, Pforten der Unterwelt, Untot, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0		
Nekromant	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3
Grabkönig	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8	Rea	1		Asche zu Asche, Furchtlos, Kein Anführer, Untot, Untoter Schild
Standard, Infanterie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	0		Schild, Schwere Rüstung
Grabkönig	Att	3	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4 Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard), Todesstoß
Banshee	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5	Rea	1		Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Kein Anführer, Leichte Truppen, Untot
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0		Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)
Banshee	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3 Schnitter, Wehklagen

Reittiere für Charaktermodelle

Skelettpferd	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C				Körperlose Bewegung
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2		
Skelettpferd	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2 Angeschirrt, Magische Attacken
Geflügeltes Geisterross	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C				Fliegen (8", 16"), Körperlose Bewegung, Leichte Truppen
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1		
Geflügeltes Geisterross	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2 Angeschirrt, Magische Attacken
Kadaverwagen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	C				Keine Ruhe den Gottlosen, Kriegsplattform, Nekromantische Aura
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+2		Zähigkeit (4+)
Wankende Horde	Att	8	Off	1	Str	3	RD	0	Agi	1 Angeschirrt
Chassis					Str	4	RD	1	Agi	Aufpralltreffer (1), Unbelebt
Hof der Verdammten	Bew	4"	Mar	8"	Dis	C				Angst, Grabeskälte, Körperlose Bewegung, Kriegsplattform, Riesige Statur
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	5	Wid	5	Rüs	2		Rettungswurf (5+)
Liebhaber (2)	Att	2	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	6 Vampirisch (6+)
Geisterhafte Sargträger	Att	8	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2 Angeschirrt, Magische Attacken
Chassis					Str	5	RD	2	Agi	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Kreischender Schrecken	Bew	6"	Mar	12"	Dis	C				Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	4	Wid	6	Rüs	0		Zähigkeit (5+)
Kreischender Schrecken	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2 Angeschirrt, Markerschütterndes Kreischen
Monströser Wiedergänger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	C				Angst, Fliegen (8", 16"), Riesige Statur
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C		
Monströser Wiedergänger	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2 Angeschirrt, Giftattacken, Todesstoß
Zombiedrache	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C				Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	4	Wid	6	Rüs	3		Ablenkend, Zähigkeit (6+)
Zombiedrache	Att	5	Off	4	Str	6	RD	3	Agi	2 Angeschirrt, Atemattacke (Toxische Attacken)
Kolossaler ZD	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C				Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	4		Ablenkend, Zähigkeit (6+)
Kolossaler ZD	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	2 Angeschirrt, Atemattacke (Toxische Attacken)

Kern

Zombies	Bew	4"	Mar	8"	Dis	2	Rea	2W6+4	☞	Asche zu Asche, Furchtlos, Punktend, Untot
Standard, Infanterie	LP	1	Def	1	Wid	3	Rüs	0		
Zombie	Att	1	Off	1	Str	3	RD	0	Agi	1
Skelette	Bew	4"	Mar	8"	Dis	4	Rea	W6+4	☞	Asche zu Asche, Furchtlos, Punktend, Untot
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0		Leichte Rüstung, Schild
Skelett	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2
Ghoule	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6	Rea	W6+4	☞	Asche zu Asche, Furchtlos, Punktend, Untot
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0		
Ghoul	Att	2	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4
Fledermausschwärme	Bew	1"	Mar	2"	Dis	3	Rea	W6+4		Asche zu Asche, Fliegen (6", 12"), Flügelsturm, Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Untot
Standard, Bestie	LP	4	Def	3	Wid	2	Rüs	0		Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Fledermausschwarm	Att	4	Off	3	Str	2	RD	0	Agi	3

Elite

Todeswölfe	Bew	9"	Mar	18"	Dis	3	Rea	W3+4		Asche zu Asche, Furchtlos, Untot, Vorhut
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0		
Todeswolf	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3
Riesenfledermäuse	Bew	1"	Mar	2"	Dis	5	Rea	W3+1		Asche zu Asche, Fliegen (9", 18"), Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Untot
Standard, Bestie	LP	2	Def	3	Wid	3	Rüs	0		Schwieriges Ziel (1)
Riesenfledermaus	Att	2	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3
Düsterschrecken	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5	Rea	W3+1		Angst, Asche zu Asche, Furchtlos, Untot
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	5	Rüs	0		Zähigkeit (5+)
Düsterschrecken	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2
Grabwächter	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7	Rea	W3+4	☞	Asche zu Asche, Furchtlos, Leibwache (General, Grabkönig), Punktend, Untot
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0		Schwere Rüstung
Grabwächter	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3
Grabritter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	7	Rea	W3+2	☞	Asche zu Asche, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Punktend, Untot
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	2		Schild, Schwere Rüstung
Grabritter	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3
Skelettpferd	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2
Kadaverwagen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	5	Rea	2		Furchtlos, Kein Anführer, Keine Ruhe den Gottlosen, Kriegsplattform, Nekromantische Aura, Untot
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	3	Wid	4	Rüs	2		Zähigkeit (4+)
Leichensammler	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3
Wankende Horde	Att	8	Off	1	Str	3	RD	0	Agi	1
Chassis					Str	4	RD	1	Agi	
Dunkle Kutsche	Bew	8"	Mar	8"	Dis	7	Rea	1		Angst, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Schnelle Bewegung, Unheilige Verbindung, Untot
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	3	Wid	5	Rüs	4		Rettungswurf (4+)
Kutscher	Att	2	Off	3	Str	3	RD	10	Agi	2
Vampir	Att	4	Off	6	Str	5	RD	2	Agi	6
Untote Reittiere (2)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2
Chassis					Str	5	RD	2	Agi	
Hof der Verdammten	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7	Rea	1		Angst, Furchtlos, Grabeskälte, Körperlose Bewegung, Kein Anführer, Kriegsplattform, Riesige Statur, Untot
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	5	Wid	5	Rüs	2		Rettungswurf (5+)
Liebhaber (3)	Att	2	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	6
Geisterhafte Sargträger	Att	8	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2
Chassis					Str	5	RD	2	Agi	

Altar des Untodes	Bew	8"	Mar	8"	Dis	5	Rea	1				Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Riesige Statur, Schnelle Bewegung, Seelenpeitsche, Untot
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	3	Wid	5	Rüs	2				Zähigkeit (4+)
Dunkler Kutscher	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Aura des Untodes	
Geisterrösser	Att	8	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2	Angeschirrt, Magische Attacken	
Chassis					Str	5	RD	2	Agi		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	

Gequälte Seelen

Geisterschar	Bew	6"	Mar	12"	Dis	4	Rea	1	Angst, Asche zu Asche, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Untot		
Standard, Infanterie	LP	4	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)		
Geisterschar	Att	4	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	1	Zusätzliche Unterstützung (3)
Gespenster	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5	Rea	1	Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Leichte Truppen, Untot, Zauberkonklave		
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)		
Gespenst	Att	2	Off	3	Str	3	RD	10	Agi	2	Schnitter, Zweihandwaffe
Gespensterreiter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	5	Rea	1	Angst, Asche zu Asche, Entsetzen, Furchtlos, Geisterhafte Erscheinung, Leichte Truppen, Untot, Zauberkonklave		
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	1	Rettungswurf (3+, gegen nicht-Magische Attacken), Rettungswurf (5+)		
Gespensterreiter	Att	2	Off	3	Str	3	RD	10	Agi	2	Flammenattacken, Magische Attacken, Zweihandwaffe
Geisterross	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2	Angeschirrt, Flammenattacken

Rascher Tod

Vampirritter	Bew	7"	Mar	14"	Dis	7	Rea	1			Angst, Autonom, Furchtlos, Punkhend, Untot
Standard, Kavallerie	LP	2	Def	5	Wid	4	Rüs	2			Schild, Schwere Rüstung
Ritter	Att	2	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5	Vampirisch (6+), Vernichtender Angriff (+1 Att), Lanze
Untote Reittiere	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2	Angeschirrt, Magische Attacken
Vampirbrut	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8	Rea	W3			Angst, Autonom, Fliegen (9", 18"), Furchtlos, Leichte Truppen, Raserei, Schnelle Bewegung, Untot
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	0			
Vampirbrut	Att	3	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	4	Schlachtfokus, Vampirisch (6+)
Varkolak	Bew	8"	Mar	16"	Dis	7	Rea	1			Angst, Autonom, Furchtlos, Untot, Vorhut
Groß, Bestie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	0			Zähigkeit (4+)
Varkolak	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	4	Hass, Vampirisch (3+)
Geflügelte Seelenernter	Bew	6"	Mar	12"	Dis	10	Rea	W3			Angst, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Nekromantische Aura, Schnelle Bewegung, Untot
Groß, Infanterie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	2			
Geflügelter Seelenernter	Att	4	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	4	Todesstoß
Kreischender Schrecken	Bew	6"	Mar	12"	Dis	4	Rea	1			Asche zu Asche, Fliegen (8", 16"), Furchtlos, Leichte Truppen, Untot
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	4	Wid	6	Rüs	0			Zähigkeit (6+)
Kreischender Schrecken	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2	Angeschirrt, Markerschütterndes Kreischen

Reanimiert

1	Charaktermodelle, Hof der Verdammten, Altar des Untodes, Dunkle Kutsche, Modelle aus Gequälte Seelen, Kreischender Schrecken, Vampirritter, Varkolak
2	Kadaverwagen
W3	Geflügelte Seelenernter, Vampirbrut
W3+1	Düsterschrecken, Riesenfledermäuse
W3+2	Grabritter
W3+4	Todeswölfe, Grabwächter
W6+4	Skelette, Ghoule, Fledermausschwärme
2W6+4	Zombies

