



VAMPIRE COUNTS



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

In den vom Krieg erschütterten Reichen der Sterblichen sind die unruhigen Toten wahrhaftig zahlreich. Einige haben die Kraft, die Getöteten an ihren Willen zu binden, vom bestialischsten Leichnam bis hin zum königlichsten aller Geister. Ihre Armeen der Wiedergänger wandeln in jedem Reich weit

umher, und grabeskalt Klingen hacken in warmes Fleisch, wann auch immer ihre Herren die Herrschaft über die Lebenden anstreben. Niemand kann es mit dem Großen Nekromanten Nagash aufnehmen – sogar Sigmar selbst hat Grund, seinen Namen zu fürchten.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

1. **Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
2. **Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
3. **Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
4. **Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
5. **Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
6. **Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.

1



2

MORGEST HARBINGERS

3

4

BESCHREIBUNG

Eine kleine Anzahl Morghest Harbingers besitzt eine bedrohliche Anzahl Modifiers. Morghest Harbingers sind als SpHd 3000 Standard.

FLUGEN

Morghest Harbingers können fliegen.

FAHIGKEITEN

Hörweite des Verfallschreies: Wenn sich der Zaubermeister innerhalb von 18" vom Morghest Harbingers, kommt die 1. und 2. Zauberwürfel für Zauber schneller, die die 3. schneller, wenn die 2. und 3. schneller.

Todeshauch: Wer's 3 Würfel nacheinander von 2, wenn die für einen Fehler die Angriffswürfel beibringt. Zusätzlich kann die fliegende Fähigkeit seine Angriffswürfel, wenn sich die Fähigkeit innerhalb von 18" von der Gegner bewegt, wenn 12".

5

KEYWORDS

MELEE WEAPONS
Spirited Swords

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Read	Damage
1"	5	3+	2+	1	2

6

7

WAGE

DEATH WEAPON können den Zauber Harbingers, ebenfalls zu allen anderen Zaubern, die sie befehlen.

HARBINGERS FLUGEN

Harbingers' fliegen für diese Zauberzeit von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich wird, wird die Kontrolle über die Einheit von der 2. Magischen Harbingers innerhalb von 18" von der Zaubermeister und 18" von der Gegner entfernt, die Fliegen sind dieser Zauber beibringt. Wenn sich jedoch in der nächsten Bewegungsrunde nicht bewegt.

8



MORGHAST ARCHAI

MELLE WEAPON

Spirit Halbed

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
2"	3	3+	3+	-2	3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Morgast Archai besteht aus einer halben Einheit. Mittels Modelle, die mit und ohne Flagge bewaffnet sind tragen, Nachschubwagen, Kanonen, etc.


FLIEGEN

FAHIGKEITEN

Hörbilde des Verfehlens: Wenn sich die Zauberei innerhalb von 18" um Morgastarchai befindet, können die 1 zu den Zaubereigenschaften der Einheit addiert werden, die sie erlauben, eine 10 zu erreichen.

MAGIE

Das ist **WASOMAS** können das Zauberei, jedoch nicht zusätzlich zu allen anderen Zauberei, die sie erlauben.



NAGASH, SUPREME LORD OF THE UNDEAD

1

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
MISSILE WEAPONS (cast of Nagash)	12"	1	3+	2+	-	D6+6
MISSILE WEAPONS Alaknash	3"	1	3+	2+	-	D6
Zefet-gubtar	2"	*	3+	3+	-2	3
Spirit's Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

6

	DAMAGE TABLE	
Wounds Suffered	The Nine Ranks of Nagash	Zefet-gubtar
0-3	Cast and unbind 5 extra spells	5
4-7	Cast and unbind 4 extra spells	6
8-10	Cast and unbind 3 extra spells	7
11-13	Cast and unbind 2 extra spells	4
14-17	Cast and unbind 1 extra spell	2

Alaknash

+3 cast / 3 unbind

+5 cast / 2 unbind

+2 cast / 1 unbind

+3 cast / 1 unbind

+1 cast / 1 unbind

[illegible]

NAGASH, SUPREME LORD OF THE UNDEAD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gaze of Nagash	12"	1	3+	2+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alakanash	3"	1	3+	2+	-3	D6
Zefet-nebtar	2"	*	3+	3+	-2	3
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

	DAMAGE TABLE		
Wounds Suffered	The Nine Books of Nagash	Zefet-nebtar	Alakanash
0-3	Cast and unbind 5 extra spells	6	+3 cast /+3 unbind
4-6	Cast and unbind 4 extra spells	5	+3 cast /+2 unbind
7-10	Cast and unbind 3 extra spells	4	+2 cast /+2 unbind
11-13	Cast and unbind 2 extra spells	3	+2 cast /+1 unbind
14+	Cast and unbind 1 extra spell	2	+1 cast /+1 unbind

BESCHREIBUNG

Nagash ist ein einzelnes Modell er kämpft mit Zefet-nebtar, der Klinge Mortis, und wird von den schwarzen Platten von Morikhane geschützt, seiner magischen Rüstung. Um ihn herum wirbeln die Neun Bücher des Nagash, und in einer Hand hält er Alakanash, den Stab der Macht. Sogar sein tödlicher Gaze of Nagash kann die mächtigsten Gegner niederstrecken. Nagash wird von einer Schar Geister begleitet, die mit Spectral Claws and Daggers kämpfen.

FLIEGEN

Nagash kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Morikhane: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Nagash eine tödliche Verwundung erleidet. Wenn das Ergebnis eine 4 oder mehr ist, lenkt die Schwarze Rüstung die tödliche Verwundung ab und sie wird ignoriert. Wenn das Ergebnis eine 6 ist, erleidet die Einheit, die die tödliche Verwundung verursacht hat, ihrerseits eine, da die Attacke auf sie zurückgeworfen wurde.

Die Neun Bücher des Nagash: Die Neun Bücher des Nagash erlauben es ihm, in seiner eigenen Heldenphase zusätzliche Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase zusätzliche Zauber zu bannen. Die Anzahl der verschiedenen Zauber, die Nagash zu wirken oder bannen versuchen kann, wird in der Schadens-tabelle (Damage Table) oben angezeigt.

Der Stab der Macht: Addiere die in der Schadenstabelle (Damage Table) unter „Alakanash“ aufgelisteten Modifikatoren zu allen Zauber- oder Bannwürfen für Nagash.

Leibhaftige Todesmagie: Wenn Nagash erfolgreich einen Zauber wirkt, der es dir erlaubt, eine neue **DEATH**-Einheit aufzustellen, kannst du die Anzhl der Modelle, die in dieser Einheit aufgestellt werden, verdoppeln. Wenn er einen **HERO** oder ein **MONSTER** beschwört, kannst du zwei Einheiten aufstellen anstelle von einer.

Schreckliche Berührung: Wenn der Trefferwurf für eine Attacke der Spirits' Spectral Claws and Daggers 6 oder höher ist, bringt dessen schreckliche Berührung das Herz des Opfers zum Stehen und fügt diesem statt des normalen Schadens sofort eine tödliche Verwundung zu.

MAGIE

Nagash ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen versuchen, drei verschiedene Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, drei Zauber zu bannen. Außerdem kann er durch die *Neun Bücher des Nagash* zusätzliche Zauber zu wirken oder zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystrischer Schild*, *Staubhand* und *Seelenräuber*, ebenso wie jeden Zauber, den andere **DEATH WIZARDS** auf dem Schlachtfeld kennen.

STAUBHAND

Es heißt, dass die Berührung Nagashs jeden Sterblichen verwelken und altern lassen könne und ihn binnen Augenblicken in wenig mehr als ein Häufchen staubiger Knochen verwandele. *Staubhand* hat einen Zauberwert von 8. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du ein gegnerisches Modell innerhalb von 3".

Dann nimmst du einen Würfel und verbirgst ihn in einer deiner Hände. Strecke deinem Gegner deine Hände entgegen und lasse ihn eine wählen. Wenn er diejenige auswählt, die den Würfel enthält, weicht sein Modell der Attacke aus. Wenn nicht, dann wird sein Modell zu Staub verwandelt und getötet!

SEELENRÄUBER

Indem er Alakanash auf den Gegner richtet, kann Nagash ihm die Seele als Nahrung rauben. *Seelenräuber* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du eine gegnerische Einheit innerhalb von 24"

und wirfst zwei Würfel. Wenn ihre Summe größer ist als der Bravery-Wert der Einheit, so erleidet sie D3 tödliche Verwundungen. Wenn das Gesamtergebnis mindestens das Doppelte des Bravery-Werts der Einheit beträgt, erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen. Nagash heilt eine Verwundung für jede tödliche Verwundung, die er dem Ziel zugefügt hat.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Oberster Herrscher des Todes: Nagashs unbeugsamer Wille erfüllt seine Armee mit unbegreiflicher Macht. Wenn Nagash diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe und Schutzwürfe von 1 für alle **DEATH**-Einheiten wiederholen, außerdem müssen diese keine Kampfschocktests abzulegen.

KEYWORDS

DEATH, DEATHLORD, MONSTER, HERO, PRIEST, WIZARD, NAGASH

ARKHAN THE BLACK



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Zefet-kar	1"	1	3+	3+	-1	D3
Khenash-an	2"	1	4+	3+	-1	D3
Razarak's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Ebon Claws	Khenash-an
0-2	16"	6	+2 cast /+2 unbind
3-4	13"	5	+2 cast /+1 unbind
5-6	10"	4	+1 cast /+1 unbind
7-8	7"	3	+1 cast
9+	4"	2	-

BESCHREIBUNG

Arkhan the Black ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit Zefet-kar, der Grabklinge, und reitet auf dem Rücken von Razarak, einem Dread Abyssal, der mit seinen Ebon Claws auf Arkhans Gegner herabschlägt. Arkhan trägt ebenfalls Khenash-an, den Stab der Geister, ein arkanes Artefakt, das die magische Energie speichert, die Arkhan einsetzt, um seine Zauber zu stärken. Arkhan wird von einer Schar Geister begleitet, die mit Spectral Claws and Daggers kämpfen.

FLIEGEN

Arkhan the Black kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Seelendurst: Arkhan the Black heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat, 2 Verwundungen.

Der Stab der Geister: Wenn Arkhan versucht, einen Zauber zu wirken oder zu bannen, addierst du den Modifikator von Khenash-an, der in der Schadenstabelle (Damage Table) oben aufgeführt wird, zum Wurfresultat.

Mortarch des Sakraments: Du kannst 1 zu den Zauberwürfen für Zauber addieren, die es dir erlauben, eine neue **DEATH**-Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen.

Schreckliche Berührung: Wenn der Trefferwurf für eine Attacke der Spirits' Spectral Claws and Daggers 6 oder höher ist, bringt dessen schreckliche Berührung das Herz des Opfers zum Stehen und fügt diesem statt des normalen Schadens sofort eine tödliche Verwundung zu.

MAGIE

Arkhan the Black ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkhanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fluch der Jahre*. Arkhan kennt außerdem die Zauber jedes **DEATH WIZARDS**, der sich innerhalb von 18" von ihm befindet.

FLUCH DER JAHRE

Arkhan vollführt in der Luft eine hämische Geste und verflucht den Gegner, mit unglaublicher Geschwindigkeit zu altern. *Fluch der Jahre* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18" aus und wirfst zehn Würfel. Für jedes Ergebnis von 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung und du kannst einen zusätzlichen Würfel werfen. Für jedes Ergebnis von 5 oder mehr auf diesen zusätzlichen Würfeln erleidet das Ziel eine weitere tödliche Verwundung und du kannst einen weiteren Würfel werfen. Jetzt erleidet das Ziel für jedes Wurfresultat von 4 oder mehr eine weitere tödliche Verwundung und du kannst einen weiteren Würfel werfen. Fahre mit dem Würfeln auf diese Weise fort, indem du tödliche

Verwundungen verursachst und das benötigte Wurfresultat jedes Mal um 1 reduzierst, bis entweder keine Wunden mehr verursacht wurden oder die Zieleinheit in einen Haufen Leichenstaub verwandelt wurde.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Erster der Mortarchen: Wenn Arkhan the Black diese Fähigkeit einsetzt, können alle **DEATH WIZARDS** innerhalb von 18" um ihn in dieser Phase die Reichweite ihrer Zauber um 6" erhöhen.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHLORD, MONSTER, HERO, WIZARD, ARKHAN THE BLACK

MANNFRED, MORTARCH OF NIGHT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheistvor	1"	4	3+	3+	-1	D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ashigarothe's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Ebon Claws	Vigour of Undeath
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

BESCHREIBUNG

Mannfred, Mortarch of Night, ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Gheistvor bewaffnet, dem Schwert der unheiligen Macht, und einer Sickle-glaive. Er trägt außerdem die Rüstung von Tempelhof und reitet auf dem Rücken von Ashigarothe, einem Dread Abyssal, der mit seinen Ebon Claws auf die Gegner des Vampirs herabschlägt. Mannfred wird von einer Schar Geister begleitet, die mit Spectral Claws and Daggers kämpfen.

FLIEGEN

Mannfred kann fliegen, wenn er auf Ashigarothe reitet.

FÄHIGKEITEN

Seelendurst: Mannfred, Mortarch of Night, heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat, 2 Verwundungen.

Rüstung von Tempelhof: Die erste Verwundung oder tödliche Verwundung in jedem Zug, die Mannfred erleidet, wird von der *Rüstung von Tempelhof* absorbiert und ignoriert.

Schwert der unheiligen Macht: Wenn Gheistvor in der Nahkampfphase mindestens eine Verwundung verursacht, kannst du 1 zum nächsten Zauber- oder Bannwurf für Mannfred addieren.

Mortarch der Nacht: Wenn es Nacht ist oder du die Sonne nicht sehen kannst, kannst du zu allen Treffer- und Verwundungswürfen für Gheistvor 1 addieren.

Schreckliche Berührung: Wenn der Trefferwurf für eine Attacke der Spirits' Spectral Claws and Daggers 6 oder höher ist, bringt dessen schreckliche Berührung das Herz des Opfers zum Stehen und fügt diesem statt des normalen Schadens sofort eine tödliche Verwundung zu.

MAGIE

Mannfred ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Seelenwind*.

SEELENWIND

Mannfred schickt einen geisterhaften Windstoß aus, der die Seelen aus den Körpern all jener reißt, die seinen Biss spüren. *Seelenwind* hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du ein sichtbares Modell innerhalb von 18". Jede gegnerische Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell erleidet 1 tödliche Verwundung, während die eigene Einheit dieses Modells D3 tödliche Verwundungen erleidet.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Des Mortarchen Kraft des Untodes: Mannfreds eiserner Wille zwingt seine Lakaen in seinen Dienst und drängt sie über ihre normalen Grenzen hinaus. Wenn Mannfred diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für **DEATH**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb der in der Schadentabelle (Damage Table) unter „Vigour of Undeath“ angegebenen Distanz befinden, Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORD, MONSTER, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

NEFERATA, MORTARCH OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Akmet-har	1"	5	2+	3+	-1	1
Aken-seth	1"	2	2+	3+	-2	2
Nagadron's Skeletal Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Skeletal Claws	Twilight's Allure
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

BESCHREIBUNG

Neferata ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit Akmet-har, dem Pechdolch, in einer Hand bewaffnet und trägt Aken-seth, den Stab des Schmerzes, in der anderen. Sie reitet auf Nagadron in die Schlacht, einem Dread Abyssal, der mit seinen Skeletal Claws auf ihre Gegner herabschlägt. Neferata wird von einer Schar Geister begleitet, die mit Spectral Claws and Daggers kämpfen.

FLIEGEN

Neferata kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Pechdolch: Der Pechdolch schwächt die Lebenskraft und den Kampfgeist seiner Opfer und liefert sie Neferatas Gnade aus. Wenn ein Modell mindestens eine Verwundung durch Akmet-har erleidet, jedoch nicht getötet wird, wirfst du am Ende der Phase einen Würfel. Wenn das Ergebnis größer als die Anzahl der verbleibenden Wounds des Modells ist, kann es nicht länger kämpfen oder sich verteidigen und wird verachtungsvoll von Neferata getötet.

Seelendurst: Neferata, Mortarch of Blood, heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der sie Modelle getötet hat, 2 Verwundungen.

Mortarchin des Blutes: Jedes Mal wenn Neferata in der Nahkampfphase mit Akmet-har oder Aken-seth einen feindlichen **HERO** tötet, verwandelt sie diesen Hero in einen ihrer Untergebenen. Du kannst innerhalb von 6" um Neferata einen Vampire Lord aufstellen. Dieses Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann jedoch in dieser Nahkampfphase nicht attackieren.

Schreckliche Berührung: Wenn der Trefferwurf für eine Attacke der Spirits' Spectral Claws and Daggers 6 oder höher ist, bringt dessen schreckliche Berührung das Herz des Opfers zum Stehen und fügt diesem statt des normalen Schadens sofort eine tödliche Verwundung zu.

MAGIE

Neferata ist ein Wizard. Sie kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken, und sie kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Dunkler Nebel*.

DUNKLER NEBEL

Auf ihren arkanen Befehl hin, winden sich Tentakel dunklen Nebels um Neferatas Lakaien und machen ihre körperlichen Gestalten so gegenstandslos wie Rauch. *Dunkler Nebel* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du eine Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kann diese Einheit fliegen und ignoriert den Rend-Wert jeder Waffe, mit der sie angegriffen wird.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Verlockung des Zwielflichts: Neferatas Schönheit ist nie offensichtlicher als wenn sie an der Spitze einer mächtigen Armee marschiert. Wenn Neferata diese Fähigkeit einsetzt, werden bis zu deiner nächsten Heldenphase feindliche Einheiten in Reichweite – siehe Schadenstabelle (Damage Table) unter „Twilight's Allure“ – von ihrer dunklen Erhabenheit abgelenkt. Dein Gegner muss für diese Einheiten 1 von allen Trefferwürfen abziehen.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORD, MONSTER, HERO, WIZARD, NEFERATA

MORGHAST HARBINGERS



MELEE WEAPONS

Spirit Swords

Range

1"

Attacks

5

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Morghast Harbingers besteht aus einer beliebigen Anzahl Modellen. Morghast Harbingers sind mit Spirit Swords bewaffnet.

FLIEGEN

Morghast Harbingers können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Herolde des Verfluchten: Wenn sich der Zaubernde innerhalb von 18" um Morghasts befindet, kannst du 1 zu den Zauberwürfen für Zauber addieren, die es dir erlauben, eine **DEATH**-Einheit aufzustellen.

Todesboten: Wirf 3 Würfel anstelle von 2, wenn du für diese Einheit die Angriffsreichweite bestimmst. Zusätzlich kannst du für diese Einheiten einen Angriff ansagen, wenn sich diese Einheit innerhalb von 18" um den Gegner befindet, anstelle von 12".

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Harbingers rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

HARBINGERS RUFEN

Harbingers rufen hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit von bis zu 2 Morghast Harbingers innerhalb von 18" um den Zaubernden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, DEATHLORD, MORGHAST HARBINGERS

MORGHAST ARCHAI



MELEE WEAPONS

Spirit Halberd

Range

2"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Morghast Archai besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie sind mit Spirit Halberds bewaffnet und tragen Nachtschwarze Rüstungen.

FLIEGEN

Morghast Archai können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Herolde des Verfluchten: Wenn sich der Zaubernde innerhalb von 18" um Morghasts befindet, kannst du 1 zu den Zauberwürfen für Zauber addieren, die es dir erlauben, eine **DEATH**-Einheit aufzustellen.

Nachtschwarze Rüstung: Jedes Mal wenn diese Einheit eine tödliche Verwundung erleidet, wirfst du einen Würfel. Wenn das Ergebnis eine 5 oder 6 ist, wird sie von ihren Nachtschwarzen Rüstungen geschützt und die Verwundung wird ignoriert.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Archai rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

ARCHAI RUFEN

Archai rufen hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit von bis zu 2 Morghast Archai innerhalb von 18" um den Zaubernden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, DEATHLORD, MORGHAST ARCHAI

VLAD VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS

Blood Drinker

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

1

BESCHREIBUNG

Vlad von Carstein ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Blood Drinker bewaffnet und trägt an seiner rechten Hand den Carsteinring.

FÄHIGKEITEN

Carsteinring: Wirf beim ersten Mal, wenn Vlad von Carstein getötet wird, einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 2 oder mehr kannst du Vlad irgendwo innerhalb von 6" um die Stelle, an der er getötet wurde, aufstellen. Alle seine Wounds werden wiederhergestellt.

Der Durst: Vlad von Carstein heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat, eine Verwundung.

Unsterbliche Liebe: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Vlad wiederholen, wenn sich Isabella von Carstein auf dem Schlachtfeld befindet, oder alle misslungenen Trefferwürfe, wenn sie sich innerhalb von 10" befindet. Wenn Isabella vom Feind getötet wird, verfällt Vlad in rachsüchtiges Toben. Von da an verursacht Blood Drinker 2 Schaden (Damage) anstelle von 1.

MAGIE

Vlad von Carstein ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Seelenfluch*.

SEELENFLUCH

Indem er ein Wort dunkler Macht ausspricht, versucht Vlad, die Seele seines Opfers zu verfluchen und sie zu versklaven, damit sie ihm im Untod für alle Ewigkeiten diene. *Seelenfluch* hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du einen sichtbaren feindlichen **HERO** innerhalb von 6" und wirfst zwei Würfel. Ist die Summe größer als der Bravery-Wert des **HEROS**, erleidet er eine tödliche Verwundung. Wenn das Modell durch diesen Zauber getötet wird, kannst du dort, wo es stand, einen Wight King aufstellen. Dieses Modell wird deiner Armee hinzugefügt.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Skaven des Todes: Wenn Vlad von Carstein diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **DEATH**-Einheit innerhalb von 10". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für diese Einheit 1 zu allen Rennen-, Angriffs- und Verwundungswürfen addieren.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VLAD VON CARSTEIN

COUNT MANNFRED



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheistvor	1"	4	3+	3+	-1	D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Nightmare's Flailing Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Count Mannfred ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Gheistvor bewaffnet, dem Schwert der unheiligen Macht, und einer Sickle-glaive. Mannfred trägt die verfluchte Rüstung von Tempelhof, die ihm ein gewaltiges Durchhaltevermögen verleiht.

BARBED NIGHTMARE

Count Mannfred kann auf einem Barbed Nightmare in die Schlacht reiten. Wenn er dies tut, erhöht sich sein Move-Wert auf 12" und er erhält die Nahkampfwaffe (Melee Weapon) der Nightmare's Flailing Hooves.

FÄHIGKEITEN

Der Durst: Count Mannfred heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat, eine Verwundung.

Rüstung von Tempelhof: Die erste Verwundung oder tödliche Verwundung in jedem Zug, die Mannfred erleidet, wird von der *Rüstung von Tempelhof* absorbiert und ignoriert.

Schwert der unheiligen Macht: Wenn Gheistvor in der Nahkampfphase mindestens eine Verwundung verursacht, kannst du 1 zum nächsten Zauber- oder Bannwurf für Mannfred addieren.

MAGIE

Count Mannfred ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Seelenwind*.

SEELENWIND

Mannfred schickt einen geisterhaften Windstoß aus, der die Seelen aus den Körpern all jener reißt, die seinen Biss spüren. *Seelenwind* hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du ein sichtbares Modell innerhalb von 18". Jede gegnerische Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell erleidet 1 tödliche Verwundung, während die eigene Einheit dieses Modells D3 tödliche Verwundungen erleidet.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Kraft des Untodes: Mannfred streckt seinen mächtigen Willen nach seinen Lakaien aus und erfüllt sie mit Kraft und Entschlossenheit. Wenn Count Mannfred diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **DEATH**-Einheit innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für diese Einheit alle Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

KONRAD VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword of Waldenhof	1"	2	3+	3+	-1	2
Wicked Blade	1"	4	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Konrad von Carstein ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Sword of Waldenhof und einer Wicked Blade bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rote Wut: Wirf einen Würfel, nachdem du alle Attacken mit Konrad abgehandelt hast. Wenn das Ergebnis niedriger als die Anzahl der von ihm in dieser Phase getöteten Modelle ist, rückt er sofort nach und attackiert erneut.

Der Durst: Konrad von Carstein heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat, eine Verwundung.

Nicht mehr alle Fledermäuse im Turm: Konrad ist ein gewalttätiger Irrer, und sein Temperament ist seiner angeschlagenen geistigen Gesundheit wenig zuträglich. Wenn du während deiner Heldenphase mit Konrad von Carstein sprichst, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase alle Trefferwürfe von 1 wiederholen. Wenn dir Konrad von Carstein antwortet, kannst du stattdessen alle fehlgeschlagenen Trefferwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Gefolgschaft der Verdammten: Konrad umgibt sich mit Necromancers, da er entschlossen ist, sich durch sein fehlendes magisches Talent nicht einschränken zu lassen, und diese wagen es nicht, ihn zu enttäuschen. Wenn Konrad diese Fähigkeit einsetzt, kannst du in dieser Heldenphase alle misslungenen Zauberversuche von Necromancers deiner Armee innerhalb von 18" um ihn wiederholen.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, KONRAD VON CARSTEIN

ISABELLA VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS
Wickedly Sharp Stiletto

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Isabella von Carstein ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Wickedly Sharp Stiletto bewaffnet und trägt den Blutkelch der Bathori.

FÄHIGKEITEN

Der Blutkelch der Bathori: Am Ende jeder Nahkampfphase wirfst du für jedes Modell, das Isabella während dieser Phase getötet hat, einen Würfel. Für jedes Ergebnis von 2 oder mehr heilen Isabella oder ein **VAMPIRE** innerhalb von 3" um sie eine Verwundung.

Mein geliebter Vlad: Du kannst fehlgeschlagene Trefferwürfe für Isabella wiederholen, wenn sich Vlad von Carstein auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn Vlad getötet wird (und nicht durch seinen Ring ins „Leben“ zurückgerufen wird), ist Isabella von Kummer erfüllt. Von da an führt sie 8 Attacken durch anstelle von 4.

MAGIE

Isabella ist ein Wizard. Sie kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken, und sie kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Dunkle Verführung*.

DUNKLE VERFÜHRUNG

Isabella bezaubert ihre Opfer und verspricht ihnen, was auch immer sie begehren, nur damit sie sich ihrem finsternen Willen unterwerfen. *Dunkle Verführung* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du ein sichtbares Modell innerhalb von 18" und wirfst zwei Würfel. Ist die Summe höher als der Bravery-Wert des Modells, attackiert es sofort eine Einheit der eigenen Seite, sogar die eigene Einheit, wobei es eine seiner Nahkampfwaffen (Melee Weapons) benutzt. Du entscheidest, welche Einheit attackiert und welche Nahkampfwaffe benutzt wird.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, ISABELLA VON CARSTEIN

VAMPIRE LORD



MELEE WEAPONS
Spirit-possessed Sword
Nightmare's Hooves and Teeth

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-1	D3
1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Vampire Lord ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Spirit-possessed Sword bewaffnet.

NIGHTMARE

Einige Vampire Lords reiten auf Nightmares in die Schlacht. Diese haben einen Move-Wert von 10" anstelle von 5" und können mit den Nightmare's Hooves and Teeth attackieren.

FLIEGENDER SCHRECKEN

Einige Vampire Lords haben Flughäute. Diese Vampire Lords besitzen einen Move-Wert von 12" und können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Der Durst: Ein Vampire Lord heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat, eine Verwundung.

MAGIE

Ein Vampire Lord ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gebrochene Tatkraft*.

GEBROCHENE TATKRAFT

Gebrochene Tatkraft hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du eine Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase ziehst du vom Attacks-Wert jeder Nahkampfwaffe (Melee Weapon) der Einheit 1 ab.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Blutmahl: Wenn dieses Modell diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **DEATH**-Einheit innerhalb von 15". Modelle dieser Einheit führen mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 Attacke zusätzlich durch.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

VAMPIRE LORD AUF ABYSSAL TERROR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Abyssal Terror's Claws and Tusks	2"	6	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Vampire Lord auf Abyssal Terror ist ein einzelnes Modell. Die meisten Vampire Lords tragen eine Deathlance, aber manche bevorzugen ein Vampiric Sword. Einige Vampire Lords tragen außerdem einen Uralten Schild zum Schutz. Der Abyssal Terror des Vampires attackiert seine Beute mit seinen Claws and Tusks.

FLIEGEN

Ein Vampire Lord auf Abyssal Terror kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Der Durst: Dieses Modell heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der es Modelle getötet hat, eine Verwundung.

Deathlance-Angriff: Der Schaden (Damage) einer Deathlance wird auf 3 erhöht, wenn das Modell im selben Zug angegriffen hat.

Uralter Schild: Ein Modell mit einem Uralten Schild hat einen Save-Wert von 3+.

MAGIE

Ein Vampire Lord ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Unheilige Kraft*.

UNHEILIGE KRAFT

Der Vampire stärkt die Kreaturen unter seinem Befehl, die sich daraufhin mit übernatürlicher Schnelligkeit bewegen. *Unheilige Kraft* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine **DEATH**-Einheit innerhalb von 18". Die Einheit verdoppelt in ihrer nächsten Bewegungsphase ihren Move-Wert.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Übernatürlicher Schrecken: Wenn ein Vampire Lord auf Abyssal Terror diese Fähigkeit einsetzt, müssen gegnerische Einheiten innerhalb von 6" um dieses Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase beim Ablegen eines Kampfschocktests einen zusätzlichen Würfel werfen und das niedrigste Wurf Ergebnis ablegen.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD ON ABYSSAL TERROR

COVEN THRONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lahmian Vampire's Blood Kiss	1"	1	3+	4+	-	D3
Lahmian Vampire's Stiletto	1"	4	3+	3+	-1	1
Handmaidens' Needle-sharp Poniards	1"	*	3+	3+	-	1
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Handmaidens	Spectral Host
0-2	14"	8	12
3-4	12"	7	10
5-7	10"	6	8
8-9	8"	5	6
10+	4"	4	4

BESCHREIBUNG

Ein Coven Throne ist ein einzelnes Modell. Ein wunderschöner Lahmian Vampire ruht auf dem Thron und sticht mit ihrem Stiletto nach jedem Gegner, der sich ihr nähert, bevor sie ihn mit einem Blood Kiss verdammt. Sie wird von zwei Pallid Handmaidens begleitet, die mit Needle-sharp Poniards kämpfen, und wird von einer wirbelnden Spectral Host beschützt, die mit schimmernden Ethereal Weapons kämpft.

FLIEGEN

Ein Coven Throne kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Schrecklicher Schlag: Wenn ein Trefferwurf für die Spectral Host's Ethereal Weapons 6 oder mehr ergibt, hält ihre eiskalte Berührung das Herz des Opfers an und verursacht statt des normalen Schadens (Damage) 1 tödliche Verwundung.

Blutspiegel: Indem sie in das mit dem Blut von Jungfrauen gefüllte Becken starren, können die Handmaidens einen Blick auf die Zukunft erhaschen. Einmal im Spiel kannst du einen beliebigen Würfelwurf deiner Wahl wiederholen.

Blood Kiss: Jedes Mal wenn dieses Modell einen **HERO** mit seinem Blood Kiss tötet, wirfst du einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr hat der Lahmian Vampire das Modell in einen ihrer Untergebenen verwandelt. Du kannst einen Vampire Lord innerhalb von 6" um den Coven Throne aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann jedoch in dieser Nahkampfphase nicht attackieren.

MAGIE

Der Lahmian Vampire auf einem Coven Throne ist ein Wizard. Sie kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken, und sie kann in jeder gegnerischen Heldenphase ver-

suchen, einen Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Bezauberndes Wesen*.

BEZAUBERNDDES WESEN

Wenn sie in die Augen der Beute blickt, umwölkt die Zauberin ihren Geist und stiehlt ihr Herz. *Bezauberndes Wesen* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit

innerhalb von 12" und wirfst 3 Würfel. Ist die Summe höher als der Bravery-Wert der Einheit, kann sie bis zu deiner nächsten Heldenphase die Zauberin nicht als Ziel von Zaubern auswählen oder sie attackieren.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

List und Intrige: Die legendäre Schönheit und die Wahrsagetale der Lahmian Vampires erlauben es ihnen, sich durch die Gesellschaft der Sterblichen zu bewegen und ihre Lakaaien dort zu platzieren, wo sie feindliche Pläne untergraben und zu ihrem Vorteil verwenden können. Wenn ein Lahmian Vampire auf einem Coven Throne diese Fähigkeit einsetzt und das Wurf Ergebnis zu Beginn der nächsten Schlachtrunde ein Unentschieden ist, kannst du aussuchen, wer den ersten Zug in dieser Schlachtrunde hat.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, MALIGNANT, HERO, WIZARD, COVEN THRONE

VARGHEISTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Murderous Fangs and Talons	1"	3	3+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Vargheists besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie reißen ihre Beute in wilder Raselei mit ihren Murderous Fangs and Talons auseinander.

VARGOYLE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Vargoyale. Ein Vargoyale führt 4 Attacken anstelle von 3 durch.

FLIEGEN

Vargheists können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Blutgierige Fresswut: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell dieser Einheit ein feindliches Modell tötet; bei einer 6 kann es sofort eine zusätzliche Attacke durchführen.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Vargheists rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

VARGHEISTS RUFEN

Vargheists rufen hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit von bis zu 3 Vargheists innerhalb von 18" um den Zaubernden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 11 oder mehr war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 6 Vargheists auf.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, VARGHEISTS

BLOOD KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blood Lance or Blade	1"	3	3+	3+	-1	1
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Blood Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Blood Knights sind mit Blood Lances or Blades bewaffnet und tragen Blutschilde. Sie reiten Nightmares, die den Gegner mit ihren Hooves and Teeth attackieren.

KASTELLAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Kastellan. Du kannst 1 zu den Trefferwürfen für einen Kastellan addieren.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase 1 getötetes Modell in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Standartenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Der Durst: Modelle dieser Einheit heilen am Ende jeder Nahkampfphase, in der ihre Einheit Modelle getötet hat, 1 Verwundung.

Blutiger Angriff: Der Damage-Wert der Blood Lances or Blades dieser Einheit wird auf D3 erhöht, wenn sie im selben Zug angegriffen hat.

Blutschilde: Du kannst gegen Attacken mit einem Rend-Wert von „-“ 1 zu Schutzwürfen einer mit Blutschilden ausgestatteten Einheit addieren.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, BLOOD KNIGHTS

FELL BATS



MELEE WEAPONS

Elongated Fangs

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Fell Bats besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Bestien schlitzen das Fleisch ihrer Beute mit Elongated Fangs auf, bevor sie sich mit schrecklichen schlüpfenden Zügen am sprudelnden Lebensblut laben.

FLIEGEN

Fell Bats können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Blutgeruch: Wenn innerhalb von 6" um eine Fell Bat ein feindliches Modell getötet wird, führen alle Modelle in der Einheit dieser Fell Bat für den Rest der Schlacht 6 Attacken anstelle von 3 durch.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Fell Bats rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

FELL BATS RUFEN

Fell Bats rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du eine Einheit von bis zu 3 Fell Bats innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, SOULBLIGHT, FELL BATS

BAT SWARMS



MELEE WEAPONS

Razor-sharp Teeth

Range

3"

Attacks

5

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Bat Swarm besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Bats stoßen in einer kreisenden Wolke schlagender ledriger Flügel und Razor-sharp Teeth auf das Schlachtfeld herab, kriechen durch die Öffnungen der Rüstungen ihrer Opfer und entziehen ihnen ihre Lebensessenz.

FLIEGEN

Bat Swarms können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Wolke des Grauens: Bat Swarms sind ein schrecklicher Anblick, eine Wolke flatternder schwarzer Schatten, der über das Schlachtfeld rast und den Gegner veranlasst, in Deckung zu gehen. Einheiten der Armee deines Gegners müssen 1 von ihren Trefferwürfen abziehen, wenn sie sich in der Fernkampfphase innerhalb von 12" von einem Bat Swarm befinden.

Blutsauger: Wenn ein Bat Swarm in der Nahkampfphase Verwundungen verursacht, heilt er am Ende der Phase alle eigenen Verwundungen.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Bat Swarms rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

BAT SWARMS RUFEN

Bat Swarms rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit von bis zu 3 Bat Swarms innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, SOULBLIGHT, BAT SWARMS

HEINRICH KEMMLER, THE LICHEMASTER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skull Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Chaos Tomb Blade	1"	2	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Heinrich Kemmler ist ein einzelnes Modell. Er ist mit der Chaos Tomb Blade bewaffnet, führt den Skull Staff und trägt den Mantel von Nebel und Schatten.

FÄHIGKEITEN

Lichemaster: Jedes Mal wenn Heinrich Kemmler eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet und sich eine andere **DEATH**-Einheit innerhalb von 3" um ihn befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 2 oder mehr ignoriert er diese Verwundung, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine tödliche Verwundung.

Chaos Tomb Blade: Wirf jedes Mal, wenn ein Modell von der Chaos Tomb Blade getötet wird, einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr kannst du 1 Modell zu einer Einheit **SKELETON WARRIORS** oder **ZOMBIES** innerhalb von 18" um Kemmler hinzufügen.

Skull Staff: Du kannst zu allen Bannwürfen für Heinrich Kemmler 1 addieren.

Mantel von Nebel und Schatten: Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du Heinrich Kemmler vom Schlachtfeld entfernen und ihn innerhalb von 2D6" um seine vorherige Position wieder aufstellen.

MAGIE

Heinrich Kemmler ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Beleben*.

BELEBEN

Wenn er seine Arme ausbreitet, entfesselt Heinrich Kemmler eine Welle dunkler Hexerei, die seine Lakaien durchdringt. *Beleben* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, heilt jedes **DEATH**-Modell deiner Armee, das sich innerhalb von 18" um Heinrich Kemmler befindet, eine Verwundung.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD, HEINRICH KEMMLER

NECROMANCER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Necromancer's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Necromancer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Necromancer's Staff bewaffnet.

NIGHTMARE

Einige Necromancers reiten auf Nightmares in die Schlacht. Diese haben einen Move-Wert von 12" anstelle von 5" und können mit den Nightmare's Hooves and Teeth attackieren.

FÄHIGKEITEN

Untote Lakaien: Jedes Mal wenn dieses Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet und sich eine andere **DEATH**-Einheit innerhalb von 3" um es befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 4 oder mehr ignoriert es diese Verwundung, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine tödliche Verwundung.

MAGIE

Ein Necromancer ist ein Wizard. Er kann versuchen, in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Vanhels Totentanz*.

VANHELS TOTENTANZ

Die Untoten werden von magischer Energie erfüllt, die sie dazu bringt, vorwärts zu taumeln und mit unermüdlicher, unnatürlicher Geschwindigkeit anzugreifen. *Vanhels Totentanz* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine **SKELETON**-, **MORDANT**- oder **ZOMBIE**-Einheit innerhalb von 18"; diese Einheit kann in deiner nächsten Nahkampfphase zweimal nachrücken und attackieren.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD

ZOMBIES



MELEE WEAPONS

Zombie Bite

Range

1"

Attacks

1

To Hit

6+

To Wound

6+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Zombies besteht aus 10 oder mehr Modellen. Zombies schlurften in einer verrotten Horde vorwärts und begraben ihre Opfer unter dem erstickenden Druck sich aufhäufender Körper, bevor sie ihre verfaulenden Zähne in freiliegendes Fleisch schlagen.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D6 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Standartenträger enthält.

KRACHMACHER

Modelle in dieser Einheit können Krachmacher sein. Eine Einheit, die Krachmacher enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Heruntergezogen und zerrissen: Du kannst 1 zu den Treffer- und Verwundungswürfen für eine Einheit Zombies addieren, wenn sie 10 oder mehr Modelle hat, 2 wenn sie 20 oder mehr Modelle hat oder 3 wenn sie 30 oder mehr Modelle hat.

Die frischen Toten: Am Ende der Nahkampfphase wirfst du einen Würfel für jedes Modell, das durch diese Einheit getötet wurde. Für jedes Ergebnis von 6 kehrt eines ihrer Opfer ins Unleben zurück und schließt sich den schlurfenden Horden an; füge dieser Einheit einen Zombie hinzu.

Schlurfende Horde: Wenn sich zwei oder mehr Einheiten Zombies in deiner Heldenphase innerhalb von 1" voneinander befinden, können sie verschmelzen und werden für den Rest der Schlacht eine einzelne Einheit.

Vigor Mortis: Du kannst 1 zu allen Trefferwürfen dieser Einheit addieren, wenn sie sich während ihrer Attacken innerhalb von 9" um mindestens einen **CORPSE CART** deiner Armee befindet.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den folgenden Zauber zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

ZOMBIES ERWECKEN

Zombies erwecken hat einen Zauberwert von 4. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und weiter als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 10 Zombies aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 8 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 20 Zombies auf.

KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER

DIRE WOLVES



MELEE WEAPONS
Rotting Fangs and Claws

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dire Wolves besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie fallen mit Rotting Fangs and Claws über ihre angsterstarrte Beute her.

DOOM WOLF

Der Anführer dieser Einheit ist ein Doom Wolf. Ein Doom Wolf führt 3 Attacks durch anstelle von 2.

FÄHIGKEITEN

Anfallen: Wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu ihren Verwundungswürfen.

Vigor Necris: Du kannst 1 zu allen Schutzwürfen dieser Einheit addieren, solange sie sich innerhalb von 9" um mindestens einen **CORPSE CART** deiner Armee befindet.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Dire Wolves rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

DIRE WOLVES RUFEN

Dire Wolves rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit von bis zu 5 Dire Wolves innerhalb von 18" um den Zaubernden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder mehr war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 10 Dire Wolves auf.

KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, DIRE WOLVES

CORPSE CART



MELEE WEAPONS
Corpsemaster's Goad
Zombie Horde

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	2	4+	4+	-	1
1"	2D6	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Corpse Cart ist ein einzelnes Modell. Er wird von einem Corpsemaster kontrolliert, der mit einem spitzen Goad bewaffnet ist. Der Corpse Cart wird von einer taumelnden Zombie Horde in die Schlacht gezogen. Auf dem Wagen befindet sich entweder eine Hexenfeuerschale oder ein Unheiliger Sog.

FÄHIGKEITEN

Hexenfeuerschale: Dein Gegner muss von den Zauberwürfen aller **WIZARDS** seiner Armee, die sich innerhalb von 18" um mindestens einen Corpse Cart mit *Hexenfeuerschale* befinden, 1 abziehen.

Unheiliger Sog: Du kannst 1 zu den Zauberwürfen aller **DEATH WIZARDS** deiner Armee addieren, die sich innerhalb von 18" um mindestens einen Corpse Cart mit *Unheiligem Sog* befinden.

KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, CORPSE CART

MORTIS ENGINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wail of the Damned	*	See below				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corpsemaster's Mortis Staff	1"	1	4+	3+	-1	D3
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Wail of the Damned	Ethereal Weapons
0-2	14"	9"	12
3-4	12"	8"	10
5-7	10"	7"	8
8-9	8"	6"	6
10+	4"	5"	4

BESCHREIBUNG

Eine Mortis Engine ist ein einzelnes Modell. Die Mortis Engine wird von einem todlosen Corpsemaster beaufsichtigt, der jeden, der sich zu weit nähert mit einem knorrigen Mortis Staff attackiert. Sie wird von einer wirbelnden Spectral Host beschützt, die mit schimmernden Ethereal Weapons kämpft, während über der Mortis Engine eine Wolke Tomb Banshees das Wail of the Damned heult und diejenigen zu einem unerträglichen Ableben verdammt, die es hören. Die Mortis Engine beherbergt einen uralten Reliquienschrein mit einer düsteren Aura, die mit verheerender Wirkung entfesselt werden kann. Einige führen außerdem einen Blasphemischen Folianten mit sich, der ein Segen ist für in der Nähe befindliche Anhänger der Todesmagie und ein Fluch für alle anderen Zauberkundigen.

FLIEGEN

Mortis Engines können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Wail of the Damned: Die Kakophonie, die von den Tomb Banshees verursacht wird, welche um eine Mortis Engine kreisen, ist genug, um das Blut in den Adern eines Sterblichen gefrieren zu lassen. In deiner Heldenphase wirfst du für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb der auf der Schadenstabelle (Damage Table) angegeben Reichweite befindet, zwei Würfel. Ist die Summe höher als der Bravery-Wert der Einheit, erleidet sie D3 tödliche Verwundungen.

Schrecklicher Schlag: Wenn ein Trefferwurf für die Spectral Host's Ethereal Weapons 6 oder mehr ergibt, hält ihre eiskalte Berührung das Herz des Opfers an und verursacht statt des normalen Schadens (Damage) 1 tödliche Verwundung.

Der Reliquienschrein: Einmal pro Schlacht kann der Corpsemaster in der Heldenphase die im Reliquienschrein gespeicherten Energien entfesseln. Wenn er dies tut, wirfst du vier Würfel. Jede Einheit, die sich innerhalb der gewürfelten Anzahl an Zoll befindet, wird von einer Welle nekromantischer Kraft getroffen. Betroffene **DEATH**-Einheiten heilen D3 Verwundungen, doch jede andere Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

Blasphemischer Foliant: Du kannst 1 zu den Zauberwürfen jedes **DEATH-WIZARDS** innerhalb von 12" um mindestens eine Mortis Engine mit Blasphemischem Folianten addieren. Du und dein Gegner müssen 1 von den Zauberwürfen aller anderen **WIZARDS** abziehen, die sich innerhalb von 12" um mindestens eine Mortis Engine mit einem Blasphemischen Folianten befinden.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, MALIGNANT, DEATHMAGE, MORTIS ENGINE

KRELL, LORD OF UNDEATH



MELEE WEAPONS

Black Axe of Krell

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Krell ist ein einzelnes Modell. Er ist mit der Black Axe of Krell bewaffnet und trägt die Rüstung der Hügelgräber.

FÄHIGKEITEN

Vorkämpfer der Toten: Du kannst 1 zu allen Trefferwürfen für Krell addieren, wenn er einen **HERO** attackiert.

Black Axe of Krell: Wirf am Ende der Nahkampfphase für jedes gegnerische Modell, das Krell verwundet, jedoch nicht getötet hat, einen Würfel. Ist das Ergebnis größer als die Anzahl der dem Modell verbleibenden Wounds, wird es getötet.

Rüstung der Hügelgräber: Halbiere alle Verwundungen oder tödliche Verwundungen, die Krell zugefügt werden. Runde Brüche auf.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Knochen: Wenn Krell diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit **SKELETONS** innerhalb von 18". Alle Modelle dieser Einheit führen bis zu deiner nächsten Heldenphase eine zusätzliche Attacke mit jeder ihrer Waffen aus.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, KRELL

WIGHT KING



MELEE WEAPONS

Baleful Tomb Blade

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Skeletal Steed's Hooves and Teeth

1"

1

4+

5+

-

1

BESCHREIBUNG

Ein Wight King ist ein einzelnes Modell, das eine Baleful Tomb Blade führt. Viele Wight Kings tragen einen Uralten Schild, mit dem sie gegnerische Schläge abwehren, doch einige tragen stattdessen eine Höllenstandarte.

SKELETAL STEED

Einige Wight Kings reiten auf einem Skeletal Steed. Diese haben einen Move-Wert von 12" anstelle von 5". Ihre Reittiere attackieren mit ihren Hooves and Teeth.

FÄHIGKEITEN

Höllenstandarte: Höllenstandarten sind voller Todesmagie, die die Untoten erhalten kann. Ein Wight King mit Höllenstandarte hat das Schlüsselwort (Keyword) **TOTEM**. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein **DEATH**-Modell deiner Armee innerhalb von 9" um eine Höllenstandarte getötet wird. Bei einer 6 erhält die Magie der Höllenstandarte diesen Krieger und die Attacke, die ihn getötet hat, wird ignoriert. In deiner Heldenphase kann ein Wight King seine Standarte in den Boden rammen. Wenn er dies tut, kann er sich bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber die Reichweite der Höllenstandarte wird auf 18" erhöht.

Enthauptender Schlag: Wenn der Verwundungswurf für eine mit einer Baleful Tomb Blade ausgeführten Attacke 6 oder mehr ergibt, verursacht diese Attacke D3 Schaden (Damage) statt 1.

Uralter Schild: Ein Wight King mit einem Uralten Schild hat einen Save-Wert von 3+.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, WIGHT KING

SKELETON WARRIORS



MELEE WEAPONS

Ancient Blade

Ancient Spear

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

4+

-

1

2"

1

5+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skeleton Warriors besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten sind mit Ancient Blades bewaffnet, während andere mit Ancient Spears in den Krieg ziehen. Einheiten aus Skeleton Warriors tragen außerdem einen Schild zum Schutz, entweder einen abgenutzten Grabschild oder einen großen Gruftschild.

SKELETON CHAMPION

Der Anführer dieser Einheit ist ein Skeleton Champion. Ein Skeleton Champion führt 2 Attacken durch anstatt 1.

IKONEN- UND STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger oder Standartenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D6 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonen- oder Standartenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Diene im Tod: Du kannst 1 zu Trefferwürfen von Einheiten der Skeleton Warriors addieren, die sich innerhalb von 18" um einen **DEATH-HERO** deiner Armee befinden.

Skelettlegion: Modelle in dieser Einheit führen 1 zusätzliche Attacke mit ihrer Nahkampfwaffe (Melee Weapon) durch, wenn ihre Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Sie führen stattdessen 2 zusätzlichen Attacken durch, wenn ihre Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht.

Grabschilde: Du kannst gegen Attacken mit einem Rend-Wert von „-“ 1 zu Schutzwürfen einer mit Grabschilden ausgestatteten Einheit addieren.

Gruftschilden: Eine Einheit mit Gruftschilden kann eine Schildfeste bilden, anstatt in diesem Zug zu rennen oder anzugreifen. Wenn sie dies tut, addierst du zu Schutzwürfen dieser Einheit bis zur nächsten Bewegungsphase 1 hinzu.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Skeletons erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

SKELETONS ERWECKEN

Skeletons erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 10 Skeleton Warriors aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 20 Skeleton Warriors auf.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON WARRIORS

GRAVE GUARD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wight Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Great Wight Blade	1"	2	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Grave Guard besteht aus 5 oder mehr Modellen. Manche Einheiten der Grave Guard sind mit Wight Blades und Grabschilden ausgerüstet. Andere tragen stattdessen zweihändige Great Wight Blades.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Standartenträger enthält.

SENESCHAL

Der Anführer dieser Einheit ist ein Seneschal. Ein Seneschal führt 3 Attacken durch statt 2.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Verfluchte Waffen: Wenn der Verwundungswurf für eine Attacke, die ein Modell dieser Einheit durchführt, eine 6 oder mehr ergibt, verursacht diese Attacke doppelten Schaden (Damage).

Grabschilde: Du kannst gegen Attacken mit einem Rend-Wert von „-1 zu Schutzwürfen einer mit Grabschilden ausgestatteten Einheit addieren.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Grave Guard erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

GRAVE GUARD ERWECEKN

Grave Guard erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Grave Guards aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 10 Grave Guards auf.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, GRAVE GUARD

BLACK KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barrow Lance	1"	1	4+	4+	-	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Black Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Black Knights sind mit rostigen Barrow Lances und Grabschilden ausgerüstet. Sie reiten auf Skeletal Steeds in den Krieg, die ihre Hooves and Teeth gegen den Feind einsetzen.

HELL KNIGHT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Hell Knight. Ein Hell Knight führt 2 Attacken mit seiner Barrow Lance durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Standartenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Gespenstische Pferde: Black Knights können sich über Geländemodelle (jedoch nicht über feindliche Modelle) hinweg bewegen, als könnten sie fliegen.

Tödlicher Angriff: Addiere 1 zu Verwundungswürfen und Schaden für Attacken mit den Barrow Lances dieser Einheit, wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat.

Grabschilde: Du kannst gegen Attacken mit einem Rend-Wert von „-“ 1 zu Schutzwürfen dieser Einheit addieren.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Black Knights erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

BLACK KNIGHTS ERWECKEN

Black Knights erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernden und weiter als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Black Knights aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 10 Black Knights auf.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, BLACK KNIGHTS

STRIGOI GHOUL KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Talons and Fangs	1"	5	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Ghoul King ist ein einzelnes Modell. Er ist ein furchterregender Gegner von unmenschlicher Stärke und Gewandheit, der seine Feinde mit seinen Gore-slick Talons and Fangs zerreißt.

FÄHIGKEITEN

Fleischfresser: Ein Strigoi Ghoul King heilt D3 Verwundungen am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat.

MAGIE

Ein Strigoi Ghoul King ist ein Wizard. Er kann in deiner Heldenphase versuchen einen Zauber zu wirken und in der Heldenphase deines Gegners einen Zauber zu bannen. Er kennt die Zaubere *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Schwarzer Hunger*.

SCHWARZER HUNGER

Der Ghoul King verstärkt die nekromantischen Energien in den verrotteten Adern seiner Anhänger, um deren Hunger in schreckliche neue Höhen zu treiben. *Schwarzer Hunger* hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du eine Einheit

FLESH-EATERS innerhalb von 18". Diese Einheit führt bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zusätzliche Attacke mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) durch.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Flesh-eaters: Wenn ein Strigoi Ghoul King diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu Treffer- und Verwundungswürfen für Einheiten der **FLESH-EATERS** in deiner Armee addieren, die sich innerhalb von 18" von ihm befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, FLESH-EATER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

CRYPT GHOULS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharpened Teeth and Filthy Claws	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Crypt Ghouls besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie zerfetzen ihre Opfer brutal mit ihren Sharpened Teeth and Filthy Claws.

CRYPT GHAST

Der Anführer dieser Einheit ist ein Crypt Ghastr. Du kannst 1 zu allen Verwundungswürfen für einen Crypt Ghastr addieren.

FÄHIGKEITEN

Gierige Leichenfresser: Crypt Ghouls führen 3 Attacken mit ihren Sharpened Teeth and Filthy Claws durch, wenn ihre Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht.

Unheilige Herren: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Einheiten der Crypt Ghouls wiederholen, die sich innerhalb von 15" um einen **GHOUl KING** deiner Armee befinden.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Ghouls rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

GHOUls RUFEN

Ghouls rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubern den und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 10 Crypt Ghouls aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 20 Crypt Ghouls auf.

KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT GHOULS

CRYPT HORRORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Clubs and Septic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Crypt Horrors besteht aus drei oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit Clubs and Septic Talons.

CRYPT HAUNTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Crypt Haunter. Ein Crypt Haunter führt 4 Attacken durch.

FÄHIGKEITEN

Geschöpfe der Ghouls Kings: Du kannst misslungene Trefferwürfe für eine Einheit Crypt Horrors wiederholen, wenn sie sich innerhalb von 15" um einen **STRIGOI GHOUl KING** deiner Armee befindet.

Gierige Fleischfresser: Jedes Mal wenn der Verwundungswurf für einen Crypt Horror 6 beträgt, verursacht die Attacke 3 Schaden (Damage) anstatt 2.

Grotesker Stoffwechsel: Modelle dieser Einheit heilen in jeder deiner Heldenphasen 1 Verwundung.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Crypt Horrors rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

CRYPT HORRORS RUFEN

Crypt Horrors rufen hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubern den und weiter als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 3 Crypt Ghouls aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 11 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 6 Crypt Ghouls auf.

KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT HORRORS

VARGHULF



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Immense Claws	2"	4	3+	3+	-1	2
Dagger-like Fangs	1"	1	3+	2+	-2	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Varghulfs kann aus einer beliebigen Anzahl Modelle bestehen. Sie zerreißen ihre Beute mit Immense Claws und Dagger-like Fangs.

FLIEGEN

Varghulfs können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Tobende Bestie: Wenn sich mindestens 10 feindliche Modelle innerhalb von 3" um einen Varghulf befinden, nachdem er nachgerückt ist, führt er mit seinen Immense Claws 6 Attacken statt 4 durch.

Von schwarzer Magie genährt: Ein Varghulf heilt jedes Mal 1 Verwundung, wenn ein **DEATH-WIZARD** innerhalb von 18" erfolgreich einen Zauber wirkt.

Bestialischer Hunger: Ein Varghulf heilt D3 Verwundungen am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Varghulf rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

VARGHULF RUFEN

Varghulf rufen hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt einen Varghulf aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, FLESH-EATER, VARGHULF

CAIRN WRAITH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaper Scythe	2"	3	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Ein Cairn Wraith ist ein einzelnes Modell. Er greift mit einer zweihändigen Reaper Scythe an, die mit jedem unheilvollen Schwung die Seelen der Feinde erntet.

FLIEGEN

Cairn Wraiths können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Die Ernte einfahren: Du kannst misslungene Trefferwürfe für Attacken mit einer Reaper Scythe wiederholen, wenn die Zieleinheit aus 5 oder mehr Modellen besteht.

Körperlos: Ignoriere den Rend-Wert der Waffe, wenn du Schutzwürfe für einen Cairn Wraith ablegst.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Wraith rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

WRAITH RUFEN

Wraith rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt einen Cairn Wraith aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, CAIRN WRAITH

TOMB BANSHEE



MISSILE WEAPONS

Ghostly Howl

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

10"

1

See below

MELEE WEAPONS

Chill Dagger

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

3+

-2

D3

BESCHREIBUNG

Eine Tomb Banshee ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Chill Dagger bewaffnet, der das Herz ihres Opfers schon beim geringsten Kratzer gefrieren lässt. Eine Tomb Banshee kann außerdem einen Ghostly Howl ausstoßen, der ihre Feinde vor Schreck erstarren lässt.

FLIEGEN

Tomb Banshees können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Körperlos: Ignoriere den Rend-Wert der Waffe, wenn du Schutzwürfe für eine Tomb Banshee ablegst.

Ghostly Howl: Der andersweltliche Schrei einer Tomb Banshee genügt, um das Blut in den Adern eines Sterblichen gefrieren zu lassen. Wenn du eine Attacke mit dem Ghostly Howl durchführst, wirfst du zwei Würfel und addierst die Ergebnisse. Ist das Ergebnis höher als der Bravery-Wert der Zieleinheit, dann erleidet diese eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die der Differenz zwischen dem Wurf Ergebnis und dem Bravery-Wert entspricht.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Banshee rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

BANSHEE RUFEN

Banshee rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt einen Cairn Wraith aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, TOMB BANSHEE

SPIRIT HOSTS



MELEE WEAPONS

Spectral Claws and Daggers

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

6

5+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Spirit Hosts besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie zerfetzen die Seelen der Sterblichen mit ihren Spectral Claws and Daggers.

FLIEGEN

Spirit Hosts können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Körperlos: Ignoriere den Rend-Wert der Waffe, wenn du Schutzwürfe für eine Spirit Host ablegst.

Schreckliche Berührung: Wenn der Trefferwurf für eine Attacke einer Spirit Hosts 6 oder höher ist, bringt dessen *schreckliche Berührung* das Herz des Opfers zum Stehen und fügt diesem statt des normalen Schadens sofort eine tödliche Verwundung zu.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Geister rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

GEISTER RUFEN

Geister rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 3 Spirit Hosts aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 6 Spirit Hosts auf.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, SPIRIT HOSTS

HEXWRAITHS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spectral Scythe	1"	2	4+	3+	-1	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hexwraiths besteht aus 5 oder mehr Modellen, die mit leuchtenden Spectral Scythes bewaffnet sind. Zudem verfügen sie über Skeletal Steeds, die ihre Hooves and Teeth gegen den Feind einsetzen.

FLIEGEN

Hexwraiths können fliegen.

HELLWRAITH

Der Anführer dieser Einheit ist ein Hellwraith. Ein Hellwraith führt 3 Attacks mit seiner Spectral Scythe durch statt 2.

FÄHIGKEITEN

Körperlos: Ignoriere den Rend-Wert der Waffe, wenn du Schutzwürfe für einen Hexwraith ablegst.

Gespenstische Jäger: Nachdem eine Einheit Hexwraiths sich in der Bewegungsphase bewegt hat, kannst du eine Einheit auswählen, über die sie sich bewegt hat. Wirf einen Würfel für jeden Hexwraith, der sich über die gewählte Einheit bewegt hat. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Hexwraiths rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

HEXWRAITHS RUFEN

Hexwraiths rufen hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Hexwraiths aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 11 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 10 Hexwraiths auf.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HEXWRAITHS

BLACK COACH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cairn Wraith's Reaper Scythe	1"	3	4+	3+	-1	2
Nightmares' Hooves and Teeth	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Black Coach ist ein einzelnes Modell. Sie wird von einem Cairn Wraith gesteuert, der mit einer gewaltigen zweihändigen Reaper Scythe bewaffnet ist, und von Nightmares aus schwarzen Knochen gezogen, die ihre Hooves and Teeth gegen den Feind einsetzen.

FÄHIGKEITEN

Die Ernte einfahren: Du kannst misslungene Trefferwürfe für Attacks mit einer Reaper Scythe wiederholen, wenn die Zieleinheit aus 5 oder mehr Modellen besteht.

Macht des Todes: In deiner Heldenphase wirfst du einen Würfel für jeden **DEATH-WIZARD** in deiner Armee, der sich innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Für jede gewürfelte 6 erhält die Black Coach eine Stufe der Macht für den Rest der Schlacht. Die Stufen sind kumulativ und verleihen ihr folgende Fähigkeiten:

Stufe eins: Schimmernde Sennen. Nachdem eine Black Coach eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

Stufe zwei: Unheilige Kraft. Der Move-Wert der Black Coach erhöht sich von 10" auf 14".

Stufe drei: Hexenfeuer. Du kannst 1 zu allen Trefferwürfen der Black Coach addieren.

Stufe vier: Tragender Wind. Die Black Coach kann fliegen.

Stufe fünf: Nimbus der Dunkelheit. Die Black Coach kann wie ein Wizard in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, BLACK COACH

TERRORGHEIST



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death Shriek	10"	1	See below			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Terrorgheist's Skeletal Claws	2"	*	4+	3+	-1	D3
Terrorgheist's Fanged Maw	3"	3	4+	3+	-2	D6
Ghoul King's Gory Talons	1"	5	3+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Death Shriek	Skeletal Claws
0-3	14"	Three dice	4
4-6	12"	Three dice	4
7-9	10"	Two dice	3
10-12	8"	Two dice	3
13+	6"	One dice	2

BESCHREIBUNG

Ein Terrorgheist ist ein einzelnes Modell. Er zerschmettert seine Feinde mit seinen Skeletal Claws oder zerreit sie mit seinem Fanged Maw.

STRIGOI GHOUL KING

Einige Terrorgheists werden von einem Strigoi Ghoul King geritten. Diese haben zustzlich die Ghoul King's Gory Talons und die Befehlsfhigkeit *Am Fleisch laben*.

FLIEGEN

Terrorgheists knnen fliegen.

FHIGKEITEN

Death Shriek: Das furchterregende Kreischen eines Terrorgheists gengt, um das Herz eines Mannes zum Stillstand zu bringen. Wenn du eine Attacke mit dem Death Shriek durchfhrst, whlst du ein Ziel und wirfst eine Anzahl an Wrfeln wie in der Schadentabelle (Damage Table) oben angegeben. Addiere die Augenzahlen der Wrfel. Ist das Ergebnis hher als der Bravery-Wert der Zieleinheit, erleidet die Zieleinheit eine Anzahl an tdlichen Verwundungen, die der Differenz zwischen Ergebnis und Bravery-Wert entspricht.

Nekromantische Heilung: Ein Terrorgheist heilt in jeder deiner Heldenphasen 1 Verwundung. Wenn er im vorhergehenden Zug Modelle gettet hat, heilt er stattdessen D3 Verwundungen.

Fledermausbefall: Wenn ein Terrorgheist endgltig zerstrt wird, explodiert er in eine Vielzahl Fledermuse, die sofort die umstehenden Modelle befallen. Wenn das Modell gettet wird, fgst du jeder Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 3" D3 tdliche Verwundungen zu, bevor du das Modell vom Schlachtfeld entfernst.

MAGIE

Ein Strigoi Ghoul King auf einem Terrorgheist ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen einzelnen Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen einzelnen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Totenrufer*.

TOTENRUFER

Der Ghoul King ruft seine kannibalischen Verwandten, die in den dunklen Ecken des Schlachtfeldes lauern. *Totenrufer* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du D6 Modelle zu jeder Einheit **CRYPT GHOULS** innerhalb von 9" hinzufgen. Wrfle dabei fr jede Einheit einzeln.

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Terrorgheist rufen* zustzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

TERRORGHEIST RUFEN

Terrorgheist rufen hat einen Zauberwert von 10. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und weiter als 9" vom Feind entfernt einen Terrorgheist aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefgt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFHIGKEIT

Am Fleisch laben: Wenn ein Terrorgheist, der von einem Strigoi Ghoul King geritten wird, diese Fhigkeit einsetzt, whlst du eine Einheit der **FLESH-EATERS** innerhalb von 18". Diese Einheit kann in diesem Zug rennen und angreifen.

TERRORGHEIST

KEYWORDS

DEATH, MONSTER, TERRORGHEIST

STRIGOI GHOUL KING AUF TERRORGHEIST

KEYWORDS

DEATH, TERRORGHEIST, VAMPIRE, FLESH-EATER, MONSTER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

ZOMBIE DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilential Breath	9"	1	4+	*	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Zombie Dragon's Maw	3"	2	4+	3+	-2	D6
Zombie Dragon's Sword-like Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Pestilential Breath	Sword-like Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	4+	4
10-12	8"	5+	3
13+	6"	6+	2

BESCHREIBUNG

Ein Zombie Dragon ist ein einzelnes Modell. Er zerfetzt seine Feinde mit seinen Sword-like Claws und seinem reißzahnbewehrten Maw. Sein Pestilential Breath kann einem Feind die Haut von den Knochen brennen.

VAMPIRE LORD

Manche Zombie Dragons werden von einem Vampire Lord geritten – diese haben zusätzlich die Fähigkeit *Der Durst* und die Befehlshäufigkeit *Ritter der Nacht*. Manche Vampire Lords führen eine Deathlance, um maximalen Schaden beim Angriff anzurichten, andere führen ein Vampiric Sword gegen den Feind. Zudem tragen viele auch einen *Uralten Schild* und einige auch einen Blutkelch.

FLIEGEN

Zombie Dragons können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Pestilential Breath: Wenn du mit dem Pestilential Breath eines Zombie Dragons angreifst, wirfst du einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich oder geringer als die Anzahl an Modellen in der Zieleinheit, trifft die Attacke, ohne dass du einen Trefferwurf ablegen musst.

Der Durst: Ein Zombie Dragon, der von einem Vampire Lord geritten wird, heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er Modelle getötet hat, 1 Verwundung.

Deathlance-Angriff: Der Schaden (Damage) einer Deathlance wird auf 3 erhöht, wenn das Modell im selben Zug angegriffen hat.

Uralter Schild: Ein Modell mit einem Uralten Schild hat einen Save-Wert von 3+.

Blutkelch: Einmal pro Schlacht kann ein Vampire Lord mit einem Blutkelch in deiner Heldenphase daraus trinken, um sein untotes Fleisch zu stärken. Wenn er dies tut, heilt dieses Modell D6 Verwundungen.

MAGIE

Ein Vampire Lord auf einem Zombie Dragon ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen einzelnen Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen einzelnen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Kochendes Blut*.

KOCHENDES BLUT

Der Vampire Lord spricht einen Fluch aus, der das Blut seiner Feinde in ihren Adern zum Kochen bringt. *Kochendes Blut* hat einen Zaubervert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Wenn ein Modell durch diesen Zauber verwundet, aber nicht getötet wird, wirfst du einen weiteren Würfel. Bei einem Er-

gebnis von 4 oder mehr erleidet das Modell eine weitere tödliche Verwundung. Ist das Modell immer noch nicht getötet, wirfst du noch einen Würfel; wieder erleidet das Zielmodell eine tödliche Verwundung bei einem Ergebnis von 4 oder höher. Setze dies solange fort, bis das Modell entweder getötet wurde oder du es nicht mehr schaffst, ein Ergebnis von 4 oder höher zu würfeln.

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Zombie Dragon rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

ZOMBIE DRAGON RUFEN

Zombie Dragon rufen hat einen Zaubervert von 10. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt einen Zombie Dragon aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ritter der Nacht: Wenn ein Vampire Lord auf einem Zombie Dragon diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit mit dem Keyword **DEATH** innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für diese Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholen.

ZOMBIE DRAGON

KEYWORDS

DEATH, MONSTER, ZOMBIE DRAGON

VAMPIRE LORD AUF ZOMBIE DRAGON

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, ZOMBIE DRAGON, SOULBLIGHT, MONSTER, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

DEATHRATTLE

DEATHRATTLE HORDE

ORGANISATION

Eine Deathrattle Horde besteht aus folgenden Einheiten:

- 1 Wight King
- 1 Einheit Black Knights
- 1 Einheit Grave Guard
- 3 Einheiten Skeleton Warriors

FÄHIGKEITEN

Undurchdringliche Reihen: Deathrattle Hordes schließen ihre Reihen mit einem einzigartigen Willen, der es Feinden schwer macht durchzubrechen, um ihre verwundbaren Flanken anzugreifen. Du kannst Schutzwürfe von 1 für Einheiten in einer Deathrattle Horde wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6" um eine andere Einheit aus diesem Battalion befinden.

Marsch der Toten: Deathrattle Hordes sind unaufhaltsam bei ihrem Vormarsch. Wenn eine Einheit aus einer Deathrattle Horde rennt, kannst du dich entscheiden, jedes Modell zusätzliche 4" weit zu bewegen, anstatt zu würfeln, um zu ermitteln, wie weit sie sich bewegen können.

FLESH-EATER

CHARNEL PIT CARRION

ORGANISATION

Ein Charnel Pit Carrion Battalion besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Strigoi Ghoul King oder Strigoi Ghoul King auf Terrorgheist
- 1 Einheit Crypt Horrors
- 3 Einheiten Crypt Ghouls

FÄHIGKEITEN

Nest der Flesh-eaters: Diese Kreaturen kämpfen verbissen, um ihr Nest und die toten Körper, an denen sie sich laben, zu verteidigen. Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du ein Geländestück auswählen, das eine Charnel Pit darstellt. Modelle aus einem Charnel Pit Carrion Battalion können eine zusätzliche Attacke mit ihrer Nahkampfwaffe (Melee Weapon) durchführen, solange sie sich innerhalb von 15" um dieses Geländestück befinden.

Unnatürliche Stärke: Diese schändlichen Wesen verlängern ihr Leben, indem sie das Fleisch der Toten verzehren, was es nahezu unmöglich macht, sie zu töten. Wenn eine Einheit eines Charnel Pit Carrion Battalions eine feindliche Einheit in der Nahkampfphase vollständig vernichtet, kannst du bis zum Ende der Schlacht 1 zu allen Schutzwürfen für diese Einheit addieren (keine Einheit kann mehr als einmal pro Schlacht von dieser Fähigkeit profitieren).

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Count Mannfred auf Abyssal Terror	Vampire Lord auf Abyssal Terror
Vampire Lord auf Coven Throne	Coven Throne
Master Necromancer	Necromancer
Master Necromancer auf Abyssal Terror.	Arkhan the Black
Mannfred the Acolyte	Count Mannfred
Necromancer auf Corpse Cart	Corpse Cart
Vampire.	Vampire Lord