

# WARHAMMER

AGE OF SIGMAR


The image is a promotional poster for a Warhammer Age of Sigmar faction set. At the top, the 'WARHAMMER' logo is in a large, gold, serif font with a blue background and a golden border, with 'AGE OF SIGMAR' in a smaller, similar font below it. The central figure is a character with long, flowing white hair, wearing a full suit of dark red, metallic-looking armor with large, bat-like wings. The character holds a sword in their right hand and a dagger in their left. They stand on a pile of skulls and bones. In the foreground, a skeleton in a helmet holds a spear. The background is a dark, stormy sky with flying creatures and a large, red, demonic creature. The overall color palette is dominated by reds, blues, and greys, creating a dark and ominous atmosphere.

FRAKTIONSSET

# SEELENBRAND- GRABESFÜRSTEN

# KAMPFEIGENSCHAFTEN

Armeen der Seelenbrand-Grabesfürsten können die folgenden Fähigkeiten einsetzen:

 Einmal pro Zug (Armee),  
Ende eines beliebigen Zugs

**DER HUNGER:** *Wer den Seelenbrandfluch trägt, dürstet fortwährend nach Blut und wird gestärkt, wenn er von seinen Feinden trinkt.*

**Ansage:** Wähle als Ziele alle befreundeten **VAMPIR**-Einheiten, die in diesem Zug eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit eingesetzt haben.

**Effekt:** **Heile (W3)** jedes Ziel. **Heile (2W3)** das Ziel stattdessen, wenn jenes Ziel in diesem Zug eine feindliche Einheit durch eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit zerstört hat.

 **Aufstellungsphase**

**DIE UNRUHIGEN TOTEN:** *Nekromantie erhebt die Untoten aus ihren Gräbern und bössartig Hexenfeuer flackert in leeren Augenhöhlen.*

**Ansage:** Wähle eine befreundete **KNOCHENHORDE**- oder **WANDELNDE-TOTE**-Einheit, die nicht aufgestellt wurde.

**Effekt:** Stelle jene Einheit in Reserve **im Grab** auf. Sie ist nun aufgestellt. Du kannst nicht mehr befreundete Einheiten **im Grab** aufstellen, als sich auf dem Schlachtfeld befinden.

SCHLÜSSEL


AUFSTELLUNG

 **Deine Bewegungsphase**

**DIE TOTEN ERHEBEN SICH:** *Weitere untote Krieger graben sich durch Erde und Steinboden empor, um sich dem Kampf anzuschließen.*

**Ansage:** Wähle eine befreundete Einheit **im Grab**.

**Effekt:** Stelle jene Einheit vollständig innerhalb von 6" um ein Geländestück und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf.

 Einmal pro Zug (Armee),  
beliebige Heldenphase

**ANRUFUNG DES TODES:** *Mächtige Todesmagier beschwören Horden untoter Diener.*

**Ansage:** Wähle einen befreundeten **HELDEN** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN**, der diese Fähigkeit einsetzt, wähle dann als Ziele bis zu 3 befreundete **KNOCHENHORDE**- oder **WANDELNDE-TOTE**-Einheiten vollständig innerhalb von 12" um jenen **HELDEN**.

**Effekt:** Für jedes Ziel gilt:

- Ist das Ziel angeschlagen, **heile (3)** es.
- Ist das Ziel nicht angeschlagen, bringe getötete Modelle mit einem kombinierten Ausdauerwert von bis zu 3 in die Zieleinheit zurück.

 Einmal pro Zug (Armee),  
beliebige Bewegungsphase

1

**ENDLOSE LEGIONEN:** *Für den Adel der Grabesfürsten sind die Toten entbehrlich.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine zerstörte befreundete **KNOCHENHORDE**- oder **WANDELNDE-TOTE**-Einheit, die nicht **EINZIGARTIG** ist und zu Beginn der Schlacht aus mindestens 2 Modellen bestand.

**Effekt:** Stelle eine Ersatzeinheit mit der Hälfte (aufgerundet) der Modelle der Zieleinheit vollständig innerhalb von 12" um einen befreundeten **HELDEN** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** oder vollständig innerhalb von 6" um ein Geländestück auf. Sie muss weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden.

Falls dies deine Bewegungsphase ist, kannst du die Ersatzeinheit weiter als 3" statt weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt aufstellen, aber falls du sie innerhalb von 9" um eine feindliche Einheit aufstellst, kann sie in diesem Zug keine **ANGRIFF**-Fähigkeiten einsetzen.

# KAMPFFORMATIONEN

Für eine Armee der Seelenbrand-Grabesfürsten kannst du 1 der folgenden Kampfformationen wählen. Jede Kampfformation verleiht eine andere Fähigkeit, die du in der Schlacht einsetzen kannst.

## SHYISH-LEGION

☀ Passiv

**ENDLOSER HORROR:** *Die endlose Flut toter Knechte, die eine Shyish-Legion heraufbeschwört, lässt ihren Feinden keinerlei Hoffnung auf den Sieg.*

**Effekt:** Du kannst beim Einsatz der Fähigkeit „Anrufung des Todes“ 1 zusätzliches Ziel wählen.

## BACCHANAL DES BLUTES

☀ Passiv

**ARISTOKRATIE DER NACHT:** *Von diesen Vampiren wird Exzellenz in jeglicher Disziplin des Krieges und der Mystik erwartet.*

**Effekt:** Addiere 1 zu Zauberwürfen für befreundete **VAMPIR**-Einheiten, die nicht im Nahkampf sind, und addiere 1 zu den Verwundungswürfen für Nahkampfattacken befreundeter **VAMPIR**-Einheiten, die im selben Zug angegriffen haben.

## STINKENDE TOTENHERDE

⚔ Einmal pro Zug (Armee),  
Ende eines beliebigen Zugs

**ZU BODEN GEZOGEN UND ZERRISSEN:** *Horden schlurfender Zombies brechen wie eine verrottende Flutwelle über ihren Opfern zusammen und reißen diese durch ihre schiere Masse mit sich zu Boden, ehe sie diese zerfetzen.*

**Ansage:** Wähle als Ziele bis zu 3 befreundete Einheiten **WANDELNDE TOTE**.

**Effekt:** Für jedes Ziel gilt:

- Führe eine Nachrücken-Bewegung aus.
- Wähle dann eine feindliche Einheit im Nahkampf mit dem Ziel und wirf einen W3. Bei 2+ füge jener feindlichen Einheit tödlichen Schaden entsprechend dem Wurf Ergebnis zu.

## TOTENHEERZUG

⚔ Passiv

**FLUT AUS KNOCHEN UND KLINGEN:** *Der unerbittliche Marsch dieser Skelette kann selbst den hartnäckigsten Widerstand überwältigen.*

**Effekt:** Addiere 1 zum Wuchtwert der Nahkampfwaffen, die befreundete **KNOCHENHORDE**-Einheiten einsetzen, die im selben Zug angegriffen haben, sofern sie eine Einheit attackieren, die aus weniger Modellen besteht als die attackierende Einheit.

# HELDENEIGENSCHAFTEN

DIE VERFLUCHTEN BLUTLINIEN (nur für HELDEN)

➤ Einmal pro Zug, deine Heldenphase

**PEITSCHTE DES ERZEUGERS:** *Die Wilenskraft dieses Untotenherrschers ist so übermächtig, dass sie nahe Vasallen immer weiter vorantreibt.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine andere befreundete Einheit der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** in Nahkampfreichweite dieser Einheit.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 2+ kann sich das Ziel W6" weit bewegen, sofern es nicht im Nahkampf ist; ist es im Nahkampf, kann es eine Nachrücken-Bewegung ausführen.

● Einmal pro Zug, deine Heldenphase

**UNNACHGIEBIGER WILLE:** *Wie kein anderes Heer verkörpern dieser General und seine Knechte die Macht untoter Eroberung.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine befreundete **KNOCHENHORDE-** oder **WANDELNDE-TOTE-**Einheit, die aus mindestens 2 Modellen besteht und vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit ist.

**Effekt:** Addiere für den Rest des Zugs W6 zum Kontrollwert des Ziels.

➤ Passiv

**VERWIRRTER TOBENDER:** *Bestialischer Hunger treibt diesen General auf den Feind zu.*

**Effekt:** In deiner Angriffsphase kannst du Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen.

## ARTEFAKTE DER MACHT

ERBSTÜCKE DES TODES (nur für HELDEN)

U Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

**KUGEL DER VERZAUBERUNG:** *Wer tief in die Wirbel in dieser Kristallkugel blickt, den hypnotisieren verlockende Visionen und Einblicke in die Zukunft.*

**Ansage:** Wähle als Ziel einen feindlichen **HELDEN** im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Für den Rest des Zugs hat das Ziel **KÄMPFT ZULETZT**.

U Passiv

**SPLITTER DER NACHT:** *Die Rüstung dieses Untotenfürsten wurde mit Teilen einer Abgrundbestie gemacht und verleiht dem Träger die dunkle Aura jenes Monsters.*

**Effekt:** Ignoriere (positive und negative) Modifikatoren auf Schutzwürfe für Fernkampfattacken, deren Ziel diese Einheit ist.

✂ Reaktion: Gegner sagt eine **ZAUBER-Fähigkeit** für einen **ZAUBERER** innerhalb von 18" um diese Einheit an

**AMULETT DER SCHREIE:** *Der Träger dieses Amuletts kann den Verstand des Feindes im gequälten Geheul verdammter Seelen ertränken.*

**Effekt:** Wirf einen W3. Bei 2+ füge dem Zaubern den tödlichen Schaden entsprechend dem Wurf Ergebnis zu. Wird das Ziel durch diese Fähigkeit zerstört, handle den Effekt jener **ZAUBER-Fähigkeit** nicht ab.

# MAGIELEHRE

## LEHRE DES UNTODES

### ☼ Deine Heldenphase

7

**ABSCHETLICHE ÜBERTRAGUNG:** *Der Zaubernde stiehlt nahen Feinden ihren Animus und setzt diesen für seine nekromantischen Kräfte ein.*

**Ansage:** Wähle einen befreundeten **ZAUBERER** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN**, der diesen Zauber wirkt, wähle als Ziel eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18" um ihn und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Wirf so viele Würfel, wie die Zieleinheit Modelle hat. Für jede 6 füge jener Einheit 1 tödlichen Schaden zu. Wurde durch diesen Zauber mindestens ein feindliches Modell getötet, **heile (W3)** den Zaubernden.

SCHLÜSSEL

ZAUBER, UNBEGRENZT

### ☾ Deine Heldenphase

7

**GEFÄNGNIS DER TRAUER:** *Opfer dieses Fluches müssen die Tragödien ihres Lebens wieder und wieder durchleben, bis ihr Kampfeswille Selbstmitleid gewichen ist.*

**Ansage:** Wähle einen befreundeten **ZAUBERER** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN**, der diesen Zauber wirkt, wähle als Ziel eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12" um ihn und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Bis zum Beginn deines nächsten Zugs hat das Ziel **KÄMPFT ZULETZT**.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

### ☾ Deine Heldenphase

7

**VERKÜMMERN:** *Durch diesen Zauber verkümmern die Muskeln des Feindes, was diesem jegliche Kraft raubt.*

**Ansage:** Wähle einen befreundeten **ZAUBERER** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN**, der diesen Zauber wirkt, wähle als Ziel eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12" um ihn und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Subtrahiere für den Rest des Zugs 1 vom Schadenswert der Nahkampfwaffen des Ziels.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## NAGASH

OBERSTER HERRSCHER DER UNTOTEN



## NAHKAMPFWAFFEN

|              | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|--------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Alakanash    | 4   | 3+  | 3+  | 2  | W6  | -         |
| Zefet-nebtar | 4   | 3+  | 3+  | 2  | 3   | -         |

## Passiv

## SCHWERANGESCHLAGEN

**Effekt:** Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, subtrahiere 3 von ihrer Machtstufe.

## Passiv

**STAB DER MACHT:** *Alakanash zieren Edelsteine aus reinstem Grabsand.*

**Effekt:** Solange diese Einheit in diesem Zug keinen Zauberpatzer erlitten hat, addiere 2 zu ihren Zauberwürfen. Erleidet diese Einheit einen Zauberpatzer, ignoriere die Beschränkung, die diese Einheit daran hindern würde, in diesem Zug weitere Zauber zu wirken.

 Einmal pro Zug (Armee),  
Ende eines beliebigen Zugs

**STAUBHAND:** *Der Feind zerfällt augenblicklich zu einem Häufchen staubige Knochen.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine sichtbare feindliche **HELD**- oder **MONSTER**-Einheit im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Verbirg einen Würfel in einer deiner Hände oder in einem von zwei geeigneten Behältern. Dein Gegner muss eine deiner Hände oder einen der Behälter wählen. Wählt er Hand oder Behälter mit dem Würfel, hat diese Fähigkeit keinen Effekt. Wählt er die leere Hand oder den leeren Behälter, wird das Ziel automatisch zerstört.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH

## Einmal pro Schlacht, deine Heldenphase

## OBERSTER HERRSCHER DER UNTOTEN

**Ansage:** Wähle als Ziel eine zerstörte befreundete **TOD**-Einheit, die weder ein **HELD** noch **EINZIGARTIG** ist.

**Effekt:** Stelle eine mit dem Ziel identische Ersatzeinheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf.

## Deine Heldenphase

7

**ANRUFUNG DES NAGASH:** *Nagashs morbider Zauber verdirbt die Seelen seiner Feinde und fügt die Körper seinen Diener wieder zusammen.*

**Ansage:** Diese Einheit kann diesen Zauber mehr als einmal pro Phase wirken. Wähle als Ziel eine sichtbare Einheit, die vollständig innerhalb von 18" um diese Einheit ist und in diesem Zug noch nicht Ziel dieses Zaubers war, führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Ist das Ziel eine feindliche Einheit, füge ihr W3 tödlichen Schaden zu. Ist das Ziel eine befreundete **TOD**-Einheit, wähle 1 der folgenden Effekte:

- Bringe getötete Modelle mit einem kombinierten Ausdauerwert von bis zu 3 in die Ziel-einheit zurück.
- Das Ziel hat bis zum Beginn deines nächsten Zugs **RETTUNG** (5+).

SCHLÜSSEL

Zauber

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

KRIEGSHERR, EINZIGARTIG, HELD, MONSTER, ZAUBERER (9), FLIEGEN, RETTUNG (5+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

• SCHRIFTRÖLE DER SEELLENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# MANNFRED VON CARSTEIN

MORTARCH DER NACHT



| NAHKAMPFWAFFEN       | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|----------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Gheistvor            | 6   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | -         |
| ☠ Ashigaroths Klauen | 5   | 4+  | 2+  | 3  | 3   | Begleiter |

☠ Passiv

## SCHWERANGESCHLAGEN

**Effekt:** Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, ist der Attackenwert von Ashigaroths Klauen 3.

⚔ Passiv

## SCHWERT DER UNHEILIGEN MACHT:

*Gheistvor trinkt die Seelen seiner Opfer und stärkt Mannfreds wiedererweckte Knechte.*

**Effekt:** Sofern diese Einheit in diesem Zug mindestens ein feindliches Modell getötet hat, addiere für den Rest des Zugs 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen, die befreundete **KNOCHENHORDE-** und **WANDELNDE-TOTE-**Einheiten einsetzen, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

➦ **Reaktion:** Du sagst den Befehl „Neupositionierung“ für eine Einheit der **SEELLENBRAND-GRABESFÜRSTEN** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit an

**MORTARCH DER NACHT:** *Mannfreds uralte Schläue ist in den Reichen der Sterblichen zu Recht gefürchtet.*

**Effekt:** Die Einheit, die den Befehl „Neupositionierung“ einsetzt, kann sich beim Einsatz jener Fähigkeit in den Nahkampf bewegen.

⚔ Deine Heldenphase

7

**SEELLENWIND:** *Mannfred beschwört einen geisterhaften Sturmwind herauf, der jenen, die seine Eiseskälte spüren, die Seele entreißt.*

**Ansage:** Wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 18" um den Zaubernden, wähle als Ziele bis zu 3 sichtbare feindliche Einheiten innerhalb von 6" um jenen Punkt und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Wirf für jedes Ziel einen W3. Bei 2+ füge dem jeweiligen Ziel tödlichen Schaden entsprechend dem Wurfergebnis zu.

SCHLÜSSEL ZAUBER

⚔ Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

**ASHIGAROTHS HUNGER:** *Mannfreds Abgrundbestie treibt ein Hunger an, der ebenso wahllos wie unersättlich ist, und im vergeblichen Versuch, den Hunger zu stillen, schlägt sie im Kampf blitzschnell zu.*

**Effekt:** Wirf einen Würfel, sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat. Bei 3+ hat diese Einheit für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZUERST.**

SCHLÜSSEL GEWALTAUSBRUCH

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

KRIEGSHERR, EINZIGARTIG, HELD, MONSTER, ZAUBERER (2), FLIEGEN, RETTUNG (6+)

TOD, SEELLENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR



• SCHRIFTTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# PRINZ VHORDRAI

| FERNKAMPFWAFFEN       | Rwt | Att | Trf | Vrw | Wt  | Sch                  | Fähigkeit              |
|-----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|----------------------|------------------------|
| Shordemaires Miasma   | 10" | W6  | 3+  | 3+  | 2   | 2                    | Nahbeschuss, Begleiter |
| NAHKAMPFWAFFEN        | Att | Trf | Vrw | Wt  | Sch | Fähigkeit            |                        |
| Blutlanze             | 6   | 3+  | 3+  | 2   | 2   | Angriff (+1 Schaden) |                        |
| Shordemaires Schlund  | 3   | 4+  | 2+  | 2   | 3   | Begleiter            |                        |
| ☠ Shordemaires Klauen | 7   | 4+  | 2+  | 1   | 2   | Begleiter            |                        |

## ☠ Passiv

### SCHWERANGESCHLAGEN

**Effekt:** Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, ist der Attackenwert von **Shordemaires Klauen** 5.

## ☀ Ende eines beliebigen Zugs

**HEILIGER DES GEMETZELS:** *Unter den strengen Blicken Prinz Vhordrais zeigen die Vampire ihre exzellenten Kampffertigkeiten.*

**Ansage:** Wähle eine befreundete **VAMPIR**-Einheit, die kein **MONSTER** ist, in diesem Zug eine Einheit durch eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit zerstört hat und sich innerhalb von 12" um diese Einheit befindet.

**Effekt:** Wähle 1 der folgenden Effekte, der für den Rest der Schlacht angewendet wird:

- Addiere 2" zum Bewegungswert des Ziels.
- Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen des Ziels.
- Addiere 1 zum Schadenswert der Nahkampfwaffen des Ziels.

Eine Einheit kann von mehr als einem dieser Effekte betroffen sein, allerdings nicht mehrfach vom gleichen Effekt.

## ⚔ Deine Heldenphase

7

**FLINKES BLUT:** *Vhordrai setzt die Macht des Fluchs in seinen Adern ein, um mit schier unmöglicher Schnelligkeit zu attackieren.*

**Ansage:** Führe mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Diese Einheit hat bis zum Beginn deines nächsten Zugs **KÄMPFT ZUERST**.

SCHLÜSSEL ZAUBER

## ⚔ Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

**SCHNAPPENDE KIEFER:** *Mit seinen riesigen Kiefern reißt Shordemaire große Brocken aus Monstern und verschlingt kleinere Feinde im Ganzen.*

**Ansage:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 4+ füge dem Ziel tödlichen Schaden entsprechend dem Wurfergebnis zu.

SCHLÜSSEL GEWALTAUSBRUCH

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, MONSTER, ZAUBERER (1), FLIEGEN, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## NEFERATA

MORTARCHIN DES BLUTES



| NAHKAMPFWAFFEN   | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit            |
|------------------|-----|-----|-----|----|-----|----------------------|
| Akmet-har        | 5   | 3+  | 3+  | 2  | 1   | Anti-HELD (+1 Wucht) |
| Aken-seth        | 3   | 2+  | 3+  | 2  | 2   | -                    |
| Nagadrons Klauen | 5   | 4+  | 2+  | 3  | 3   | Begleiter            |

## Passiv

**SCHWERANGESCHLAGEN**

**Effekt:** Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, ist der Attackenwert von Nagadrons Klauen 3.

 Einmal pro Zug (Armee),  
Ende eines beliebigen Zugs

**DIE UNERSÄTTLICHE:** *Spürt Nagadron den Untergang eines Feindes nahen, den der Pechdolch verwundet hat, verschlingt die Abgrundbestie gierig dessen Seele.*

**Ansage:** Wähle als Ziel einen feindlichen HELDEN, dem in diesem Zug durch den Akmet-har dieser Einheit mindestens ein Schadenspunkt zugewiesen wurde.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 5+ wird das Ziel automatisch zerstört.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH

## Passiv

**VERLOCKUNG DES ZWIELICHTS:** *Neferata hüllt ihre Diener in ewiges Zwielicht.*

**Effekt:** Subtrahiere 1 von den Trefferwürfen für Nahkampfattacken, deren Ziel befreundete Einheiten der SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN sind, solange sie sich vollständig innerhalb von 6" um diese Einheit befinden.

## Aufstellungsphase

**MORTARCHIN DES BLUTES:** *Seit Jahrtausenden analysiert und neutralisiert Neferata die Pläne ihrer Feinde.*

**Ansage:** Wähle als Ziele bis zu 3 befreundete KNOCHENHORDE-INFANTERIE- oder WANDELNDE-TOTE-INFANTERIE-Einheiten.

**Effekt:** Jedes Ziel kann wie in deiner Bewegungsphase die Fähigkeit „Normale Bewegung“ einsetzen.

## Deine Heldenphase

**DUNKLERNEBEL:** *Neferata beschwört einen Zwielichtnebel herauf, der sich um ihre Diener legt und deren Körper so substanzlos wie Rauch macht.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine sichtbare befreundete Einheit der SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, die kein MONSTER und vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit ist und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Ignoriere bis zum Beginn deines nächsten Zugs alle Modifikatoren (positive und negative) auf Schutzwürfe des Ziels.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

KRIEGSHERR, EINZIGARTIG, HELD, MONSTER, ZAUBERER (2), FLIEGEN, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## LAUKA VAI

MUTTER DER ALBTRÄUME



| NAHKAMPFWAFFEN          | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|-------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Askurga-Rapier          | 5   | 3+  | 3+  | 2  | 2   | -         |
| Blutüberströmte Krallen | 3   | 3+  | 2+  | 3  | 3   | -         |

## Passiv

**ALBTRAUM-MIASMA:** *Durch den seltsamen Fluch der Vengorier laufen in ihrer Gegenwart glänzende Klingen und heilige Relikte an und zerfallen.*

**Effekt:** Subtrahiere 1 vom Wuchtwert von Nahkampfwaffen, die feindliche Einheiten einsetzen, solange sie sich im Nahkampf mit dieser Einheit befinden.

## Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

**PFÄHLENDE KRALLEN:** *Mit tödlicher Präzision bohrt Lauka Vai ihre riesigen Krallen in ihre Beute und bringt dieser eine graue Wunde bei.*

**Ansage:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit ihr.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Ist das Wurfresultat gleich dem oder niedriger als der Ausdauerwert des Ziels, füge dem Ziel tödlichen Schaden entsprechend dem Wurfresultat zu.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH

## Deine Heldenphase

6

**AUF GEHEISS DER KÖNIGIN:** *Lauka beschwört einen arkanen Blutnebel herauf, der eine Bestie ihrer Brut in Raserei versetzt.*

**Ansage:** Wähle als Ziel ein sichtbares befreundetes **MONSTER** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Wähle 1 der **Begleiter**-Nahkampfwaffen des Ziels. Addiere für den Rest des Zugs W3 zum Attackenwert jener Waffe.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, MONSTER, ZAUBERER (1), FLIEGEN, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## VENGORIER-FÜRST



| NAHKAMPFWAFFEN          | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|-------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Albtraumsäbel           | 4   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | -         |
| Blutüberströmte Krallen | 3   | 3+  | 2+  | 3  | 3   | -         |

### Ende eines beliebigen Zugs

**ENTSETZLICHES FESTMAHL:** *Vengorier lassen ihre monströse Brut sich sogar inmitten der Schlacht blutig sattfressen.*

**Ansage:** Wähle als Ziel ein sichtbares befreundetes **MONSTER** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit, das kein **HELD** ist und in diesem Zug eine feindliche Einheit zerstört hat.

**Effekt:** Heile (6) das Ziel.

### Passiv

**ALBTRAUM-MIASMA:** *Durch den seltsamen Fluch der Vengorier laufen in ihrer Gegenwart glänzende Klingen und heilige Relikte an und zerfallen.*

**Effekt:** Subtrahiere 1 vom Wuchtwert von Nahkampfwaffen, die feindliche Einheiten einsetzen, solange sie sich im Nahkampf mit dieser Einheit befinden.

### Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

**SENSENKRALLEN:** *Der Vengorierfürst prallt auf den Feind und schlägt rasend mit seinen riesigen Krallen um sich, die scharenweise geringere Feinde niederstrecken.*

**Ansage:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit ihr.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 3+ wirf einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit. Für jede 5+ füge dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH



HELD, MONSTER, ZAUBERER (1), FLIEGEN, RETTUNG (6+)

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# RADUKAR DER WOLF



## NAHKAMPFWAFFEN

Vyrkos-Grabklinge

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

Krit. (tödlich)

## Passiv

**JAGDRUF:** Mit freudigem Geheul führt Radukar den Angriff. Sein Blutdurst erfüllt nahe Untote Diener mit unheiliger Schnelligkeit.

**Effekt:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, addiere für den Rest des Zugs 1 zu Verwundungswürfen für Nahkampfattacken, die befreundete **KNOCHENHORDE**-, **WANDELNDE-TOTE**- und **Vyrkos-Blutgeborene**-Einheiten ausführen, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

## Deine Heldenphase

6

**MEISTER DES RUDELS:** Übernatürliche Macht schwingt in der Stimme Radukars des Wolfs, als er seinen untoten Dienern den Befehl zum Angriff gibt und diese sich auf den Feind werfen.

**Ansage:** Führe mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Bis zum Beginn deines nächsten Zugs kannst du für befreundete **INFANTERIE**-Einheiten der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** Angriffswürfe wiederholen, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

SCHLÜSSEL

ZAUBER



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, ZAUBERER (1), INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# RADUKAR DIE BESTIE



| NAHKAMPFWAFFEN                       | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit       |
|--------------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------------|
| Bluttriefende Klauen                 | 6   | 3+  | 3+  | 2  | 3   | Krit. (tödlich) |
| Stoßklingen der Vyrkos-Blutgeborenen | 6   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | Begleiter       |

## Passiv

**JAGDRUF:** Mit freudigem Geheul führt Radukar den Angriff. Sein Blutdurst erfüllt nahe Untote Diener mit unheiliger Schnelligkeit.

**Effekt:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, addiere für den Rest des Zugs 1 zu Verwundungswürfen für Nahkampfattacken, die befreundete **KNOCHENHORDE**-, **WANDELNDE-TOTE**- und **Vyrkos-Blutgeborene**-Einheiten ausführen, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

## Einmal pro Zug (Armee), Ende eines beliebigen Zugs

**DIE BESTIE ZEIGT SICH:** In seiner Bestiengestalt ist Radukar ein rasendes Monster, das nichts will, außer alles in seinem Weg in Stücke zu reißen.

**Effekt:** Sofern diese Einheit nicht im Nahkampf ist, kann sie sich 6" weit bewegen. Sie kann sich dabei in den Nahkampf bewegen.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH

## Deine Heldenphase

6

**RÜSTUNG DER NACHT:** Durch nicht mehr als einen Gedanken ruft Radukar die Bestie Schwaden reiner Dunkelheit herbei, die einen Panzer aus Finsternis um seinen Leib bilden, der ihn vor Schaden schützt.

**Ansage:** Führe mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Subtrahiere für den Rest des Zugs 1 von Trefferwürfen und Verwundungswürfen für Attacken, deren Ziel diese Einheit ist.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, MONSTER, ZAUBERER (1), RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## IVYA VOLGA

DIE AUSGESTOSSENE



| FERNKAMPFWAFFEN                  | Rwt | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit               |
|----------------------------------|-----|-----|-----|-----|----|-----|-------------------------|
| Nadelspitze Fledermaus-reißzähne | 12" | 2W6 | 4+  | 4+  | -  | 1   | Nahbeschuss, Begleiter  |
| NAHKAMPFWAFFEN                   | Att |     | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit               |
| Erbaxt                           | 5   |     | 3+  | 3+  | 1  | 2   | Anti-MONSTER (+1 Wucht) |

 Passiv

**KREISCHENDER SCHWARM:** *Wohin Ivya auch geht, ein Schwarm kreischender Fledermäuse begleitet sie.*

**Effekt:** Subtrahiere 1 von Trefferwürfen für Attacken gegen diese Einheit.

 Passiv

**VERDERBEN DER UNGEHEUER:** *Ivya hat Jahrhunderte in den Wäldern Shyishs und anderer Reiche zugebracht und dabei einige der entsetzlichsten vorstellbaren Bestien besiegt.*

**Effekt:** Subtrahiere 2 vom Attackenwert der Nahkampfwaffen feindlicher **MONSTER**, solange sie im Nahkampf mit dieser Einheit sind.

 Deine Heldenphase

6

**VÖLLIGE DOMINANZ:** *Mit einer knappen, präzisen Geste dehnt Ivya ihren mächtigen Einfluss auf nahe Monster aus.*

**Ansage:** Führe mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Subtrahiere für den Rest des Zugs 5 vom Kontrollwert feindlicher **MONSTER**, solange sie sich innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

SCHLÜSSEL ZAUBER

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, ZAUBERER (1), INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR



• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# BELLADAMMA VOLGA

ERSTE DER VYRKOS

| NAHKAMPFWAFFEN             | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|----------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Abgenutzter Krummsäbel     | 4   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | -         |
| Wolfszähne und Wolfsklauen | 6   | 4+  | 4+  | -  | 1   | Begleiter |

## U Passiv

**WOLFGARDE:** *Volgas Wölfe opfern sich bereitwillig für ihre grausame Herrin.*

**Effekt:** Solange sich diese Einheit in Nahkampfreichweite einer befreundeten **Todeswölfe**-Einheit befindet, gilt:

- Diese Einheit hat **RETTUNG (4+)**.
- Jedes Mal, wenn dir für diese Einheit ein Rettungswurf gelingt, weise einer befreundeten **Todeswölfe**-Einheit in Nahkampfreichweite dieser Einheit 1 Schadenspunkt zu, nachdem die Schadensabfolge für diese Einheit abgehandelt wurde (gegen jene Schadenspunkte können keine Rettungswürfe ausgeführt werden).

## ⚙ Deine Heldenphase

7

**IM LICHT DES TÖDLICHEN VOLLMONDS:** *Im Licht des Blutmondes attackieren Volgas Wölfe mit tollwütiger Wildheit.*

**Ansage:** Wähle als Ziele bis zu 3 sichtbare befreundete **Todeswölfe**-Einheiten vollständig innerhalb von 18" um diese Einheit, führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Für den Rest des Zugs gilt:

- Addiere 1 zum Wuchtwert der Nahkampfwaffen der Ziele (einschließlich **Begleiter**-Waffen).
- Die Ziele können den Effekt der Fähigkeit „Bestie“ ignorieren.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

## ● Passiv

**ERSTE DER VYRKOS:** *Belladamma ist die Matriarchin der Vyrkos-Blutlinie und befiehlt ihre Eroberungsfeldzüge mit kalkulierter Effizienz.*

**Effekt:** Addiere 3 zum Kontrollwert befreundeter Einheiten **Radukar der Wolf**, **Radukar die Bestie**, **Ivya Volga**, **Lady Annika**, **Kritza** und **Vyrkos-Blutgeborene**, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um diese Einheit befinden.

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, ZAUBERER (2), KAVALLERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTRÖLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# GORSLAV DER GRABHÜTER



## NAHKAMPFWAFFEN

| Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| 5   | 4+  | 3+  | 1  | 2   | -         |

Spaten des Grabhüters

## Passiv

**HÜTER DER LEICHENGÄRTEN:** *In der Schlacht kann Gorslav seine wandelnden Leichen zu sich rufen, damit sich diese feindlichen Attacken in den Weg werfen und die Klingen des Feindes stumpf machen.*

**Effekt:** Solange sich diese Einheit in Nahkampfreichweite einer befreundeten Einheit **Zombies der Wandelnden Toten** befindet, gilt:

- Diese Einheit hat **RETTUNG (4+)**.
- Jedes Mal, wenn dir für diese Einheit ein Rettungswurf gelingt, weise einer befreundeten Einheit **Zombies der Wandelnden Toten** in Nahkampfreichweite dieser Einheit 1 Schadenspunkt zu, nachdem die Schadensabfolge für diese Einheit abgehandelt wurde (gegen jene Schadenspunkte können keine Rettungswürfe ausgeführt werden).

## Einmal pro Zug, deine Bewegungsphase

**ERHEBT EUCH!** *Mit rasselnder Stimme befiehlt der Grabhüter seinen frisch begrabenen Opfern, sich als Untote wieder zu erheben und die Mauern Ulfenkarns zu verteidigen.*

**Ansage:** Wähle als Ziele bis zu 3 befreundete Einheiten **Zombies der Wandelnden Toten** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit.

**Effekt:** Wirf für jedes Ziel einen W3. Bei 2+ bringe eine Anzahl getötete Modelle entsprechend dem Wurfergebnis in die jeweilige Einheit zurück.



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, WANDELNDE TOTE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# TORGILLIUS DER KAMMERHERR



| FERNKAMPFWAFFEN                 | Rwt | Att | Trf | Vrw | Wt  | Sch       | Fähigkeit   |
|---------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----------|-------------|
| Nekroseblitze                   | 18" | W6  | 4+  | 4+  | 1   | W3        | Nahbeschuss |
| NAHKAMPFWAFFEN                  | Att | Trf | Vrw | Wt  | Sch | Fähigkeit |             |
| Fänge und Klauen der Vertrauten | 4   | 4+  | 4+  | -   | 1   | Begleiter |             |

## Passiv

**ZUVERLÄSSIGER RATGEBER:** Radukar hat Torgillius die Mittel gewährt, um seine Forschungen fortzusetzen. Im Gegenzug bietet der Kammerherr dem Wolf sein nekromantisches Fachwissen und die Geheimnisse an, die seine Ungezieferspione sammeln.

**Effekt:** Diese Einheit kann die Fähigkeit „Anrufung des Todes“ auch dann einsetzen, wenn eine andere befreundete Einheit sie in diesem Zug bereits eingesetzt hat, doch Einheiten, die in diesem Zug bereits als Ziel für jene Fähigkeit gewählt wurden, können nicht als Ziel gewählt werden.

## Deine Heldenphase

6

**VERSAGENDE KRAFT:** Skrupellos nimmt Torgillius die Schwachstellen seiner Beute mit Energieblitzen aufs Korn, die ihr die Kraft rauben.

**Ansage:** Wähle als Ziel eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18" um diese Einheit und führe dann mit 2W6 einen Zaubwurf aus.

**Effekt:** Subtrahiere bis zum Beginn deines nächsten Zugs 1 von den Verwundungswürfeln für Attacken des Ziels.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, ZAUBERER (1), INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# VYRKOS- BLUTGEBORENE



## NAHKAMPFWAFFEN

Stoßklinge

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

3

3+

3+

1

2

Krit. (2 Treffer)

## Passiv

**IN DEN SCHATTEN VERBORGEN:** *Blitzschnell erklimmen diese Kreaturen Gelände und verbergen sich in den Schatten, bis sie bereit sind zuzuschlagen.*

**Effekt:** Solange jedes Modell dieser Einheit innerhalb von 1" um mindestens ein Geländestück ist, kann diese Einheit nicht Ziel von Fernkampfattacken sein, es sei denn, das attackierende Modell befindet sich innerhalb von 9" um diese Einheit.

## Ende eines beliebigen Zugs

### SCHNELL WIE EIN SCHATTEN:

*Vyrkos Blutgeborene bewegen sich mit grausamer Schnelligkeit.*

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 3+ kann diese Einheit wie in deiner Bewegungsphase eine **BEWEGUNG**-Fähigkeit einsetzen.



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# WACHHAUPTMANN HALGRIM



| NAHKAMPFWAFFEN                  | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit       |
|---------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------------|
| Verfluchte Hellebarde und Säbel | 4   | 4+  | 3+  | 2  | 2   | Krit. (tödlich) |

⚔ **Reaktion:** Du sagst eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit für diese Einheit an

**NACHHALL DER WACHE:** Unter den augenlosen Blicken Halgrims zeigt sich im Handeln der toten Garnison der Trauerfeste auf beunruhigende Weise die militärische Ausbildung, auf die sie zu Lebzeiten stolz war.

**Effekt:** Wähle als Ziel eine befreundete Einheit **Skelette der Knochenhorde**, die in diesem Zug noch keine **KÄMPFEN**-Fähigkeit eingesetzt hat und in Nahkampfreichweite dieser Einheit ist. Das Ziel kann gewählt werden, um eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einzusetzen, unmittelbar nachdem die von dieser Einheit eingesetzte **KÄMPFEN**-Fähigkeit abgehandelt wurde.

➤ **Passiv**

### DISZIPLINIERTER VORMARSCH:

*Die Krieger Halgrims rücken unter seinem Befehl unermüdlich im Gleichschritt vor, um die Feinde Ulfenkarns zu zerschmettern.*

**Effekt:** Jedes Mal, wenn du für eine befreundete Einheit **Skelette der Knochenhorde** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit einen Rennenwurf ausführst, kannst du jenen Rennenwurf zu 4 ändern.



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, KNOCHENHORDE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## VARGSKYR



| NAHKAMPFWAFFEN       | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|----------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Reißende Krallen     | 4   | 4+  | 2+  | 1  | 2   | Begleiter |
| Zerfleischende Fänge | 2   | 4+  | 2+  | 2  | 3   | Begleiter |

## Passiv

**WEITE SÄTZE:** Ein Vargskyr ist dreimal so groß wie ein Mensch und gebietet über wider-natürliche Kraft und Reflexe, weshalb er wei-te Strecken erschreckend schnell zurücklegt.

**Effekt:** Addiere 1 zur Anzahl der Würfel, die bei Angriffswürfen für diese Einheit gewor-fen werden, bis zu einem Maximum von 3. Setzt diese Einheit eine **ANGRIFF**-Fähig-keit ein, kann sie sich durch Geländestücke und feindliche Modelle bewegen, als hätte sie **FLIEGEN**.

## Passiv

**BESTIE**

**Effekt:** Diese Einheit hat einen maximalen Kontrollwert von 1.



• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# KOSARGI-NACHTWACHE



## NAHKAMPFWAFFEN

Kosargi-Bartaxt

| Att | Trf | Vrw | Wt | Sch |
|-----|-----|-----|----|-----|
| 2   | 4+  | 2+  | 2  | 3   |

## Fähigkeit

-

## Passiv

**EIN BEWAHRTER PAKT:** *Diese untoten Söldner sind Radukar im Tod ebenso treu ergeben, wie sie es zu Lebzeiten waren.*

**Effekt:** Solange sich ein befreundeter **Radukar der Wolf** oder **Radukar die Bestie** in Nahkampfreichweite dieser Einheit befindet, haben jene Einheit und diese Einheit **RETTUNG (5+)**.



## SCHLÜSSEL- WÖRTER

INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, WANDELNDE TOTE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## LADY ANNIKA

DIE DÜRSTENDE KLINGE



## NAHKAMPFWAFFEN

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

Saugende Klinge

7

3+

4+

1

2

-

## ☀ Aufstellungsphase

**ÜBERNATÜRLICHE SCHNELLIGKEIT:**

*Lady Annikas unstillbarer Hunger treibt sie der eigenen Schlachtlinie voraus, damit sie sich sofort auf die Beute stürzen kann, wenn diese nahe genug ist.*

**Ansage:** Wähle diese Einheit, wenn sie nicht aufgestellt wurde.

**Effekt:** Stelle diese Einheit in Reserve **lauernd** auf. Nun ist sie aufgestellt.

SCHLÜSSEL

AUFSTELLUNG

## ➤ Deine Bewegungsphase

**VERHUNGERNDER ALBTRAUM:** *Lady Annika kann ihren Hunger nicht länger im Zaum halten und springt aus ihrem Versteck, um sich am Blut des Feindes zu laben.*

**Ansage:** Wähle diese Einheit, sofern sie **lauert**.

**Effekt:** Stelle diese Einheit vollständig innerhalb von feindlichem Territorium und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf.

## ⚔ Ende eines beliebigen Zugs

**KUSS DER SAUGENDEN KLINGE:** *Diese rostige, schartige Klinge sollte längst zerfallen sein, doch sie hält stand. Für alles, was ihre modernde Spitze berührt, gilt dies nicht.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine feindliche Einheit, der durch Nahkampfattacken dieser Einheit in diesem Zug mindestens ein Schadenspunkt zugewiesen wurde.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 2+ subtrahiere für den Rest der Schlacht 1 von Schutzwürfeln des Ziels.

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, INFANTERIE, RETTUNG (4+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# KRITZA

## DER RATTENPRINZ



### NAHKAMPFWAFFEN

Nagklinge

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

5

3+

3+

1

2

Krit. (2 Treffer)

### ➤ Beliebige Nahkampfphase

**RATTENFLUCHT:** *Just in dem Augenblick, da der Feind glaubt, Kritza gestellt zu haben, verwandelt sich dieser in einen Rattenschwarm, nur um sich wenig später an einem anderen Ort wieder neu zu bilden und dem Feind die Klinge in den Rücken zu stechen.*

**Effekt:** Wirf einen Würfel, sofern diese Einheit im Nahkampf ist. Bei 2+ kann diese Einheit sofort wie in deiner Bewegungsphase die Fähigkeit „Rückzug“ einsetzen, ohne dass ihr dadurch tödlicher Schaden zugefügt wird.

### ⚙ Beliebige Nahkampfphase

**HOFSTAAT DES UNGEZIEFERS:** *Kritza hält sich für jemanden, der die feineren Dinge im Untod zu schätzen weiß, und seine Nage-tierdiener sind gut darin, Zierrat und kleine Schätze für seine Sammlung zu stehlen.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit dieser Einheit, dann wähle ein Artefakt der Macht des Ziels.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 3+ hat das Ziel jenes Artefakt der Macht nicht länger.



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## VAMPIRFÜRST

AUF ZOMBIEDRACHE



| FERNKAMPFWAFFEN   | Rwt | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit            |
|-------------------|-----|-----|-----|-----|----|-----|----------------------|
| Pesthauch         | 10" | W6  | 2+  | 4+  | 1  | 2   | Nahschuss, Begleiter |
| NAHKAMPFWAFFEN    |     | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit            |
| Dynastische Waffe |     | 4   | 3+  | 3+  | 2  | 2   | Angriff (+1 Schaden) |
| Drachenschlund    |     | 3   | 4+  | 2+  | 2  | 3   | Begleiter            |
| ☠ Drachenklaunen  |     | 7   | 4+  | 2+  | 1  | 2   | Begleiter            |

## ☠ Passiv

**SCHWERANGESCHLAGEN**

**Effekt:** Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, ist der Attackenwert ihrer Drachenklaunen 5.

## ● Passiv

**WAS NICHT EXISTIEREN SOLLTE:**

*Eine so majestätische Bestie im Griff des Untodes zu sehen, erweckt in gleichem Maße Ehrfurcht und blankes Entsetzen.*

**Effekt:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, subtrahiere für den Rest des Zugs 1 vom Kontrollwert feindlicher Einheiten, solange sie sich im Nahkampf mit dieser Einheit befinden.

⚔ Einmal pro Zug (Armee),  
Ende eines beliebigen Zugs

**BLUTRÜNSTIGE DOMINANZ:** *Der Vampirfürst und sein monströses Reittier stellen würdige Beute und zerfetzen sie mit unerbittlichem Zorn.*

**Ansage:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Wirf eine Anzahl Würfel entsprechend dem Ausdauerwert des Ziels. Für jede 6 füge dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH

• SCHRIFTTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## VAMPIRFÜRST



| NAHKAMPFWAFFEN             | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit                                  |
|----------------------------|-----|-----|-----|----|-----|--|
| Dynastische Kriegsreliquie | 5   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | Anti-HELD (+1 Wucht),<br>Krit. (2 Treffer) |

➤ Einmal pro Zug (Armee),  
deine Bewegungsphase

**BLUTEILE:** Wenn die Beute dieses Vampirs den karmesinroten Blitz bemerkt, der auf sie zuhält, ist es bereits viel zu spät.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 3+ entferne diese Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten, die keine **HELDEN** sind, und weiter als 3" von allen feindlichen **HELDEN** entfernt wieder auf dem Schlachtfeld auf.



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

HELD, ZAUBERER (1), INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## CADO EZECHIAR

DER LEERE KÖNIG



## NAHKAMPFWAFFEN

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

Ezechiarianisches Großschwert

5

3+

3+

2

2

Krit. (verwundet)

## Deine Heldenphase

7

**VERGELTUNG ODER ERLÖSUNG:**

*Cados Suche nach Vergeltung und Erlösung hat zwei zauberische Effekte: strafende Blitze und eine Aura königlicher Autorität, die nahe Untote stärkt.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine sichtbare Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit, und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Ist das Ziel eine feindliche Einheit, füge ihr W3 tödlichen Schaden zu.

Ist das Ziel eine befreundete **KNOCHENHORDE-** oder **WANDELNDE-TOTE-**Einheit, subtrahiere für den Rest des Zugs 1 von den Verwundungswürfeln für Attacks gegen das Ziel.

SCHLÜSSEL

ZAUBER

## Deine Heldenphase

**DER HOF DER VERLORENEN:** *In den eisernen Ringen, die Cado trägt, sind Seelen aus seiner Vergangenheit verwahrt. In Zeiten der Not ruft er deren gespenstische Gestalt herbei, um ihm Hilfe zu leisten.*

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 2+ wähle 1 der folgenden Effekte, der bis zum Beginn deines nächsten Zugs gilt:

- Diese Einheit hat Bewegungswert 12".
- Addiere 1 zu Zauberwürfeln, Bannwürfeln und Brechenwürfeln dieser Einheit.
- Die Nahkampfwaffen dieser Einheit haben **Krit. (tödlich)**.



EINZIGARTIG, HELD, ZAUBERER (1), INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# ASKURGA-KLINGENMEISTER



| NAHKAMPFWAFFEN                   | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit                                  |
|----------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|--|
| Askurga-Waffen                   | 2   | 3+  | 3+  | 1  | 1   | Anti-MONSTER (+1 Wucht), Krit. (2 Treffer) |
| Lange Klauen und geiferndes Maul | 5   | 4+  | 3+  | 2  | 1   | -  |

Jedes Modell dieser Einheit ist mit Askurga-Waffen bewaffnet.

- 1/8 Modellen ist ein Fluchblut, dessen Askurga-Waffen durch Lange Klauen und geiferndes Maul ersetzt werden müssen.
- Der Champion ist ein Askurga-Ideal, dessen Waffen nicht ersetzt werden können.

## Passiv

**LEHREN DER ASKURA RENKAI:** Getreulich den Lehren der schon vor langer Zeit gestorbenen Meister stellen sich die Klingensmeister den mächtigsten Gegnern, um sich zu prüfen, und trinken einzig Monsterblut, das sie stark und schnell macht.

**Effekt:** Subtrahiere 1 von den Trefferwürfen für Nahkampfatacken, die feindliche MONSTER gegen diese Einheit ausführen.

Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Nahkampfatacken dieser Einheit gegen feindliche MONSTER.

## Beliebige Nahkampfphase

**PEINIGENDES GEHEUL:** Im Geheul eines Fluchbluts ist die Macht lange unterdrückten Blutdursts zu hören, der sich endlich Bahn bricht, und dies bringt selbst die Mutigsten aus der Fassung.

**Ansage:** Wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit dem **Fluchblut** dieser Einheit.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 4+ hat das Ziel für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZULETZT**.



• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## BLUTRITTER



| NAHKAMPFWAFFEN                | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit   |
|-------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|---|
| Templer-Waffe                 | 3   | 3+  | 3+  | 1  | 1   | Anti-INFANTERIE (+1 Wucht),<br>Angriff (+1 Schaden) |
| Hufe und Zähne des Nachtmahrs | 3   | 5+  | 3+  | -  | 1   | Begleiter   |

## Passiv

**REITENDES VERDERBEN:** *Über geringere Feinde trampeln die Blutritter einfach hinweg, um gegen würdigere Herausforderungen kämpfen zu können.*

**Effekt:** Wenn sich diese Einheit bewegt, kann sie sich durch Modelle feindlicher **INFANTERIE**-Einheiten bewegen und sich durch die Nahkampfreichweite feindlicher **INFANTERIE**-Einheiten bewegen, eine Bewegung aber nicht im Nahkampf beenden, es sei denn, die eingesetzte Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich.

## Beliebige Angriffsphase

**ZU STAUB ZERTRAMPELT:** *Infanterie, die den Blutrittern im Weg stehen, enden zerschmettert unter den Hufen der Nachtmahre.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine feindliche Einheit, durch die sich diese Einheit in diesem Zug bewegt hat.

**Effekt:** Wirf einen W3. Bei 2+ füge dem Ziel tödlichen Schaden entsprechend dem Wurf Ergebnis zu.

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

KAVALLERIE, CHAMPION, STANDARTENTRÄGER (1/5), RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR



• SCHRIFTTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# VARGHEISTER

| NAHKAMPFWAFFEN                | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit         |
|-------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-------------------|
| Mörderische Fänge und Krallen | 3   | 4+  | 3+  | 1  | 2   | Krit. (2 Treffer) |

➤ Einmal pro Zug (Armee),  
deine Bewegungsphase

**DER TOD STEIGT HERAB:** *Vargheister stürzen sich aus dem Himmel auf ihre Opfer und fallen mit wilden Klauenhieben und Bissen über diese her.*

**Effekt:** Sofern diese Einheit nicht im Nahkampf ist, entferne sie vom Schlachtfeld und stelle sie weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf dem Schlachtfeld auf.

SCHLÜSSEL

BASIS

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

INFANTERIE, CHAMPION, FLIEGEN, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •  
**BLUTSUCHERSÄNFTE**



| NAHKAMPFWAFFEN           | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit         |
|--------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-------------------|
| Stilet der Sanguinarchin | 5   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | Krit. (2 Treffer) |
| Geisterscharklingen      | 10  | 4+  | 4+  | -  | 1   | Begleiter         |

● **Passiv**

**WEHGESCHREI DER VERDAMMTEN:**

*Entsetzliches Geheul folgt diesem makabren Gespann überallhin.*

**Effekt:** Subtrahiere 3 vom Kontrollwert feindlicher Einheiten, solange sie innerhalb von 12" um diese Einheit sind.

✂ **Einmal pro Schlacht (Armee),  
deine Nahkampfphase**

**EIN VIELVERSPRECHENDES GEBRÄU:**

*Die Sanguinarchinnen sind davon besessen, die beste Mischung der verschiedenen Blutbestandteile zu erschaffen, und sie raffinieren ihre Kreationen ständig, um sich und ihre Lakaien zu stärken.*

**Ansage:** Wähle als Ziele bis zu 3 befreundete VAMPIR-Einheiten vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit.

**Effekt:** Addiere für den Rest des Zugs 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen der Ziele.





• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## MORTIS-SCHREIN

| NAHKAMPFWAFFEN           | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|--------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Stab des Leichenmeisters | 3   | 4+  | 3+  | 1  | W3  | -         |
| Geisterscharklingen      | 10  | 4+  | 4+  | -  | 1   | Begleiter |

## Passiv

**NEXUS DER TODESENERGIE:** Die Mortis-Schreine werden um die Überreste eines toten Nekromanten konstruiert, die als Brennpunkt für die Magie der Unterwelten fungieren.

**Effekt:** Wenn eine befreundete **KNOCHENHORDE-** oder **WANDELNDE-TOTE-** Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit als Ziel der Fähigkeit „Anrufung des Todes“ gewählt wird, addiere W3 zu der Anzahl der Schadenspunkte, die geheilt, beziehungsweise zum kombinierten Ausdauerwert der Modelle, die zurückgebracht werden können.

## Passiv

**DER RELIQUIENSCHREIN:** Wenn die Amethystmagie im Mortis-Schrein ein Maximum erreicht, kann der Leichenmeister sie als tödliche Energiewoge entfesseln.

**Effekt:** Wenn diese Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, platziere einen **Gespeicherte-Energie-Würfel** neben ihr, der den Wert 1 zeigt. Jedes Mal, wenn ein befreundeter **ZAUBERER** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** erfolgreich einen Zauber wirkt, solange er sich innerhalb von 12" um diese Einheit befindet, erhöhe den Wert des **Gespeicherte-Energie-Würfels** neben dieser Einheit um 1 (bis zu einem Maximum von 6).

## Einmal pro Zug (Armee), deine Fernkampfphase

**ENERGIEWOG:** Der Leichenmeister reißt seine Arme empor und entlädt die im Mortis-Schrein gespeicherte Energie, die nahen Feinden die Lebenskraft ausbrennt.

**Ansage:** Wähle als Ziele bis zu 3 feindliche Einheiten innerhalb von 10" um diese Einheit.

**Effekt:** Wirf einen Würfel für jedes Ziel. Bei 3+ füge dem jeweiligen Ziel tödlichen Schaden entsprechend dem Wert des **Gespeicherte-Energie-Würfels** dieser Einheit zu. Setze dann den Wert des **Gespeicherte-Energie-Würfels** auf 1 zurück.

## HEXENTHRON



| NAHKAMPFWAFFEN          | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit         |
|-------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-------------------|
| Stilet der Matriarchin  | 5   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | Krit. (2 Treffer) |
| Dolche der Akolythinnen | 6   | 3+  | 3+  | 1  | 1   | -                 |
| Geisterscharklingen     | 10  | 4+  | 4+  | -  | 1   | Begleiter         |

## Passiv

**TAKTISCHE WEITSICHT:** Die Vampirin und ihre Akolythinnen setzen ihre prophetische Gabe ein, um ihre unsterblichen Diener zu manipulieren und zu unterstützen.

**Effekt:** Befreundete **KNOCHENHORDE-** und **WANDELNDE-TOTE-**Einheiten haben **RETTUNG (5+)**, solange sie sich vollständig innerhalb von 6" um diese Einheit befinden.

## Passiv

**BLUTSPIEGEL:** In der glänzenden Oberfläche des Blutes in diesem Becken sieht die Vampirin den Verlauf der Schlacht voraus.

**Effekt:** Wenn eine befreundete Einheit der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit den Befehl „Neupositionierung“ einsetzt, kannst du eine weitere befreundete Einheit der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit wählen, die in dieser Phase noch keinen Befehl eingesetzt hat; jene Einheit setzt den Befehl „Neupositionierung“ ein, unmittelbar nachdem der erste Befehl abgehandelt wurde (dies ist eine Ausnahme zu Befehle, 1.2). Der Einsatz des zweiten Befehls kostet keinen Befehlspunkt.





• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# ZOMBIEDRACHE

| FERNKAMPFWAFFEN | Rwt | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit              |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|----|-----|------------------------|
| Pesthauch       | 10" | W6  | 2+  | 4+  | 1  | 2   | Nahbeschuss, Begleiter |

| NAHKAMPFWAFFEN  | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|-----------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Drachenschlund  | 3   | 4+  | 2+  | 2  | 3   | Begleiter |
| ☠ Drachenklauen | 7   | 4+  | 2+  | 1  | 2   | Begleiter |

## ☠ Passiv

### SCHWERANGESCHLAGEN

**Effekt:** Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, ist der Attackenwert ihrer **Drachenklauen** 5.

## ⚙ Aufstellungsphase

### TOD MIT ZERSCHLISSENEN FLÜGELN:

*Der Zombiedrache kreist über den zur Schlacht aufgereihten Armeen, ein unheiliges Glühen in den Augen.*

**Ansage:** Wähle diese Einheit, sofern sie nicht aufgestellt wurde.

**Effekt:** Stelle diese Einheit in Reserve **hoch über dem Schlachtfeld** auf. Nun ist sie aufgestellt.

SCHLÜSSEL

AUFSTELLUNG

## ➤ Deine Bewegungsphase

**WIDERLICHER ANSTURM:** *Mit ohrenbetäubendem Brüllen stürzt sich der Zombiedrache ins Gefecht wie ein verrottender Komet.*

**Ansage:** Wähle diese Einheit, sofern sie **hoch über dem Schlachtfeld** ist.

**Effekt:** Stelle diese Einheit weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld auf.

## ⚔ Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

**RÜSTUNG ZERBEISSEN:** *Der Zombiedrache beißt mit aller Kraft auf ein durch Rüstung oder dichtes Fell geschütztes Ziel. Die schützenden Materialschichten geben nach und die Knochen darunter brechen.*

**Ansage:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche **KAVALLERIE**- oder **MONSTER**-Einheit im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Erreicht oder übertrifft das Wurfergebnis den Schutzwert des Ziels, füge dem Ziel 3 tödlichen Schaden zu.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH

• SCHRIFTTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## FLEDERBESTIE



| FERNKAMPFWAFFEN         | Rwt | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit              |
|-------------------------|-----|-----|-----|-----|----|-----|------------------------|
| Todbringendes Kreischen | 10" | 1   | 4+  | 2+  | 2  | W6  | Nahbeschuss, Begleiter |

| NAHKAMPFWAFFEN            | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|---------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Reißzahnbewehrter Schlund | 3   | 4+  | 2+  | 2  | W6  | Begleiter |
| Skelettkralen             | 6   | 4+  | 2+  | 1  | 2   | Begleiter |

## Passiv

**SCHWER ANGESCHLAGEN**

**Effekt:** Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, ist der Attackenwert ihrer **Skelettkralen** 4.

## Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

**SCHALLANGRIFF:** Die Flederbestie stößt eine Reihe schriller, ohrenbetäubender Schreie aus, dann wirft sie sich aus dem Himmel auf die betäubte Beute.

**Ansage:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Wirf einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit.

Zeigen mindestens 3 der Würfel die gleiche Zahl, hat diese Einheit für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZUERST**.

Zeigen mindestens 6 der Würfel die gleiche Zahl, hat diese Einheit für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZUERST** und das Ziel kann für den Rest des Zugs keine Befehle einsetzen.

SCHLÜSSEL

GEWALTAUSBRUCH

## Passiv

**KLAFFENDER SCHLUND:** Diese grausige Kreatur beißt große Brocken Fleisch aus ihrer Beute – oder frisst sie gar im Ganzen.

**Effekt:** Bei jedem kritischen Treffer einer Attacke mit dem **Reißzahnbewehrten Schlund** dieser Einheit verursacht jene Attacke bei der Zieleinheit 6 tödlichen Schaden, dann endet die Attackenabfolge.

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## FLUCHFÜRST



## NAHKAMPFWAFFEN

Unheilvolle Gruftklinge

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

5

4+

3+

1

2

Krit. (tödlich)

✂ **Reaktion:** Du sagst eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit für diese Einheit an

**URALTE STRATEGIEN:** Der Tod hat dem Fluchfürsten sein strategisches Genie nicht genommen, deshalb befiehlt er seine Knechte immer noch außerordentlich geschickt.

**Effekt:** Wähle als Ziel eine befreundete **KNOCHENHORDE-INFANTERIE**-Einheit, die kein **HELD** ist, in diesem Zug noch keine **KÄMPFEN**-Fähigkeit eingesetzt hat und sich in Nahkampfreichweite dieser Einheit befindet. Das Ziel kann gewählt werden, um eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einzusetzen, unmittelbar nachdem die von dieser Einheit eingesetzte **KÄMPFEN**-Fähigkeit abgehandelt wurde. Wird es auf diese Weise gewählt, addiere für den Rest des Zugs 1 zu Trefferwürfen für Attacken des Ziels.

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

HELD, INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, KNOCHENHORDE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## FLUCHFÜRST

AUF SKELETTPFERD



| NAHKAMPFWAFFEN              | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit                             |
|-----------------------------|-----|-----|-----|----|-----|---------------------------------------|
| Grufllanze                  | 4   | 4+  | 3+  | 1  | 2   | Angriff (+1 Schaden), Krit. (tödlich) |
| Skelettpferdhufe und -zähne | 2   | 5+  | 3+  | -  | 1   | Begleiter                             |

## Passiv

**HERR DER REITENDEN GERIPPE:**

Die Ritter an der Seite des Fluchfürsten sind die fähigsten Huskarle, denen er am meisten vertraut.

**Effekt:** Addiere 1 zu Angriffswürfen für befreundete **KNOCHENHORDE-KAVALLERIE**-Einheiten, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

 Reaktion: Du sagst eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit für diese Einheit an

**FÜRSTLICHES GELEIT:** Von seinen besten Reitern begleitet fegt der berittene Fluchfürst durch die Reihen des Feindes.

**Effekt:** Wähle als Ziel eine befreundete **KNOCHENHORDE-KAVALLERIE**-Einheit, die kein **HELD** ist, in diesem Zug noch keine **KÄMPFEN**-Fähigkeit eingesetzt hat und sich in Nahkampfreichweite dieser Einheit befindet. Das Ziel kann gewählt werden, um eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einzusetzen, unmittelbar nachdem die von dieser Einheit eingesetzte **KÄMPFEN**-Fähigkeit abgehandelt wurde.

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

HELD, KAVALLERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, KNOCHENHORDE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## FLUCHRITTER



| NAHKAMPFWAFFEN              | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit            |
|-----------------------------|-----|-----|-----|----|-----|----------------------|
| Grablanze                   | 2   | 4+  | 3+  | 1  | 1   | Angriff (+1 Schaden) |
| Skelettpferdhufe und -zähne | 2   | 5+  | 3+  | -  | 1   | Begleiter            |

## Passiv

**TÖDLICHER ANGRIFF:** *Der Tod folgt diesen entsetzlichen Reitern auf Schritt und Tritt.*

**Effekt:** Sofern diese Einheit in diesem Zug angegriffen hat, haben ihre **Grablanzen** für den Rest des Zugs **Krit. (tödlich)**.

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

KAVALLERIE, CHAMPION, MUSIKER (1/5), STANDARTENTRÄGER (1/5), RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, KNOCHENHORDE



• SCHRIFTTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# VERFLUCHTE

| NAHKAMPFWAFFEN                            | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit       |
|---|-----|-----|-----|----|-----|-----------------|
| Fluchklingen und<br>Zweihand-Fluchklingen | 2   | 3+  | 3+  | 1  | 1   | Krit. (tödlich) |

## U Passiv

**FÜRSTLICHE WACHE:** Die Verfluchten stehen ihrem Lehnsherrn zur Seite, an den sie im Tod gebunden sind.

**Effekt:** Solange sich mindestens ein befreundeter **INFANTERIE-HELD** der **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN** in Nahkampfreichweite dieser Einheit befindet, haben diese Einheit und jene befreundeten Einheiten **RETTUNG (5+)**.



## SCHLÜSSEL- WÖRTER

INFANTERIE, CHAMPION, MUSIKER (1/5), STANDARTENTRÄGER (1/5), RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, KNOCHENHORDE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## NEKROMANT



## NAHKAMPFWAFFEN

Mortis-Stab

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

3

4+

4+

1

2

-

 Passiv

**UNTOTE LAKAIEN:** *Nekromanten sind davon besessen, den Tod von sich fernzuhalten, deshalb opfern sie bereitwillig jeden wiedererweckten Diener, um sich selbst zu schützen.*

**Effekt:** Solange sich diese Einheit in Nahkampfreichweite einer befreundeten **KNOCHENHORDE-** oder **WANDELNDE-TOTE-** Einheit befindet, gilt:

- Diese Einheit hat **RETTUNG (4+)**.
- Jedes Mal, wenn dir für diese Einheit ein Rettungswurf gelingt, weise einer befreundeten **KNOCHENHORDE-** oder **WANDELNDE-TOTE-** Einheit in Nahkampfreichweite dieser Einheit 1 Schadenspunkt zu, nachdem die Schadensabfolge für diese Einheit abgehandelt wurde (gegen jene Schadenspunkte können keine Rettungswürfe ausgeführt werden).

 Einmal pro Zug (Armee),  
deine Nahkampfphase

**VANHELSTOTENTANZ:** *Magische Energie strömt in die Untoten, die mit abgehackten, ruckartigen Bewegungen und unermüdlicher, unnatürlicher Schnelligkeit auf den Feind eindringen.*

**Ansage:** Wähle als Ziel eine befreundete **KNOCHENHORDE-** oder **WANDELNDE-TOTE-** Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit.

**Effekt:** Wirf einen Würfel. Bei 3+ kann das Ziel in dieser Phase 2 **KÄMPFEN-** Fähigkeiten einsetzen. Nachdem die erste eingesetzt wurde, hat das Ziel allerdings für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZULETZT**.



HELD, ZAUBERER (1), INFANTERIE, RETTUNG (6+)

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## LEICHENKARREN



| NAHKAMPFWAFFEN             | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|----------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Waffe des Leichenmeisters  | 3   | 4+  | 4+  | -  | 1   | -         |
| Rostige Klagen der Zombies | 2W6 | 4+  | 4+  | -  | 1   | Begleiter |

## Passiv

**PRÄSENZ DES UNTODES:** *Leichenkarren sind ein Quell nekromantischer Macht, der den wiedererweckten Leichen der unlängst Getöteten Kraft verleiht.*

**Effekt:** Nahkampfwaffen, die andere befreundete **WANDELNDE-TOTE**-Einheiten einsetzen, haben **Krit. (verwundet)**, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

KRIEGSMASCHINE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, WANDELNDE TOTE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## TODESWÖLFE



| NAHKAMPFWAFFEN               | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Verrottende Zähne und Klauen | 2   | 4+  | 3+  | -  | 1   | Begleiter |

## Passiv

**AUF DER JAGD:** Im Gegensatz zu den meisten anderen Untoten haben Todeswölfe nichts von der Schnelligkeit eingebüßt, die sie im Leben besaßen, und hungern immer nach warmem Fleisch.

**Effekt:** Diese Einheit kann eine **RENNEN**-Fähigkeit einsetzen und später im Zug noch **ANGRIFF**-Fähigkeiten einsetzen.

## Passiv

**BESTIE**

**Effekt:** Diese Einheit hat einen maximalen Kontrollwert von 1.


**SCHLÜSSEL-  
WÖRTER**
**BESTIE, CHAMPION (1/10), RETTUNG (6+)**
**TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, WANDELNDE TOTE**

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# ZOMBIES DER WANDELNDEN TOTEN



## NAHKAMPFWAFFEN

Att Trf Vrw Wt Sch

Fähigkeit

Grobe Waffe oder ansteckender Biss

1

5+

4+

-

1

-

## Passiv

**GEISTLOSE WILDHEIT:** Die wandelnden Toten spüren keinen Schmerz und kennen keine Furcht. Sie töten unerbittlich und hören selbst im Tod nicht auf, zu hacken, zu reißen und zu beißen.

**Effekt:** Werf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell dieser Einheit durch eine Nahkampfattacke getötet wird und jenes Modell im Nahkampf mit der attackierenden Einheit ist. Bei 6+ füge der attackierenden Einheit 1 tödlichen Schaden zu, nachdem die KÄMPFEN-Fähigkeit abgehandelt wurde.



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, WANDELNDE TOTE



• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •  
**VAMPIRFLEDERMÄUSE**

| NAHKAMPFWAFFEN  | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|-----------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| Fledertierfänge | 3   | 4+  | 4+  | -  | 2   | Begleiter |

➤ **Passiv**

**SCHRECKLICH FLINK:** Diese von riesigen zerschlissenen Lederschwingen getragenen Fledermäuse fallen nach Belieben über ihre Beute her und flattern mit rasch schlagenden Flügeln wieder davon, ohne dass der Feind sie festhalten kann.

**Effekt:** Diese Einheit kann auch dann ANGRIF-Fähigkeiten einsetzen, wenn sie im selben Zug eine RÜCKZUG-Fähigkeit eingesetzt hat. Außerdem fügen ihr RÜCKZUG-Fähigkeiten keinen tödlichen Schaden zu.

● **Passiv**

**BESTIE**

**Effekt:** Diese Einheit hat einen maximalen Kontrollwert von 1.



• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

# SKELETTE DER KNOCHENHORDE



## NAHKAMPFWAFFEN

Uralte Waffe

Att

Trf

Vrw

Wt

Sch

Fähigkeit

2

4+

4+

-

1

-

## Ende eines beliebigen Zugs

**SKELETTLEGION:** Solange nekromantische Energien auf dem Schlachtfeld liegen, kommen immer wieder lange tote Krieger stolpernd auf die Beine, ein böses Leuchten in ihren leeren Augenhöhlen.

**Effekt:** Du kannst in diese Einheit W3 getötete Modelle zurückbringen.



SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

INFANTERIE, CHAMPION, STANDARTENTRÄGER (1/10), RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, KNOCHENHORDE

• SCHRIFTROLLE DER SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN •

## SEKHAR

REISSZAHN VON NULAHMIA



| NAHKAMPFWAFFEN             | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit         |
|----------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-------------------|
| Nulahmianische Kriegsgleve | 5   | 3+  | 3+  | 1  | 2   | Krit. (2 Treffer) |
| Ouboroths Götterstaubfänge | 3   | 4+  | 3+  | 2  | W3  | Begleiter         |

Einmal pro Schlacht,  
beliebige Nahkampfphase

**MAUL DES ZEITENSCHLINGERS:**

Sekhar lässt Ouboroth nur ungern Seelen fressen, doch manchmal muss es eben sein.

**Ansage:** Wähle als Ziele alle feindlichen Einheiten im Nahkampf mit dieser Einheit.

**Effekt:** Für den Rest der Schlacht kann diese Einheit nicht die Fähigkeit „Schlangengleiche Flinkheit“ einsetzen. Wirf für jedes Ziel 2W6. Übertrifft das Wurfresultat den Bewegungswert des jeweiligen Ziels, füge dem Ziel tödlichen Schaden entsprechend der Differenz zwischen Wurfresultat und Bewegungswert zu.

Passiv

**SCHLANGENGLEICHE FLINKHEIT:**

Sekhar bewegt sich auf übernatürliche Weise schneller, als es das selbst das schärfste Auge wahrnehmen kann.

**Effekt:** Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1-4 für eine Attacke, deren Ziel diese Einheit ist, misslingt die Attacke und die Attackenabfolge endet.

Deine Heldenphase

7

**TODES FÜGUNG:** Durch subtilste arkane Einflüsterungen pflanzt Sekhar ihren Willen in einen verwundbaren Verstand ein und jedes dort vorher vorhandene Vorhaben muss dem Willen Nulahmias Platz machen.

**Ansage:** Wähle als Ziel eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit und führe dann mit 2W6 einen Zaubwurf aus.

**Effekt:** Bis zum Beginn deines nächsten Zugs können diese Einheit und alle befreundeten Einheiten der SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, solange sie sich vollständig innerhalb von 6" um diese Einheit befinden, nicht als Ziel für vom Ziel eingesetzte Fähigkeiten gewählt werden, mit Ausnahme von KÄMPFEN-Fähigkeiten.

SCHLÜSSEL ZAUBER

SCHLÜSSEL-  
WÖRTER

EINZIGARTIG, HELD, ZAUBERER (2), INFANTERIE, RETTUNG (6+)

TOD, SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN, VAMPIR

## SPEARHEAD



# SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

## BLUTDRANGJAGD

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

### GENERAL

- ◆ Vampirfürst

### EINHEITEN

- ◆ 10 Skelette der Knochenhorde
- ◆ 10 Skelette der Knochenhorde
- ◆ 5 Blutritter
- ◆ 3 Vargheister



Auch wenn die großen vampirischen Blutlinien äußerst unterschiedliche Kriegstraditionen haben, haben sie doch eines gemein: die Liebe zur Jagd. Sogar jene, die das Auftreten und die Anmut der Adelhöfe annehmen, kämpfen damit, die nach Blut lechzenden Bestien in ihnen hinter einer goldenen Fassade einzusperren. Die Macht des Seelenbrandfluchs ist so groß, dass der Vampiradel, der seine Segnungen genießt, oft auf Blutdrangjagden auszieht, um Feinde zu jagen und seine Nahrungsvorräte aufzustocken – oder manchmal einfach, um es zu genießen, sich seinen grausamen Gelüsten hinzugeben.

Jede Jagd wird von einem Vampirfürsten angeführt, der sowohl die Mitglieder seines Hofes als auch die Reihen der Skelettdiener anweist, seinem Geheiß zu folgen. Allerdings befehligt der Fürst nicht nur, denn die Vampirfürsten bevorzugen es, das Gemetzel der Schlacht zu genießen, Feinde mit verzierten Waffen zu zerteilen oder in tiefen Zügen Blut zu trinken. Während sie kämpfen, setzen sie diese ihre Lebensgrundlage ein, um ihre eigenen Verletzungen zu heilen. Eine Elitegarde aus berittenen Blutrittern begleitet den Fürsten, stößt durch die Reihen des Feindes und durchbohrt Opfer mit Schwert und Lanze. Vargheister helfen bei der Jagd, denn diese grotesken Kreaturen waren einst ebenfalls Mitglieder des Hofes, doch weil sie dem Drang ihres Fluchs anheimfielen, sind sie jetzt für wenig mehr als die Jagd und das Töten zu gebrauchen. Sollten sich ihre Meister nicht um den Feind kümmern, werden Skelette der Knochenhorde belebt, um vereinzelte Fußsoldaten wegzuräumen oder den Feind durch schiere Überzahl zu überwältigen. Solange ihr Fürst in der Nähe ist, können sie unzählige Male auferstehen und den Kampf wieder aufnehmen, nachdem sie zerstört wurden.

## KAMPFEIGENSCHAFTEN

### DER TOD STEIGT HERAB

*Vargheister stoßen aus der Höhe auf ihre Opfer herab und überwältigen sie plötzlich mit einem Wirbel aus Klauen und Zähnen.*

Deine **Vargheister**-Einheit wird nicht in der Aufstellungsphase aufgestellt. Stattdessen kann sie ab der dritten Schlachtrunde folgende Fähigkeit einsetzen:

#### ➤ Deine Bewegungsphase

**STURZFLUG:** *Der Himmel verdunkelt sich, wenn die Vargheister herabstoßen.*

**Effekt:** Stelle diese Einheit weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld auf.

SCHLÜSSEL BASIS

#### U Passiv

**DER HUNGER:** *Jene, die den Seelenbrandfluch in sich tragen, gieren ständig nach Blut und werden gestärkt, wenn sie sich an ihren Feinden laben.*

**Effekt: Heile (X)** jedes Mal, wenn eine befreundete **VAMPIR**-Einheit eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzt, jene **VAMPIR**-Einheit, nachdem all ihre Attacken abgehandelt wurden, wobei **X** die Anzahl der Schadenspunkte ist, die durch jene Attacken zugewiesen wurden.



**REGIMENTSFÄHIGKEITEN:** Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

☞ Einmal pro Schlacht, deine Bewegungsphase

**ENDLOSE LEGIONEN:** Für die Seelenbrand-Aristokratie sind die Toten nur ein Gut, das nach Belieben verbraucht wird.

**Ansage:** Wähle eine befreundete **Skelette-der-Knochenhorde**-Einheit, die zerstört wurde.

**Effekt:** Du kannst eine Ersatzeinheit aus **W6+4** Modellen weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufstellen.

SCHLÜSSEL BASIS

✂ Beliebige Angriffsphase

**VERHEERENDER STURMANGRIFF:** Die Blutritter der Armee hinterlassen eine Spur der Verwüstung, wenn sie alles zwischen sich und ihrer Beute zertrampeln.

**Ansage:** Wenn sie in diesem Zug angegriffen hat, wähle deine **Blutritter**-Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt.

**Effekt:** Füge jeder feindlichen Einheit, über die sie sich bei jener **ANGRIFF**-Fähigkeit hinwegbewegt hat, **W3** tödlichen Schaden zu.

**VERBESSERUNGEN:** Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

⬠ Einmal pro Schlacht, Reaktion: Du sagst die Fähigkeit „Skelettlegion“ für eine Einheit innerhalb von 9" um deinen General an.

**GRABSANDSCHERBE:** Indem er diesen Stein aus verglastem Grabsand zerbricht, kann der Vampirfürst auf eine Woge Todesmagie zurückgreifen, um seine wiederbelebten Krieger zu stärken

**Effekt:** Addiere 1 auf jeden **Legionswurf** für jene Einheit.

U Passiv

**AURA DER NACHT:** Diese schwarze Lederbrigantine wurde aus der Haut eines Abgrundschleichers gefertigt und verleiht dem Träger die Schattenaura der Kreatur.

**Effekt:** Ignoriere negative Modifikatoren auf Schutzwürfe für Fernkampfattacken, deren Ziel dein General ist.

↗ Einmal pro Schlacht, deine Bewegungsphase

**FLEDERMAUSWOLKE:** Dein Vampirfürst löst sich in einen Fledermausschwarm auf, bevor er anderenorts wieder erscheint.

**Effekt:** Entferne deinen General vom Schlachtfeld und stelle ihn weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf dem Schlachtfeld auf.

SCHLÜSSEL BASIS

✂ Deine Heldenphase

**GEISTERSTURMWIND:** Dein General ruft Geisterwinde, die dem Feind die Seele aus dem Körper reißen.

**Ansage:** Führe mit **2W6** einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Füge bei **7+** jeder feindlichen Einheit auf dem Schlachtfeld **1** tödlichen Schaden zu.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# VAMPIRFÜRST



Vampirfürsten sind alte Untote, deren dunkle Kräfte im Laufe langer Jahrhunderte nur zugenommen haben. Ein jeder von ihnen ist ein Krieger, den man fürchten muss, und ein Zauberer, der instinktiv Todesmagie beherrscht. In der Schlacht kämpft er selbstsicher mit kühlem Stolz, denn er weiß, dass er mit einem Fingerschnippen weitere Skelettdiener auferstehen lassen kann, um den Feind zu überwältigen, oder sein Leben durch die Seelenenergien seiner Opfer verlängern kann. Als Waffe führt er ein Erbstück seiner vampirischen Blutlinie, das sowohl eine meisterhaft gefertigte Reliquie als auch ein Symbol des Schreckens für seine Feinde ist.



NAHKAMPFWAFFEN

Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden

Fähigkeit

Dynastische Kriegsreliquie

5

3+

3+

1

2

-



## Deine Heldenphase

**ABSCHETLICHE ÜBERTRAGUNG:** *Der Vampirfürst saugt den Animus naher Feinde auf und setzt diesen ein, um seine zeitlose Gestalt zu verjüngen.*

**Ansage:** Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell als Ziel und führe dann mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

**Effekt:** Wirf bei 6+ eine Anzahl Würfel, die dem Ausdauerwert des Ziels entspricht. Für jede 5+ verursache 1 tödlichen Schaden beim Ziel und **heile (1)** diese Einheit.



SCHLÜSSEL

HELD, ZAUBERER, INFANTERIE, VAMPIR, RETTUNG (6+)

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# BLUTRITTER

**BEWEGUNG**

**AUSDAUER** 3

**SCHUTZ** 3+

**KONTROLLE** 1

| ☠ NAHKAMPFWAFFEN                 | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit            |
|----------------------------------|----------|---------|-----------|-------|---------|----------------------|
| Templerlanze oder Templerschwert | 3        | 3+      | 3+        | 1     | 1       | Angriff (+1 Schaden) |
| Hufe und Zähne des Nachtmahrs    | 3        | 5+      | 3+        | -     | 1       | Begleiter            |

➤ **Passiv**

**REITENDES VERDERBEN:**  
*Blutritter drängen durch geringere Feinde, um würdigere Herausforderungen zu attackieren.*

**Effekt:** Die Modelle dieser Einheit können sich über feindliche **INFANTERIE**-Modelle hinwegbewegen, als könnte diese Einheit **FLIEGEN**.

Blutritter sind Vampire, die von der Schlacht besessen sind, und ihre ritterlichen Ehrenkodizes sind wahrlich verdreht. Sie reiten eindrucksvolle Nachtmahre und suchen nach Krieg, wo sie ihn nur finden können. Dabei trampeln sie geradewegs über geringere Gegner, um die würdigsten Herausforderungen zu erreichen. Sie stechen im berittenen Kampf hervor und können augenblicklich die Herzen von Feinden mit vorzüglich geschmiedeten Klingen und Lanzen durchbohren. Ihre Skelettrosse sind furchterregende Kreaturen, die vom Kopf bis zu den Hufen gepanzert sind und deren wilden Bisse und zustoßenden Tritte zum Gemetzel des Angriffs ihrer Reiter beitragen.



**SCHLÜSSEL** KAVALLERIE, VAMPIR, RETTUNG (6+)

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# VARGHEISTER

| ⚔ NAHKAMPFWAFFEN              | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit         |
|-------------------------------|----------|---------|-----------|-------|---------|-------------------|
| Mörderische Fänge und Krallen | 3        | 4+      | 3+        | 1     | 2       | Krit. (2 Treffer) |

⚔ Passiv

**BLUTGERUCH:** *Der Geschmack heißen Bluts auf der Zunge treibt diese Abscheulichkeiten in einen Mordrausch.*

**Effekt:** Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken dieser Einheit, deren Ziel eine angeschlagene Einheit ist.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VAMPIR, FLIEGEN, RETTUNG (6+)

BEWEGUNG

12"

4

5+

AUSDAUER

SCHUTZ

1

KONTROLLE

Die lederflügeligen Schrecken, die man als Vargheister kennt, sind Vampire, die von ihrem Blutdurst überwältigt wurden. Jetzt sind sie nur noch wilde Bestien, die beinahe nicht zu kontrollieren sind und die jede Beute in ihrer Reichweite wild attackieren. Auch wenn sie in Jagdgesellschaften aufgrund ihrer Geschwindigkeit und überwältigenden Stärke ein üblicher Anblick sind, behandeln ihre Brüder bei Hofe sie oft mit Verachtung. Tief in ihrem Inneren wissen Vampire, dass sie nur ein paar Schritte davon entfernt sind, sich selbst in einen tobenden, blutgierigen Vargheist zu verwandeln.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# SKELETTE DER KNOCHENHORDE



| NAHKAMPFWAFFEN | Attacken | Treffen | Verwunden | Wucht | Schaden | Fähigkeit |
|----------------|----------|---------|-----------|-------|---------|-----------|
| Uralte Waffe   | 2        | 4+      | 4+        | -     | 1       | -         |

**Deine Nahkampfphase**

**SKELETTLEGION:** Wenn nekromantische Energien das Schlachtfeld bedecken, kommen schon lange tote Krieger wankend wieder auf ihre Füße und in ihren Augenhöhlen glüht ein tödliches Licht.

**Effekt:** Führe für jedes getötete Modell dieser Einheit mit einem W6 einen **Legionswurf** aus. Für jede 5+ bringe 1 getötetes Modell in diese Einheit zurück.

Die Schädel der Fußsoldaten der Untoten, der Skelette der Knochenhorde, sind in einer ewigen Grimasse festgefroren. Man braucht großen Mut, um diesen klappernden Kompanien gegenüberzustehen, denn sie sind das Schicksal aller Sterblicher, dem ein schrecklicher Animus verliehen wurde, und ihre verrosteten Waffen haben ihre tödliche Schärfe nicht verloren. Auch wenn diese makaberen Soldaten langsam sind und ihre Körper brüchig, können sie unter den richtigen Umständen immer wieder aufstehen. Auf diese Weise überwältigen sie den Feind, der in einem ewigen Kampf mit den Skeletthorden gefangen ist, der nur mit seinem eigenen Tod enden kann.



**SCHLÜSSEL**

INFANTERIE, RETTUNG (6+)