

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Unsterbliche Dynastien

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	7
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	11
Besondere Gegenstände	4	Kern	13
Monarchen des Untodes	6	Elite	15
Armeeorganisation	7	Uralte Geschütze	17
Schnellreferenz	21	Begraben	18
		Des Steinmetz' Menagerie	19



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

Auferstanden

Bestimmte Einheiten enthalten die zusätzliche Charaktereigenschaft Auferstanden, kurz Auf, die die Anzahl der Lebenspunkte angibt, die mit *Der Tod ist nur der Anfang* wiederbelebt werden.

Der Tod ist nur der Anfang

Unsterbliche Dynastien haben keinen Vererbten Zauber. Stattdessen kennen alle Todeskult-Hierarchen den Attributzauber *Der Tod ist nur der Anfang* zusätzlich zu den Attributzaubern ihrer Pfade. In Schritt 1 jedes Zauberversuches eines Erlernten Zaubers vom Typ Unterstützung mit einem Todeskult Hierarchen darf der Besitzer den Zaubervwert des Zaubers um 2 erhöhen. Falls der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kann der Todeskult-Hierarch *Der Tod ist nur der Anfang* als einen Attributzauber zusätzlich zu einem anderen Attributzauber wirken (unabhängig davon, ob der Zaubervwert des initialen Zaubers erhöht wurde). *Der Tod ist nur der Anfang* darf nur dann eine Einheit mit einem oder mehr Modellen mit Beseelte Statue zum Ziel haben, wenn der Zaubervwert des anfänglichen Zaubers erhöht wurde.

Zaubervwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
A Der Tod ist nur der Anfang siehe unten* Unterstützung Sofort				Wenn dieser Zauber abgehandelt wird, wähle einen der folgenden Effekte: • Der R&G Teil des Ziels heilt eine Anzahl an Lebenspunkten entsprechend seines Auferstanden-Werts. • Bis zu ein Charakter innerhalb des Ziels heilt eine Anzahl an Lebenspunkten entsprechend seines Auferstanden-Werts. Charaktermodelle und Modelle mit Riesige Statur können durch diesen Zauber nicht mehr als 2 Lebenspunkte in einer einzelnen Magiephase heilen.

*Der Zauber hat eine einzelne Einheit zum Ziel, die das Ziel des Zaubers war, der *Der Tod ist nur der Anfang* ausgelöst hat.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

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.

Beseelte Statue

Falls mehr als die Hälfte der Modelle einer Einheit die Regel Beseelte Statue hat, wird die Anzahl der Lebenspunktverluste dieser Einheit durch Staub zu Staub und Instabil um 1 reduziert.

Hierophant

Einzigartig. Eine Unsterbliche Dynastien-Armee **muss** ein einzelnes Modell mit dieser Universalregel beinhalten. Wenn der Hierophant *Der Tod ist nur der Anfang* als einen nicht gebundenen Zauber wirkt, darf er die Reichweite des Zaubers auf 18" **setzen** (anstelle der normalen Zielbeschränkungen des Zaubers).

Staub zu Staub

Zu Beginn jedes befreundeten Spielerzuges nachdem der Hierophant der Armee als Verlust entfernt wurde, verliert jede Einheit mit einem oder mehr Modellen mit Staub zu Staub 1 Lebenspunkt, dagegen sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt. Diese Lebenspunktverluste werden gemäß den Regeln für Instabil verteilt.

Unsterblicher Wille

Einheiten mit einem oder mehreren Modellen mit Unsterblicher Wille erhalten +2 Offensivfertigkeit, +2 Defensivfertigkeit und **Todesstoß** und ersetzen die Zielgenauigkeit ihrer Schusswaffen mit (4+). Charaktermodelle, Bestien, Modelle mit Beseelte Statue und Modellteile mit Angeschirrt sind von Unsterblicher Wille nicht betroffen.

Rüstkammer

Vipernbogen – Schusswaffe

Reichweite 24“, Schüsse 1, Str 3, RD 0, **Salvenfeuer**.

Diese Waffe trifft **immer** bei einem Trefferwurf gleich oder größer ihrer Zielgenauigkeit.

Großer Vipernbogen – Schusswaffe

Reichweite 36“, Schüsse 1, Str 5, RD 2, **Salvenfeuer**.

Diese Waffe trifft **immer** bei einem Trefferwurf gleich oder größer ihrer Zielgenauigkeit.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Götterschlächter 80 Pkt
Verzauberung: Zweihandwaffe.
Der Träger dieser verzauberten Waffe erhält +1 Attackewert, während er sie benutzt. Attacken mit dieser Waffe werden zu **Heiligen Attacken** und erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Rettungswurf (X))** (beachte, dass letzteres auch gegen Modelle gilt, die einen bedingten Rettungswurf haben).

Geißel der Könige 30 Pkt
Verzauberung: Handwaffe oder Waffenpaar.
Wenn der Träger diese Waffe benutzt, wird sein Attackewert auf 6 **gesetzt**. Wenn der Träger in einem Duell kämpft, **müssen** für Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, verpatzte Verwundungswürfe wiederholt werden.

Rüstungsverzauberungen

Segen des Schakals 80 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +2 Lebenspunkte und **Zähigkeit (5+)**.

Umarmung der Sonne 25 Pkt
Verzauberung: Schild.
Der Träger erhält **Ablenkend**, während er diesen Schild benutzt.

Bannerverzauberungen

Banner der Begrabenen 45 Pkt
0–2 pro Armee. Nur Kern und Armeestandartenträger.
Falls von einem Charakter gewählt, erhält der Träger **Besonderer Hinterhalt (Offenes Gelände)**. Falls von einem R&G-Modell gewählt, erhält die Einheit des Trägers **Besonderer Hinterhalt (Offenes Gelände)** und ihr können während der Erstellung der Armeeliste keine weiteren Modelle hinzugefügt werden. Modelle mit Höhe Standard, die durch dieses Banner im Hinterhalt aufgestellt werden, **müssen** in einer Formation mit genau 5 Modellen pro Glied (außer dem letzten) aufgestellt werden und können keine Neuformierung (oder Schnelle Neuformierung) während dieses Spielerzugs durchführen. Einheiten mit Besonderer Hinterhalt (Offenes Gelände) zählen zusätzlich gegen Begraben.

Artefakte

Krone der Pharaonen 100 Pkt
Nur Pharaonen und Nomarchen.
Der Träger erhält **Befehlsgewalt (+6")**. Zu Beginn jedes eigenen Spielerzugs darf der Träger Unsterblicher Wille verlieren und eine Einheit innerhalb von 12" auswählen. Diese Einheit erhält von **Unsterblicher Wille** bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielerzugs.

Geweihte Sanduhr 90 Pkt
Dominant.
Der Träger darf in jeder Magiephase den ersten verpatzten Zauberversuch eines Zaubers vom Typ Unterstützung, der mit 2 Magiewürfeln unternommen wurde, wiederholen (indem er beide Magiewürfel neu würfelt).

Totenmaske von Teput 50 Pkt
Feindliche Einheiten in Basekontakt mit dem Träger erleiden –2 Offensivfertigkeit.

Rösser von Nepheth-Ra 40 Pkt
Modelle in der Einheit des Trägers, die mindestens einen Skelettpferd-Modellteil enthalten, erhalten **Körperlose Bewegung** und +4" Marschrate.

Ankh von Naptesh 35 Pkt
Der Träger erhält **Hierophant** und kann dies nicht verlieren. R&G Modelle in der Einheit des Trägers erhalten **Zähigkeit (6+)**.

Das Buch der Toten 30 Pkt
Der Träger kann *Der Tod ist nur der Anfang* als gebundenen Zauber (4/8) mit folgender Abwandlung wirken:
Die Reichweite des Zaubers wird geändert zu 12" Aura.
Der Zauber darf Einheiten zum Ziel haben, die ein oder mehrere Modelle mit Beseelte Statue beinhalten.

Gesegnete Binden 30 Pkt
Der Träger erhält +1 Lebenspunkt und verliert Brennbar, sofern er es hatte (beachte, dass dies nicht verhindert, dass das Modell aus einer anderen Quelle Brennbar erhält).

Sekhem-Szepter 30 Pkt
Der Träger erhält **Autonom** und **Unnachgiebig**.

Sandsturmmantel

25 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Der Träger erhält **Fliegen (5", 15")**, **Leichte Truppen** und **Schnelle Bewegung**, und kann eine **Hinwegfegen-Attacke** durchführen, die 2W6 Treffer mit Stärke 2 und Rüstungsdurchschlag 1 verursacht.

Schriftrolle der Austrocknung

20 Pkt

Nach der Auswahl der Aufstellungszonen (am Ende von Schritt 6 der Spielvorbereitung), wähle einen Wald, ein Gewässer oder ein Feld. Dieses Geländestück gilt nicht länger als das Geländestück, das es war, und verliert alle entsprechenden Regeln. Es wird als Gefährliches Gelände (1) für alle gegnerischen Einheiten behandelt.

Monarchen des Untodes

Folgende Optionen stellen alternative Arten Untoter Streitkräfte dar, denen man in der Schlacht begegnen kann. Ein Pharao kann eine der folgenden Streitkräfte anstatt einer regulären Unsterbliche Dynastien-Armee befehligen.

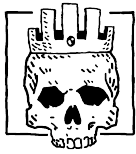
Kommandant der Terrakotta-Armee

- Die folgenden Modelle **müssen** mit +1 Widerstandsfähigkeit, -1 Agilität und **Beseelte Statue** aufgewertet werden:
 - Skelette, Skelettbogenschützen, Skelettkavallerie und Skelettkundschafter für + 1 Pkt /Modell;
 - Nekropolenwächter für + 5 Pkt /Modell und dürfen nur bis zu 15 zusätzliche Modelle pro Einheit hinzufügen;
 - Leichenkatapulte für + 10 Pkt /Modell;
 - Lade von Phatep für + 10 Pkt /Modell;
 - R&G Skelettstreitwagen für + 17 Pkt /Modell und darf nur bis zu drei Modelle pro Einheit hinzufügen;
 - Pharaos für + 20 Pkt /Modell, Nomarchen für + 15 Pkt /Modell, Todeskult Hierarchen, Nekropolenherolde und Gruftarchitekten für + 10 Pkt /Modell und verlieren Brennbar, sofern sie es hatten. Modelle auf Arche der Zeitalter oder Sha Wächter erhalten nicht +1 Widerstandsfähigkeit.
- Alle Modelle **setzen** ihren Auferstanden-Wert auf 1.
- Nicht fliegende Modelle in der Armee mit Besonderer Hinterhalt (X) und/oder Leichte Truppen verlieren diese Modellregeln (und können sie auf keine Weise erhalten).
- Große Aasgeier, Skarabäenschwärme und Grabseelenernter dürfen nicht in die Armee aufgenommen werden.
- R&G Modelle mit einem anderen Typen als Bestie, die **Beseelte Statue** erhalten, können von Unsterblicher Wille profitieren (obwohl sie Beseelte Statue haben, Modellteile mit Angeschirrt bleiben unbeeinflusst).

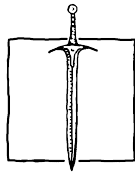
Herr der Hügelgrab-Legion

- Skelettbogenschützen **müssen** Schwere Rüstung kostenlos erhalten.
- Skelette **müssen** Schwere Rüstung für + 1 Pkt/Modell erhalten. Skelette dürfen Speer und Schild kostenlos mit Hellebarde ersetzen.
- Skelettkavallerie darf eine Lanze für + 2 Pkt /Modell erhalten und darf +1 Rüstung, -1" Bewegungsrate und -2" Marschrate für + 1 Pkt /Modell erhalten.
- R&G Skelettstreitwagen dürfen Hellebarde mit Lanze für + 5 Pkt /Modell ersetzen.
- Nekropolenwächter **müssen** eine Schwere Rüstung für + 1 Pkt /Modell erhalten und dürfen nur bis zu 20 zusätzliche Modelle pro Einheit hinzufügen.
- Skarabäenschwärme **müssen Rettungswurf (5+), Rettungswurf (3+, gegen Nicht-Magische Attacken), Körperlose Bewegung, Magische Attacken** erhalten und ihr Auferstanden Wert wird auf 1 gesetzt für + 30 Pkt /Modell. Sie dürfen nur bis zu 2 zusätzliche Modelle pro Einheit hinzufügen. Außerdem können maximal 7 Skarabäenschwärme-Modelle in der Armee enthalten sein.
- Die Armee darf keine Modelle mit Riesige Statur und/oder Große Kavallerie enthalten.
- Modelle mit Besonderer Hinterhalt (X) und/oder Kundschafter verlieren diese Modellregeln (und können sie auf keine Weise erhalten).
- Nicht fliegende Modelle mit Schwerer Rüstung verlieren Leichte Truppen (und können diese Modellregel auf keine Art erhalten).

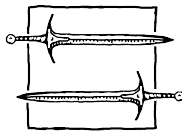
Armeeorganisation



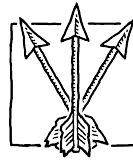
Charaktermodelle
Max. 40%



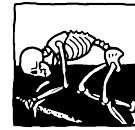
Kern
Min. 25%



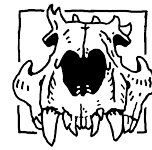
Elite
Unbegrenzt



Uralte Geschütze
Max. 35%



Begraben*
Max. 30%



Des Steinmetz' Menagerie
Max. 35%

*Einheiten mit Besonderer Hinterhalt (X)

Charaktermodelle (Max. 40%)



Pharaoh
215 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (SM) bezeichnet sind zählen gegen Des Steinmetz' Menagerie. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	9	1	Angst, Furchtlos, Staub zu Staub, Unsterblicher Wille, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	6	5	0	Brennbar, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Pharaoh	4	6	5	2	3

Optionen	Pkt	Reittiere	Pkt
Besondere Gegenstände	bis zu 200	Skelettpferd	20
Schild	5	Skelettstreitwagen	75
Schwere Rüstung	5	Sha Wächter (SM)	320
Großer Vipernbogen (4+)	5		
Nur eine Auswahl:			
Hellebarde	5		
Lanze	5		
Waffenpaar	5		
Zweihandwaffe	25		
		Armeeorganisations-Optionen	
		Falls ein Pharao der General ist, darf er zum Kommandanten der Terrakotta-Armee oder Herrn der Hügelgrab-Legion werden (siehe Monarchen des Untodes , Seite 6).	



Nomarch

130 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (SM) bezeichnet sind zählen gegen Des Steinmetz' Menagerie. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	9	1	Angst, Furchtlos, Staub zu Staub, Unsterblicher Wille, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	5	0	Brennbar, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Nomarch	2	4	4	1	3
— Optionen —					Pkt –
Besondere Gegenstände				bis zu 100	Skelettpferd 15
Schild				5	Skelettstreitwagen 50
Schwere Rüstung				5	Sha Wächter (SM) 285
Vipernbogen (4+)				5	
Nur eine Auswahl:					
Hellebarde				kostenlos	
Waffenpaar				kostenlos	
Lanze				5	
Zweihandwaffe				5	



Nekropolenherold

100 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	7	1	Furchtlos, Staub zu Staub, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	5	0	Brennbar, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Nekropolenherold	3	4	4	1	3
— Modellregeln —					Pkt –
Zorn des Wächters: Attackenattribut – Nahkampf.					Skelettpferd 20
Modelteile ohne Angeschirrt in der Einheit des Modells erhalten Schlachtfokus .					Amuut (0–2 Reittiere/Armee) 50
					Skelettstreitwagen 60
— Optionen —					Pkt –
Armeestandardenträger				50	
Besondere Gegenstände				bis zu 100	
Schild				5	
Schwere Rüstung				5	
Vipernbogen (4+)				5	
Nur eine Auswahl:					
Hellebarde				5	
Lanze				5	
Waffenpaar				5	
Zweihandwaffe				5	



Gruftarchitekt

200 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	7	1	Furchtlos, Meister des Steins , Staub zu Staub, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	0	Brennbar, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Gruftarchitekt	2	4	4	1	3

Modellregeln

Meister des Steins: Universalregel.

Wähle direkt vor der Schlacht (während Schritt 7 der Aufstellungsphase) und zu Beginn jedes befreundeten Spielerzugs eine befreundete Einheit innerhalb von 18" um den Gruftarchitekten, die vollständig aus Modellen mit Beseelte Statue besteht. Diese Einheit erhält **Zähigkeit (5+)** bis zum Beginn deines nächsten Spielerzuges.

Optionen

Besondere Gegenstände	Pkt
Nur eine Auswahl:	
Lanze	5
Waffenpaar	5

Reittiere

Skelettpferd	Pkt
Amuut	25
Skelettstreitwagen	25



Todeskult Hierarch

115 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	7	1	Furchtlos, Staub zu Staub, Untot, Zaubernovize
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Todeskult Hierarch	1	3	3	0	2

Magie-Optionen

Zauberadept	Pkt
Meisterzauberer	95
	265



Beschwörung



Kosmologie



Weissagung

Optionen

Besondere Gegenstände	Pkt
Falls Meisterzauberer	bis zu 100
Seelenkanal (Nur Meisterzauberer)	bis zu 200
Hierophant	20
Falls Meisterzauberer	10
Leichte Rüstung	25
	5

Reittiere

Skelettpferd	Pkt
Arche der Zeitalter	15
	120

Optionale Modellregeln

Seelenkanal: Universalregel.

Befindet sich das Modell zu Beginn einer eigenen Magiephase auf dem Schlachtfeld, ziehe keine Magiekarte. Wende stattdessen das Folgende an:

5 Magiewürfel
(beide Spieler)

4+W3 Schleiermarker
(Aktiver Spieler)



Lade von Phatep

180 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 75 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	4"	8	2	Furchtlos, Göttliches Licht , Kanalisieren (1), Kein Anführer, Kriegsmaschine, Phateps Fluch , Staub zu Staub, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	1	4	0	Rettungswurf (5+), Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Nekropolenwächtern	3	3	4	1	3 Giftattacken, Magische Attacken, Todesstoß, Hellebarde

Modellregeln

Göttliches Licht: Universalregel.

Gegnerische Zauberer innerhalb von 36" um eine oder mehr Laden von Phatep erleiden einen –1 Modifikator auf ihre Zauberwürfe.

Phateps Fluch: Universalregel.

Sofern das Modell keine Vorrück- oder Marschbewegung während des aktuellen Spielerzugs durchgeführt hat, kann es folgenden gebundenen Zauber mit Energiestufe (6/6) wirken:

Typ: Fluch, Schaden, Reichweite 36". Dauer: Sofort.

Das Ziel **muß** einen Disziplintest mit einem zusätzlichen W6 ablegen. Misslingt der Test, erleidet die Einheit einen Treffer für jeden Punkt, um den der Test misslang. Diese Treffer verwunden automatisch und haben Rüstungsdurchschlag 10.

Reittiere für Charaktermodelle



Skelettpferd

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

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



Skelettstreitwagen

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	10"	C	Leichte Truppen, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Skelettpferd (2)	1	2	3	0	2	Angeschirrt
Chassis			4	1		Aufpralltreffer (W3+3), Unbelebt

— Optionen — Pkt —

Zwei zusätzliche Skelettpferde und die Basegröße ändert sich zu 100×100 mm
kostenlos



Amuut

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C	Angst, Beseelte Statue		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Amuut	3	3	5	2	3	Angeschirrt, Giftattacken



Arche der Zeitalter

Höhe **Groß**
Typ **Konstrukt**
Base **60×100 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	C	Heilige Arche , Kriegsplattform	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	C	5	C+2	Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wächter (2)	1	3	4	1	3 Giftattacken, Magische Attacken, Todesstoß, Vipernbogen (5+)
Gebundene Geister	2	2	2	0	2 Angeschirrt, Magische Attacken
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

Modellregeln

Heilige Arche: Universalregel.

Alle befreundeten Zauberer addieren +6" auf die Reichweite ihrer nicht gebundenen Zauber für jede Arche der Zeitalter innerhalb von 12" um den Zauberer. Zauber des Typs Aura erhalten stattdessen nur +3" auf ihre Reichweite.



Sha Wächter

Höhe **Gigantisch**
Typ **Bestie**
Base **50×100 mm**
0-2 Reittiere/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Des Steinmetz' Menagerie.

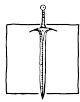
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	C	Beseelte Statue	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	7	5	6	4	Ewiger Wächter
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Sha Wächter	4	4	5	2	3 Angeschirrt, Giftattacken, Todesstoß

Modellregeln

Ewiger Wächter: Persönlicher Schutz.

Wenn das Modell eine Verwundung erleidet von einer Attack mit Multiple Lebenspunktverluste (X), **halbiere** X, wobei aufgerundet wird.

Kern (Min. 25%)



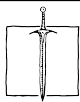
Skelette

145 Pkt + 6 Pkt / zusätzlichem Modell 20-60 Modelle



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

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	4	7	Furchtlos, Punktend, Staub zu Staub, 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 Speer Pkt - 1/Modell Kommandoabteilung Champion Musiker Standartenträger Bannerverzauberung Pkt - 10 10 10 beliebig					



Skelettbogenschützen

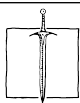
115 Pkt + 9 Pkt / zus. Modell 10-30 Modelle



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

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Uralte Geschütze.

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	4	6	Furchtlos, Punktend, Staub zu Staub, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skelettbogenschütze	1	2	3	0	2 Vipernbogen (5+)
Kommandoabteilung Champion Musiker Pkt - 10 10 Kommandoabteilung Standartenträger Bannerverzauberung Pkt - 10 beliebig					



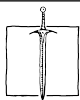
Skelettkavallerie

150 Pkt + 10 Pkt / zusätzlichem Modell 10-24 Modelle 0-3 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	8"	16"	6	4	Furchtlos, Punktend, Staub zu Staub, Untot, Vorhut
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	1	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Reiter	1	3	3	0	2 Leichte Lanze
Skelettpferd	1	2	3	0	2 Angeschirrt
Kommandoabteilung Champion Musiker Pkt - 10 10 Kommandoabteilung Standartenträger Bannerverzauberung Pkt - 10 beliebig					



Skelettkundschafter

145 Pkt + 9 Pkt /zus. Modell 5–10 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Uralte Geschütze.

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	8"	16"	6	4	Furchtlos, Kundschafter, Leichte Truppen, Staub zu Staub, Untot, Vorhut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	3	1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Reiter	1	3	3	0	2	Vipernbogen (5+)
Skelettpferd	1	2	3	0	2	Angeschirrt
— Kommandoabteilung —				Pkt –	— Kommandoabteilung — Pkt –	
Champion				10	Standartenträger	10
Musiker				10	Bannerverzauberung	beliebig



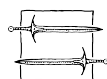
Skelettstreitwagen

250 Pkt + 70 Pkt /zusätzlichem Modell 3–7 Modelle 0–5 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	8"	10"	7	2	Furchtlos, Im Tod Gebunden , Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Staub zu Staub, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	3	4	1	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Streitwagenlenker (2)	2	3	3	0	2	Hellebarde, Vipernbogen (5+)
Skelettpferd (2)	1	2	3	0	2	Angeschirrt
Chassis			4	1		Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt
— Modellregeln —					— Kommandoabteilung — Pkt –	
Im Tod Gebunden: Universalregel.					Champion 10	
R&G-Modelle in dieser Einheit müssen weniger als 3 sein, bevor Treffer auf Charaktermodelle mit demselben Typ und derselben Höhe wie die Einheit verteilt werden können.					Musiker 10	
					Standartenträger 10	
					Bannerverzauberung beliebig	
— Optionen — Pkt –					— Optionale Modellregeln —	
Streitwagenlenker der Legionen					Streitwagenlenker der Legionen: Universalregel.	
10/Modell					Das Modell verliert Leichte Truppen und erhält Punktend . Seine Streitwagenlenker erhalten Vernichtender Angriff (+1 Str, Kämpft aus zusätzlichem Glied).	

Elite (Unbegrenzt)



Nekropolenwächter

180 Pkt + 14 Pkt /zusätzlichem Modell 15–40 Modelle



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

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	4"	8"	8	4	Furchtlos, Leibwache, Punktend, Staub zu Staub, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	4	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Nekropolenwächter	1	3	4	1	3 Giftattacken, Magische Attacken, Todesstoß
— Optionen —					
Schild				1/Modell	Champion 10
Nur eine Auswahl:					Musiker 10
Hellebarde				3/Modell	Standartenträger 10
Waffenpaar				3/Modell	Bannerverzauberung beliebig



Gruftkataphrakte

285 Pkt + 110 Pkt /zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee



Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×100 mm**



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Be] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Begraben.

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	7"	14"	8	2	Angst, Beseelte Statue, Furchtlos, Punktend, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	3	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Reiter	2	4	4	1	3 Todesstoß, Hellebarde
Amuut	3	3	5	2	3 Angeschirrt, Giftattacken
— Optionen —					
Besonderer [Be]	Hinterhalt	(Offenes Gelände)		10/Modell	Champion 10
					Musiker 10
					Standartenträger 10
					Bannerverzauberung beliebig



Shabtis

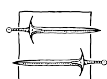
185 Pkt + 75 Pkt /zusätzlichem Modell 3-8 Modelle



0-5 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	6"	12"	8	2	Angst, Beseelte Statue, Furchtlos, Punktend, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	2	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Shabti	3	4	5	2	3
Optionen Nur eine Auswahl: Waffenpaar Hellebarde Pkt - 13/Modell 15/Modell					
Kommandoabteilung Champion Musiker Standartenträger Bannerverzauberung Pkt - 10 10 10 beliebig					



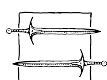
Große Aasgeier

145 Pkt + 15 Pkt /zusätzlichem Modell 3-9 Modelle

0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
Boden	2"	4"	4	3	Fliegen (9", 18"), Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Staub zu Staub, Untot
Fliegen	9"	18"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	3	4	0	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Großer Aasgeier	3	3	4	1	3



Skarabäenschwärme

105 Pkt + 40 Pkt /zusätzlichem Modell 2-6 Modelle

0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 40×40 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Be] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Begraben.

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	5"	10"	7	4	Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Staub zu Staub, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	3	2	0	Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skarabäenschwarm	5	3	2	1	3 Giftattacken, Zusätzliche Unterstützung (3)
Optionen Besonderer [Be] Pkt - Hinterhalt (Offenes Gelände) 15/Modell					

Uralte Geschütze (Max. 35%)



Shabti-Schützen

180 Pkt + 90 Pkt /zusätzlichem Modell 3-8 Modelle



0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Infanterie

Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	6"	12"	8	2	Angst, Beseelte Statue, Furchtlos, Punktend, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	4	4	2	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Shabti-Schütze	3	4	5	1	3	Großer Vipernbogen (5+)
—— Kommandoabteilung ——				Pkt -	—— Kommandoabteilung —— Pkt	
Champion				10	Standartenträger	10
Musiker				10	Bannerverzauberung	beliebig



Sandschleicher

300 Pkt + 75 Pkt /zusätzlichem Modell 3-4 Modelle

0-3 Einheiten/Armee

0-10 Modelle/Armee

Höhe Groß

Typ Bestie

Base 50×100 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Be] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Begraben.

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	7"	14"	8	2	Angst, Autonom, Beseelte Statue, Furchtlos, Leichte Truppen, Überragend, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	3	4	2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Sandschleicher	2	3	4	1	3	Versteinender Blick, Hellebarde
—Modellregeln—					—Optionen— Pkt -	
Versteinender Blick: Spezialattacke. Ein Modell mit dieser Spezialattacke kann sie 1. als Schussattacke oder 2. als Spezialattacke im Nahkampf einsetzen.					Besonderer [Be]	Hinterhalt (Offenes Gelände) 20/Modell
1. Wähle ein Ziel gemäß den normalen Regeln für Schussattacken. Die Attacke hat Reichweite 12".					—Kommandoabteilung— Pkt -	
2. Die Attacke wird zum Initiativeschritt des Modellteils durchgeführt. Kündige an, dass du Versteinender Blick einsetzt, wenn die Attacke zugewiesen werden. Wähle eine einzelne Einheit in Basekontakt als Ziel.					Champion	10
Unabhängig davon, ob es als Fernkampf- oder als Nahkampfattacke eingesetzt wird, verursacht Versteinender Blick 2 Treffer. Diese Treffer haben Rüstungsdurchschlag 10, Magische Attacken und verwunden immer bei einem natürlichen Verwundungswurf von '5' und '6'.						



Leichenkatapult

190 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 75 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	4"	4"	4	2	Furchtlos, Kriegsmaschine, Staub zu Staub, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	1	4	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung	3	2	3	0	2	Bewegen oder Schießen, Leichenkatapult (5+)

Modellregeln

Leichenkatapult: Artilleriewaffe.

Katapult (6×6), Reichweite 12–48", Schüsse 1, Str 3 [7], RD 0 [4], **Flammenattacken**, **Magische Attacken**, **[Multiple Lebenspunktverluste (D3)]**. Diese Waffe trifft **immer** bei einem Trefferwurf gleich oder größer ihrer Zielgenauigkeit. Paniktests durch Leichenkatapult erleiden -1 Disziplin.

Begraben (Max. 30%)



Sandskorpion

150 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	7"	14"	8	2	Angst, Beseelte Statue, Besonderer Hinterhalt (Offenes Gelände), Furchtlos, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	4	5	2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Sandskorpion	4	4	5	2	3	Giftattacken, Todesstoß

Des Steinmetz' Menagerie (Max. 35%)



Kriegssphinx

435 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	5"	12"	8	1	Beseelte Statue, Furchtlos, Untot	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	4	8	3		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Reiter (4)	2	4	4	1	3	Todesstoß, Leichte Lanze
Kriegssphinx	4	4	5	2	1	Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken), Giftattacken



Schreckenssphinx

410 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	Boden 6"	12"	8	1	Autonom, Beseelte Statue, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Untot	
	Fliegen 6"	12"				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	5	8	3		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schreckenssphinx	5	5	5	1	0	Giftattacken, Kolossales Kopesh , Todesstoß

— Modellregeln —

Kolossales Kopesh: Nahkampfwaffe.

Attacken welche mit dieser Waffe gemacht werden erhalten +2 Stärke, +2 Rüstungsdurchschlag, und **Multiple Lebenspunktverluste (D3, gegen Riesige Statur)**.



Grabseelenernter

280 Pkt + 165 Pkt /zusätzlichem Modell 2–4 Modelle

0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln	
	Boden 6"	12"	10	1	Angst, Autonom, Beseelte Statue, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Untot	
	Fliegen 6"	12"				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	5	5	2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Grabseelenernter	4	5	5	2	4	Todesstoß

— Optionen —

Nur eine Auswahl:

Hellebarde
Waffenpaar

15/Modell
20/Modell

— Pkt —



Koloss

400 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe **Gigantisch**
 Typ **Infanterie**
 Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Auf	Modellregeln
	6"	12"	8	1	Beseelte Statue, Furchtlos, Untot
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	4	6	3	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Koloss	6	4	6	3	2 Zermahlen-Attacken (W3)

Optionen

Nur eine Auswahl:

Waagschalen des Schicksals	kostenlos
Zweihandwaffe	5
Riesiger Vipernbogen (5+) (0–1 Modelle/Armee)	15
Waffenpaar	25

Pkt –

Optionale Modellregeln

Riesiger Vipernbogen: Artilleriewaffe.

Reichweite 48", Schüsse 1, Str 3 [6], RD 10, **Flächenattacke (1×5)**, [**Multiple Lebenspunktverluste (D3)**].

Diese Artilleriewaffe trifft immer bei einem Wurfergebnis gleich oder größer ihrer Zielgenauigkeit.

Waagschalen des Schicksals: Nahkampfwaffe.

Der Träger erleidet –1 Attackewert und –1 Rüstung und kann die folgenden Zauber als gebundene Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken:

- *Eis und Feuer* (Kosmologie)
- *Schicksalsurteil* (Weissagung)

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Pharaoh	Bew	4"	Mar	8"	Dis	9	Auf	1		Angst, Furchtlos, Staub zu Staub, Unsterblicher Wille, Untot
Standard, Infanterie	LP	4	Def	6	Wid	5	Rüs	0		Brennbar, Leichte Rüstung
Pharaoh	Att	4	Off	6	Str	5	RD	2	Agi 3	
Nomarch	Bew	4"	Mar	8"	Dis	9	Auf	1		Angst, Furchtlos, Staub zu Staub, Unsterblicher Wille, Untot
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	0		Brennbar, Leichte Rüstung
Nomarch	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi 3	
Nekropolenherold	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7	Auf	1		Furchtlos, Staub zu Staub, Untot
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	0		Brennbar, Leichte Rüstung
Nekropolenherold	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi 3	Giftattacken, Todesstoß, Zorn des Wächters
Gruftarchitekt	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7	Auf	1		Furchtlos, Meister des Steins, Staub zu Staub, Untot
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0		Brennbar, Leichte Rüstung
Gruftarchitekt	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi 3	
Todeskult Hierarch	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7	Auf	1		Furchtlos, Staub zu Staub, Untot, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0		
Todeskult Hierarch	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi 2	
Lade von Phatep	Bew	4"	Mar	4"	Dis	8	Auf	2		Furchtlos, Göttliches Licht, Kanalisieren (1), Kein Anführer, Kriegsmaschine, Phateps Fluch, Staub zu Staub, Untot
Standard, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0		Rettungswurf (5+), Leichte Rüstung
Nekropolenwächtern	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi 3	Giftattacken, Magische Attacken, Todesstoß, Hellebarde

Reittiere für Charaktermodelle

Skelettpferd	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C				
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1		
Skelettpferd	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi 2	Angeschirrt
Skelettstreitwagen	Bew	8"	Mar	10"	Dis	C				Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1		
Skelettpferd (2)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi 2	Angeschirrt
Chassis					Str	4	RD	1	Agi	Aufpralltreffer (W3+3), Unbelebt
Amuut	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C				Angst, Beseelte Statue
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1		
Amuut	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi 3	Angeschirrt, Giftattacken
Arche der Zeitalter	Bew	4"	Mar	8"	Dis	C				Heilige Arche, Kriegsplattform
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	C	Wid	5	Rüs	C+2		Rettungswurf (5+)
Wächter (2)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi 3	Giftattacken, Magische Attacken, Todesstoß, Vipernbogen (5+)
Gebundene Geister	Att	2	Off	2	Str	2	RD	0	Agi 2	Angeschirrt, Magische Attacken
Chassis					Str	5	RD	2	Agi	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Sha Wächter	Bew	6"	Mar	12"	Dis	C				Beseelte Statue
Gigantisch, Bestie	LP	7	Def	5	Wid	6	Rüs	4		Ewiger Wächter
Sha Wächter	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi 3	Angeschirrt, Giftattacken, Todesstoß

Kern

Skelette	Bew	4"	Mar	8"	Dis	4	Auf	7		Furchtlos, Punktend, Staub zu Staub, 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	
Skelettbogenschützen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	4	Auf	6		Furchtlos, Punktend, Staub zu Staub, Untot
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0		Leichte Rüstung
Skelettbogenschütze	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi 2	Vipernbogen (5+)
Skelettkavallerie	Bew	8"	Mar	16"	Dis	6	Auf	4		Furchtlos, Punktend, Staub zu Staub, Untot, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	1		Leichte Rüstung, Schild
Reiter	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi 2	Leichte Lanze
Skelettpferd	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi 2	Angeschirrt

Skelettkundschafter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	6	Auf	4	Furchtlos, Kundschafter, Leichte Truppen, Staub zu Staub, Untot, Vorhut		
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	1			
Reiter	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	2	Vipernbogen (5+)
Skelettpferd	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2	Angeschirrt
Skelettstreitwagen	Bew	8"	Mar	10"	Dis	7	Auf	2	Furchtlos, Im Tod Gebunden, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Staub zu Staub, Untot		
Groß, Konstrukt	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	1	Schwere Rüstung		
Streitwagenlenker (2)	Att	2	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	2	Hellebarde, Vipernbogen (5+)
Skelettpferd (2)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2	Angeschirrt
Chassis					Str	4	RD	1	Agi		Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt

Elite

Nekropolenwächter	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8	Auf	4		Furchtlos, Leibwache, Punktend, Staub zu Staub, Untot
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0		Leichte Rüstung
Nekropolenwächter	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi 3	Giftattacken, Magische Attacken, Todesstoß
Gruftkataphrakte	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8	Auf	2		Angst, Beseelte Statue, Furchtlos, Punktend, Untot
Groß, Kavallerie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	3		Leichte Rüstung
Reiter	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi 3	Todesstoß, Hellebarde
Amuut	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi 3	Angeschirrt, Giftattacken
Shabtis	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8	Auf	2		Angst, Beseelte Statue, Furchtlos, Punktend, Untot
Groß, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	2		Leichte Rüstung
Shabti	Att	3	Off	4	Str	5	RD	2	Agi 3	
Große Aasgeier	Bew	2"	Mar	4"	Dis	4	Auf	3		Fliegen (9", 18"), Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Staub zu Staub, Untot
Standard, Bestie	LP	2	Def	3	Wid	4	Rüs	0		Schwieriges Ziel (1)
Großer Aasgeier	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi 3	
Skarabäenschwärme	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7	Auf	4		Furchtlos, Leichte Truppen, Plänkler, Staub zu Staub, Untot
Standard, Bestie	LP	5	Def	3	Wid	2	Rüs	0		Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Skarabäenschwarm	Att	5	Off	3	Str	2	RD	1	Agi 3	Giftattacken, Zusätzliche Unterstützung (3)

Uralte Geschütze

Shabti-Schützen	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8	Auf	2		Angst, Beseelte Statue, Furchtlos, Punktend, Untot	
Groß, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	2		Leichte Rüstung	
Shabti-Schütze	Att	3	Off	4	Str	5	RD	1	Agi	3	Großer Vipernbogen (5+)
Sandschleicher	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8	Auf	2			Angst, Autonom, Beseelte Statue, Furchtlos, Leichte Truppen, Überragend, Untot
Groß, Bestie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	2			
Sandschleicher	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3	Versteinender Blick, Hellebarde
Leichenkatapult	Bew	4"	Mar	4"	Dis	4	Auf	2			Furchtlos, Kriegsmaschine, Staub zu Staub, Untot
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0			
Besatzung	Att	3	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	2	Bewegen oder Schießen, Leichenkatapult (5+)

Begraben

Sandskorpion	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8	Auf	2	Angst, Beseelte Statue, Besonderer Hinterhalt (Offenes Gelände), Furchtlos, Untot		
Groß, Bestie	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	2			
Sandskorpion	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	3	Giftattacken, Todesstoß

Des Steinmetz' Menagerie

Kriegssphinx	Bew	5"	Mar	12"	Dis	8	Auf	1	Beseelte Statue, Furchtlos, Untot		
Gigantisch, Bestie	LP	5	Def	4	Wid	8	Rüs	3			
Reiter (4)	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3	Todesstoß, Leichte Lanze
Kriegssphinx	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	1	Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken), Giftattacken
Schreckenssphinx	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8	Auf	1	Autonom, Beseelte Statue, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Untot		
Gigantisch, Bestie	LP	5	Def	5	Wid	8	Rüs	3			
Schreckenssphinx	Att	5	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	0	Giftattacken, Kolossales Kopesh, Todesstoß

Grabseelenernter	<i>Bew</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	10	<i>Auf</i>	1	Angst, Autonom, Beseelte Statue, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Untot	
Groß, Infanterie	<i>LP</i>	4	<i>Def</i>	5	<i>Wid</i>	5	<i>Rüs</i>	2		
Grabseelenernter	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	2	<i>Agi</i>	4 Todesstoß
Koloss	<i>Bew</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Auf</i>	1	Beseelte Statue, Furchtlos, Untot	
Gigantisch, Infanterie	<i>LP</i>	5	<i>Def</i>	4	<i>Wid</i>	6	<i>Rüs</i>	3	Leichte Rüstung	
Koloss	<i>Att</i>	6	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	6	<i>RD</i>	3	<i>Agi</i>	2 Zermahlen-Attacken (W3)

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Versteinender Blick	-	12"	-	10	2	Magische Attacken Wounds depending on Height
Vipernbogen	-	24"	3	0	1	Salvenfeuer
Großer Vipernbogen	-	36"	5	2	1	Salvenfeuer
Riesiger Vipernbogen	-	48"	3 [6]	10	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3)]
Leichenkatapult	Katapult (6×6)	12–48"	3 [7]	0 [4]	1	Flammenattacken Magische Attacken [Multiple Lebenspunktverluste (D3)] Panic Tests caused are taken with –1 Discipline

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Versteinender Blick	Autom	Sandschleicher
Vipernbogen	4+*	Charaktermodelle
	5+*	Others
Großer Vipernbogen	4+*	Charaktermodelle
	5+*	Shabti-Schütze
Riesiger Vipernbogen	5+*	Koloss
Leichenkatapult	5+*	Leichenkatapult

*Diese Waffen treffen **immer** bei einem Wurf gleich oder höher als ihr Zielen Wert.

Auferstanden

1	Pharaoh, Nomarch, Nekropolenherold, Gruftarchitekt, Todeskult Hierarch, Kriegssphinx, Schreckenssphinx, Grabseelenernter, Koloss
2	Lade von Phatep, Skelettstreitwagen, Gruftkataphrakte, Shabtis, Shabti-Schützen, Sandschleicher, Leichenkatapult, Sandskorpion
3	Große Aasgeier
4	Skelettkavallerie, Skelettkundschafter, Nekropolenwächter, Skarabäenschwärme
6	Skelettbogenschützen
7	Skelette