

GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI



Dieses Dokument enthält Regeln und Hintergrund für ausgewählte neue Charaktermodelle, Einheiten und Magische Gegenstände aus Warhammer: The Old World – Arcane Journal – Tomb Kings of Khemri. Diese Regeln können zusätzlich zu jenen in der Armeeliste der Gruftkönige von Khemri in Kriegerische Horden eingesetzt werden.

GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI KÖNIGLICHES HEER VON NEHEKHARA

Diese Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste der Gruftkönige von Khemri aus Warhammer: The Old World – Kriegerische Horden und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.

Wenn du eine Armee des Königlichen Heeres von Nehekhara in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste aus Kriegerische Horden verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee des Königlichen Heeres von Nehekhara darstellen:

Settras Legion

Von den vielen Königlichen Heeren in Nehekhara sind keine so gefürchtet wie jene Settras des Unvergänglichen. Selbst zu Lebzeiten waren seine Krieger unermüdliche Krieger von beinahe unerreichbarem Können, deren Ruf tödlicher Effizienz im Kampf weit und breit bekannt war. Tot sind diese Krieger noch gefährlicher, denn ihre untote Ausdauer erlaubt es ihnen, Wunden zu ignorieren, die ihrem sterblichen Leib ein schnelles Ende gebracht hätten.

Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

Charaktermodelle

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

- 1+ Gruftkönig oder Gruftprinz
- Priester des Totenkultes und Königliche Herolde

Selten

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

- 0-2 Schädelkatapulte pro 1.000 Punkte

Kern

Mindestens 33 % des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- 1+ Einheiten Skelettstreitwagen
- 0-1 Einheit Gruftwächter oder Streitwagen der Gruftwächter können als Kernauswahl gewählt werden
- Skelettbogenschützen, Skelett-Infanteriekohorten und Skelett-Kavalleriekohorten

Elite

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

- Gruftwächter, Skelettlänker, Skelettbogenschützen, Ushabti, Nekropolenritter und Streitwagen der Gruftwächter
- 0-2 Gruftskorpione pro 1.000 Punkte
- 0-2 Khemrische Kriegssphinxen (ohne Reittiere von Charaktermodellen) pro 1.000 Punkte

Armeestandartenträger

Ein einzelner Königlicher Herold deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

Magische Gegenstände Alle Modelle in dieser Armee, die die Option haben, Magische Gegenstände zu erwerben, können Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände der Gruftkönige von Khemri erwerben.

SONDERREGELN DES KÖNIGLICHEN HEERES VON NEHEKHARA

Auf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung jeder der Armeesonderregeln, welche für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berühmte-Armee-Zusammenstellungsliste des Königlichen Heeres von Nehekharas verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der Gruftkönige von Khemri auf Seite 153 in *Strahlende Heere*. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der Gruftkönige von Khemri.

„Zermalmt sie!“

Nur die besten Streitwagenlenker dienten in den Königlichen Heeren von Nehekharas und niemand, der so gehrt wurde, würde es wagen, seinen Meister in der Schlacht zu enttäuschen.

Solange sich befreundete Modelle mit dem Truppentyp „Streitwagen“ in Befehlsreichweite des Generals befinden, können sie die Würfel beim Bestimmen der Anzahl der verursachten Aufpralltreffer neu werfen.

Die Sprache der Priester

Es gab viele Monarchen des uralten Nehekharas, die die Geheimnisse der Priester des Totenkultes lernen wollten, aber nur wenigen gelang das wirklich.

Der General eines Königlichen Heeres von Nehekharas muss ein Gruftkönig oder ein Gruftprinz sein. Für +35 Punkte kann dieses Charaktermodell die Sonderregel *Erhebt euch* erhalten und ein Zauberer der Stufe 1 sein. In diesem Fall kennt dieses Charaktermodell Zauber aus der Magielehre der Nekromantie und muss als Hierophant der Armee gewählt werden, selbst wenn es nicht die höchste Magiestufe in deiner Armee hat. Ein Zauberer mit dieser Sonderregel kann ohne Malus eine Rüstung tragen.

Auf der Lauer

Wenn die Feinde Settras in seine Länder marschieren, greift der große König von Nehekharas auf jene zurück, die in verborgenen Gräften und Gräbern im Land warten, um die Feinde aus unerwarteter Richtung anzugreifen.

- 0-1 Einheit Skelettplänker pro 1.000 Punkte kann die Sonderregel *Überfall* kostenlos erhalten.

Meisterhafte Bogenreiter

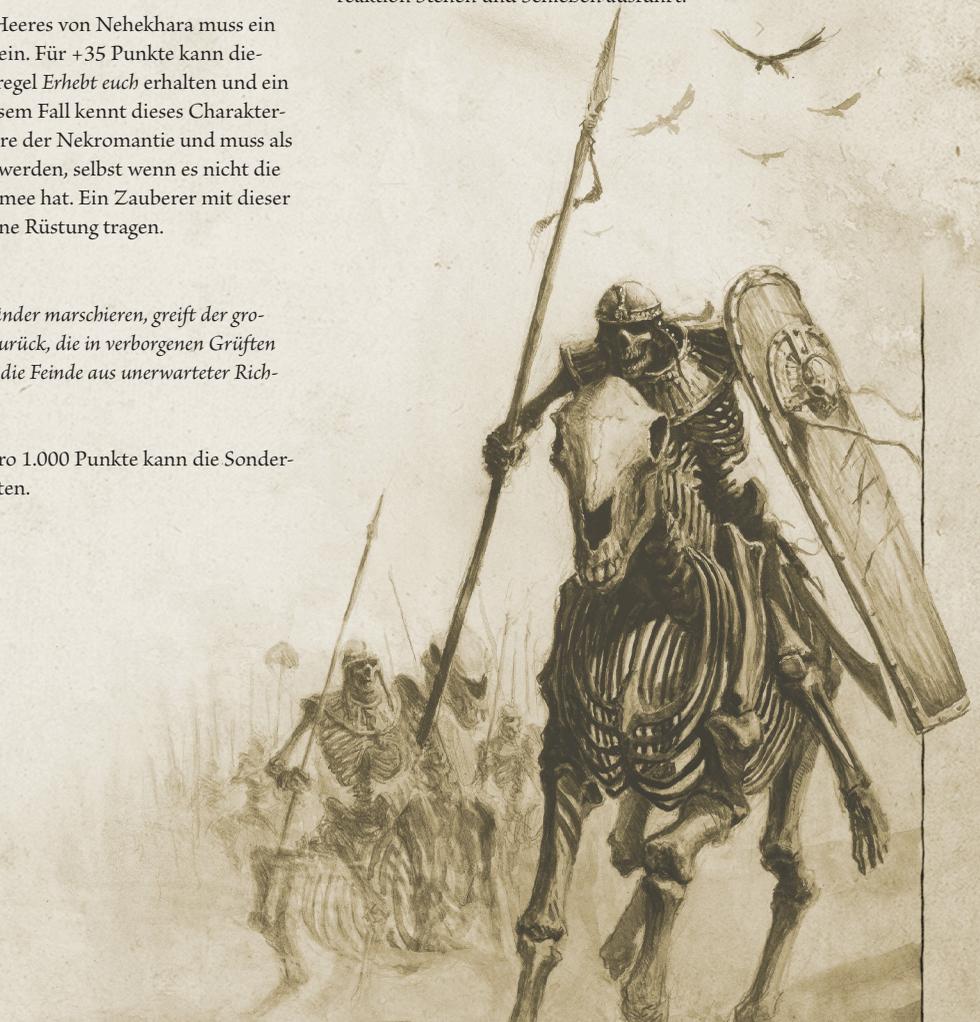
Die Reiter eines Königlichen Heeres sind geübt darin, an der Seite der Streitwagen ihres Meisters zu kämpfen.

- 0-1 Einheit Skelettbogenreiter pro 1.000 Punkte kann die Sonderregel *Streitwagengarde* kostenlos erhalten.

Unerschütterliche Disziplin

Nur die Diszipliniertesten wurden für den Dienst in einem Königlichen Heer erwählt und sie konnten mit ihren Bogen beim Marsch auf den Feind eine beinahe konstante Feuerrate aufrechterhalten.

Eine Einheit mit dieser Sonderregel kann in einem Zug *Salvenfeuer* abgeben, in dem sie sich bewegt hat, oder während sie als Angriffsreaktion *Stehen und Schießen* ausführt.



GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI

TOTENKULT

Diese *Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste* wurde entworfen, um zusammen mit der *Armeeliste der Gruftkönige von Khemri* aus *Warhammer: The Old World – Kriegerische Horden* und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem *Regelbuch für Warhammer: The Old World* verwendet zu werden.

Wenn du eine Armee des Totenkultes in *Warhammer: The Old World* einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die *Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste* unten statt der *Großes-Heer-Zusammenstellungsliste* aus *Kriegerische Horden* verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee des Totenkultes darstellen:

Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

Ewiger Dienst

Dank Jahrhunderten der Forschung zu den Geheimnissen des ewigen Lebens wandeln die Priester des Todes des Totenkultes auf einem schmalen Grat zwischen Leben und Tod. Obwohl sie den Klauen des Todes entronnen sind, sind sie dazu verdammt, für alle Ewigkeit in ausgedörrten, kadavergleichen Leibern zu leben statt in den prächtigen Körpern, die sie den Herrschern des uralten Nehekhara versprochen hatten.

Charaktermodelle

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

- 1+ Hohepriester oder Priester des Totenkultes
- 0-1 Gruftprinz oder Erznekrotekt pro 1.000 Punkte
- Nekrotekten

Kern

Mindestens 33% des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- Skelettkrieger, Skelettbogenschütze, Skelettplänker, Skelettreiter, Skelettbogenreiter
- 0-1 Einheit Gruftschwarm kann als Kernauswahl gewählt werden
- 0-1 Einheit Ushabti kann als Kernauswahl gewählt werden
- 0-1 Einheit Wächterschlangen kann als Kernauswahl gewählt werden

Elite

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

- 1+ Gruftskorpion pro 1.000 Punkte
- Ushabti, Altgediente Ushabti, Gruftschwärme, Todesgeier, Grabjäger, Wächterschlangen und Skelettstreitwagen
- 0-1 Nekrolith-Koloss oder Nekrosphinx kann als Eliteauswahl gewählt werden

Selten

Bis zu 33% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Nekrolith-Koloss oder Nekrosphinx
- 0-2 Schädelkatapulte pro 1.000 Punkte
- 0-1 Lade der Verdammten Seelen pro 1.000 Punkte

Armeestandartenträger

Ein einzelner Priester des Totenkultes deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben. Dieses Modell ersetzt die Version der Regel *Haltet die Stellung* aus dem *Regelbuch für Warhammer: The Old World* durch die in der Sonderregel *Banner des Königs* (siehe Seite 127 in *Kriegerische Horden*) angeführte Version.

Magische Gegenstände Alle Modelle in dieser Armee, die die Option haben, Magische Gegenstände zu erwerben, können Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände der Gruftkönige von Khemri erwerben.

SONDERREGELN DES TOTENKULTES

Auf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung jeder der Armeesonderregeln, welche für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die *Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste* des Totenkultes verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der *Gruftkönige von Khemri* auf Seite 153 in *Kriegerische Horden*. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der *Gruftkönige von Khemri*.

Autorität des Hierophanten

Die Priester des Totenkultes marschieren flankiert von gewaltigen untoten Konstrukten, lebenden Statuen und den schwärmenden Leibern der unzähligen Wüstenkreaturen, die die Nekropolen heimsuchen, in den Krieg.

Eine Armee des Totenkultes muss mindestens einen Priester des Todes enthalten, der ihr Hierophant ist. Der Hierophant einer Armee des Totenkultes muss auch ihr General sein, selbst wenn er nicht das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert in deiner Armee ist.

Harmonische Anrufungen

Wenn die Priester des Todes des Totenkultes sich in großer Zahl versammeln, werden ihre Anrufungen durch ihren harmonischen Gesang gestärkt.

Wenn ein Priester des Todes in einer Armee des Totenkultes die Sonderregel *Erhebt euch* verwendet, während er sich in Befehlsreichweite von mindestens einem anderen befreundeten Priester des Todes befindet, wird die Anzahl Lebenspunkte, die die gewählte Einheit zurückerhält, um 1 erhöht.

Finsterer Animus

Indem sie die mächtige Magie nutzen, die die großen untoten Konstrukte von *Nehekhara* antreibt, können die Priester des Totenkults ihre Zauber und Anrufungen stärken.

Vor dem Zauberwurf kann jeder Priester des Todes in einer Armee des Totenkultes den magischen Geist naher untoter Konstrukte nutzen. Um das zu tun, wähle eine befreundete Einheit mit der Sonderregel *Untote von Nehekhara*, die sich in Befehlsreichweite des Priesters des Todes befindet und den Truppentyp „Schwärme“, „Monströse Kavallerie“, „Monströse Kreatur“ oder „Kampfkoloss“ hat. Die gewählte Einheit verliert sofort 1-3 Lebenspunkte (der kontrollierende Spieler bestimmt die Anzahl). Der Priester des Todes kann seinen Zauberwurf dann modifizieren, indem er das Ergebnis entsprechend der von der gewählten Einheit verlorenen Anzahl Lebenspunkte erhöht.

Beachte: Dies ist ein Modifikator auf ein Wurfresultat – er negiert kein Ergebnis eines natürlichen 1er-Pasches.

Schrecken aus der Tiefe

Untote Kreaturen graben sich durch den trügerischen und tückischen Wüstensand, um ihre Feinde anzugreifen, indem sie sie in die Tiefe zerren und danach mitten im Getümmel hervorbrechen.

Jeder Gruftskorpion und jede Einheit Wächterschlangen kann diese Sonderregel für +2 Punkte pro Modell erhalten. Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregel aufgrund der Sonderregel *Aus dem Sand* auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann sie eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 8 Zoll um sich und mit dem Truppentyp „Reguläre Infanterie“ oder „Schwere Infanterie“ wählen. Die gewählte feindliche Einheit muss sofort eine Anzahl Initiativtests ausführen, die der Einheitenstärke dieser Einheit entspricht. Für jeden misslungenen Test wird ein einzelnes zur gewählten Einheit gehöriges Modell als Verlust aus dem Spiel entfernt.



Charaktermodell



Settra der Unvergängliche

Settra der Unvergängliche ist der Herrscher von Khemri und wird von den Lebenden und den Toten gleichermaßen gefürchtet, denn der Hunger nach Eroberungen dieses gnadenlosen Tyrannen ist unstillbar, egal wie viele Länder er erobert und wie viele Völker er unterwirft. Während seines natürlichen Lebens war der König von Nehekharas von der Unsterblichkeit besessen und gründete den Totenkult, um die Geheimnisse des ewigen Lebens zu lüften. Nach seinem Tod bemühte sich der Totenkult jahrhundertlang unermüdlich, Settra die Unsterblichkeit, die er ihm versprochen hatte, zu verschaffen, aber nach Nagashs Verrat erwachte der Herrscher von Nehekharas in seinem verheerten, mumifizierten Körper. Seit seinem verfrühten Erwachen hat sich Settra daran gemacht, seine einstigen Besitztümer zurückzuerobern; Länder, die während seiner langen Abwesenheit in die Hände emporkommener Fürsten und streitender Imperatoren gefallen sind. Bald werden sie vor dem obersten Herrscher Nehekharas wieder auf die Knie gehen.

Settra der Unvergängliche, der Großkönig Nehekharas

Settra der Unvergängliche ist ein Gruftkönig. Er darf in jede Armee der Gruftkönige von Khemri aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Settra der Unvergängliche	-	7	3	6	5	-	3	5	10	445
Streitwagen der Götter	-	-	-	5	5	8	-	-	-	-
Skelettpferd (x4)	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Truppentyp: Schwerer Streitwagen (Charaktermodell mit Eigennamen)

Einheitsgröße: 1

Basegröße: 100 x 150 mm

Rüstungswert: 4+

Ausrüstung: **Settra:** Die Gesegnete Klinge des Ptra, der Streitwagen der Götter, die Krone Nehekharas, die Skarabäenbrosche des Usirian
Skelettpferd: Skeletthufe (zählen als Handwaffen)

Magie: Settra der Unvergängliche ist ein Zauberer der Stufe 1. Er kennt Zauber aus der Magielehre der Nekromantie.

Sonderregeln: Aufpralltreffer (2W3), Brennbar, Fluch der Nekropole, Herrscher über Legionen, Lehre von Nehekharas, Mein Wille geschehe, Regeneration (5+), Settra der Große, Settra kniet nicht!, Staubtrocken, Untote von Nehekharas, Unverwundlich (3)

Herrscher über Legionen

Obwohl er in der Kunst der Nekromantie nicht so bewandert ist wie die Priester des Todes, ist Settras Wille so stark, dass sich die Toten auf seinen Befehl hin erheben.

Settra hat die Sonderregel *Erhebt euch* und kann sie, anders als andere Modelle mit dieser Sonderregel, auch verwenden, wenn er in den Nahkampf verwickelt ist.

Settra kniet nicht!

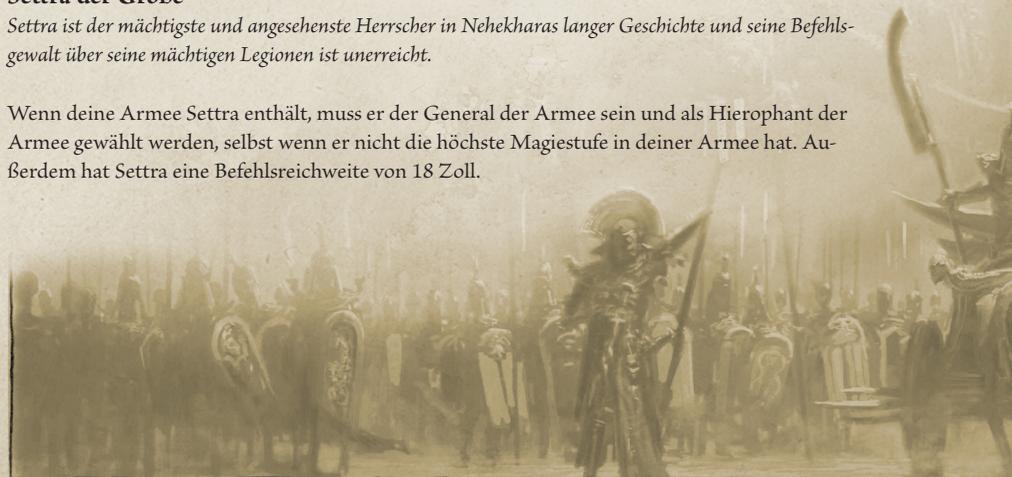
Settra betrachtet alle Völker als seine Untertanen und beansprucht alle Länder für sich; wer seinen Herrschaftsanspruch infrage stellt, wird schnell und hart bestraft.

Settra muss eine Herausforderung immer annehmen, außer Nekaph, Gesandter Settras, ist in denselben Nahkampf verwickelt. In diesem Fall muss Nekaph anstelle von Settra die Herausforderung annehmen.

Settra der Große

Settra ist der mächtigste und angesehenste Herrscher in Nehekharas langer Geschichte und seine Befehlsgewalt über seine mächtigen Legionen ist unerreich.

Wenn deine Armee Settra enthält, muss er der General der Armee sein und als Hierophant der Armee gewählt werden, selbst wenn er nicht die höchste Magiestufe in deiner Armee hat. Außerdem hat Settra eine Befehlsreichweite von 18 Zoll.



Streitwagen der Götter

Dieser mächtige Streitwagen wurde von allen Göttern und Göttinnen Nehekharas gesegnet, weshalb seine Räder in göttliches Feuer gehüllt sind.

Durch den Streitwagen der Götter verursachte Aufpralltreffer haben die Sonderregeln *Flammenattacken* und *Magische Attacken*. Außerdem kann sich dieses Modell, wenn es in einer Armee des Königlichen Heers von Nekehara eingesetzt wird, einer Einheit Streitwagen der Gruftwächter anschließen, als wäre sein Truppentyp „Leichter Streitwagen“.

Die Krone Nehekharas

Settra hat die Kronen unterworfenen Rivalen in seinen eigenen vornehmen Kopfschmuck eingearbeitet und kann so allen in der Nähe seinen unsterblichen Willen aufzwingen.

Settras Sonderregel *Mein Wille geschehe* betrifft alle befreundeten Einheiten mit der Sonderregel *Untote von Nekehara* innerhalb von 6 Zoll um ihn, statt nur eine Einheit, der er sich angeschlossen hat.

Die Skarabäenbrosche des Usirian

Dieser Talisman, der einem Kheprakäfer mit seinem schädeltgleichen Panzer nachempfunden ist, hüllt den Träger in schützende Energie und den Segen des Usirian, Gott der Unterwelt.

Die Skarabäenbrosche des Usirian verleiht Settra 5+ Rettung gegen alle erlittenen Verwundungen.

Die Gesegnete Klinge des Ptras

Die Klinge Ptras wurde vom Sonnengott gesegnet und ihre weiß glühende Klinge ist von der Hitze der Wüstensonne erfüllt. Sie leuchtet vor göttlichem Feuer so hell, dass sie alle blendet, die sich dem mächtigen Settra in den Weg stellen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Die Gesegnete Klinge des Ptras	Nahkampf	S	-3	Flammenattacken, Magische Attacken, Zweihändig geführt

Anmerkung: Jedes Modell, das mindestens eine nicht verhinderte Verwundung durch die Gesegnete Klinge des Ptras erleidet, erleidet für den Rest des Spiels einen Modifikator von -1 auf seine Trefferwürfe, sowohl beim Schießen als auch im Nahkampf.

Charaktermodell



Titel über Titel

Oh mächtiger Settra ... Großkönig Nehekharas, der Unvergängliche, König der Könige, Offenbarer des Weges, Träger der göttlichen Flamme, Bestrafer der Nomaden, der Große Einiger, Befehlshaber der Goldenen Legion, von der Heiligen Gestalt, Bringer des Lichts, Vater der Falken, Erbauer von Städten, Beschützer der Zwei Welten, Wächter der Stunden, Auserwählter des Ptras, Hoher Statthalter des Horizonts, Befahrer des Großen Vitae, Wächter der Zwei Reiche, der Unangefochtene, Vater aller Väter, Geißel der Ungläubigen, Leichenfresser, Erster des Leichentals, Lenker des Heiligen Streitwagens, Mächtiger Löwe der Unendlichen Wüste, Herrscher der Wandernden Dünen, Er, der das Zepter hält, Großer Falke der Lüfte, Erwecker des Hierotitanen, Monarch des Himmels, König der Wandernden Dünen, Champion der Götter, und viele, viele, viele mehr ...



Prinz Apophas, der verfluchte Skarabäenfürst

Prinz Apophas ist ein Gruftprinz. Er darf in jede Armee der Gruftkönige von Khemri aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Prinz Apophas	4	4	3	4	3	4	1	5	8	130

Truppentyp: Reguläre Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)
Basegröße: 25 x 25 mm
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Handwaffe, Wimmelnde Gestalt und Leichte Rüstung
Sonderregeln: Chepesh, Einzelgänger, Entsetzen, Fliegen (9), Regeneration (5+), Schnitter des Usirian, Skarabäenprinz, Überfall, Untote von Nehekharas, Unverwundlich (2)

Skarabäenprinz

Apophas' Geist weilt in einem Skarabäenschwarm der, sollte sein Geist je in die Unterwelt verbannt werden, jene unter sich begraben wird, die das Ende des Prinzen herbeigeführt haben.

Wenn Prinz Apophas seinen letzten Lebenspunkt verliert, erleiden, bevor sein Modell aus dem Spiel entfernt wird, alle feindlichen Einheiten innerhalb von 2W6 Zoll um ihn 2W6 Treffer der Stärke 2 mit einem DS von -1.

Schnitter des Usirian

Im verzweifelten Versuch, seinem Pakt mit dem Gott der Unterwelt zu entkommen, sucht Apophas die Seelen jener, von denen er glaubt, dass sie seiner eigenen gleichwertig sind, und jagt sie, bis ihre Seelen an Usirian übergeben wurden.

Wähle nach der Aufstellung ein einzelnes Charaktermodell in der Aufmarschliste deines Gegners. Apophas kann alle misslungenen Trefferwürfe oder Verwundungswürfe gegen jenes Charaktermodell wiederholen. Außerdem erhalten alle Treffer, die dem gewählten Charaktermodell durch Apophas zugefügt werden, die Sonderregel *Magische Attacken*.

Wimmelnde Gestalt

Wenn sich der Skarabäenschwarm, in dem Apophas verfluchte Seele weilt, aus dem Wüstensand erhebt, öffnet sein glänzender Schädel den fleischlosen Mund weit, um eine Wolke aus fleischfressenden Käfern auf seine Feinde zu entfesseln, die alles verschlingen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Wimmelnde Masse	-	2	-	Atemwaffe

Anmerkung: Bei einem Verwundungswurf mit dieser Waffe ist jedes Ergebnis von 4+ ein Erfolg, ungeachtet des Widerstands des Ziels.

Charaktermodell



Prinz Apophas, der verfluchte Skarabäenfürst

„Prinz Apophas. Ihr werdet des Königsmords für schuldig befunden, das abscheulichste aller Verbrechen in den Ländern Nehekharas. Für den Mord am geliebten König von Numas und seiner gesamten Blutlinie, begangen, um seinen Thron zu besteigen, werdet Ihr zu einem langsamen und schmerzhaften Tod verurteilt. Möge Usirian Eure Seele für sich beanspruchen und sie einer Ewigkeit der Qual ausliefern!“

– Die Verurteilung von Prinz Apophas von Numas

Nekaph, Gesandter Settras

Nekaph, Gesandter Settras ist ein Königlicher Herold. Er darf in jede Armee der Grufftkönige von Khemri aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Nekaph, Gesandter Settras	4	5	3	4	4	2	4	3	8	120

Truppentyp: Reguläre Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)
Einheitengröße 1
Basegröße 25 x 25 mm
Ausrüstung: Der Flegel besiegt Könige und Leichte Rüstung
Sonderregeln: Bote der Verzweiflung, Brennbar, Eingeschworener Leibwächter, Regeneration (5+), Settras Schiedskämpfer, Staubtrocken, Todesstoß, Untote von Nekehara, Unverwundlich (2),

Bote der Verzweiflung

Die unheilvollen Worte, die Nekaph vor der Schlacht ausspricht, sind genug, um selbst die tapfersten Herzen verzagen zu lassen.

Jede feindliche Einheit, die in Basekontakt mit Nekaph oder einer Einheit, der er sich angeschlossen hat, ist, muss bei einem *Angst-Test* oder *Entsetzen-Test* einen zusätzlichen W6 werfen und das niedrigste Ergebnis ablegen.

Settras Schiedskämpfer

Im walden Nekehara war es Nekaph, der an Settras Statt antrat, wenn jemand töricht genug war, den König zum Duell herauszufordern oder seine Ehre infrage zu stellen.

Nekaph muss immer Herausforderungen aussprechen und annehmen (wenn möglich). Allerdings können von Nekaph ausgesprochene Herausforderungen nicht abgelehnt werden. Außerdem landet Nekaph, solange er in eine Herausforderung verwickelt ist, einen Todesstoß, wenn er beim Verwundungswurf eine natürliche 5 oder 6 würfelt statt wie üblich eine natürliche 6.

Der Flegel besiegt Könige

Die Schädel vieler besiegt Monarchen wurden gesammelt und in Gold nachgegossen, um diese makabre Waffe zu erschaffen. In Nekaphs knöchernen Händen unterstützt sie den Gesandten weiterhin bei seiner finsternen Pflicht.

	R	S	DS	Sonderregeln
Der Flegel besiegter Könige	Nahkampf	S+2	-2	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2), Zweihändig geführt

Anmerkung: Der Stärkemodifikator des Flegels besiegt Könige gilt nur während der ersten Nahkampfrunde.



Charaktermodell



Settras Schiedskämpfer

„Settra der Unvergängliche ist ein weiser und gnädiger Gebieter, denn er bietet Euch dieses eine Mal die Gelegenheit, Euer Leben und das Eures Volkes zu retten. Kniet vor dem Großkönig Nekehara nieder und schwört ihm Eure unsterbliche Treue oder sterbt wie ein Narr und wisset, dass Eure erbärmliche Dynastie nicht einmal in die Fußnoten der Geschichte eingehen wird.“

– Nekaphs erste und letzte Warnung an die Turjuk-Stämme

Charaktermodell



Erznekrotekten

In den Reihen der fähigsten Handwerker und Architekten des alten Nehekharas gab es jene, die sich besonders hervortaten, entweder durch ihre Meisterschaft ihrer Kunst oder durch ihre Brutalität als Aufseher der Arbeitskolonnen des Großen Landes. Solche Individuen stiegen rasch in den Rang eines Erznekrotekten auf, eine privilegierte Rolle, durch die sie einen Teil jenes Ansehens genossen, das für jene, denen sie diente, selbstverständlich war. Im Tod erhielten die Erznekrotekten den Auftrag, die Legionen der Untoten ohne Unterlass anzutreiben, die die zerfallenden Nekropolenstädte Nehekharas erhalten und wiederaufbauen, und sich um die beseelten Statuen und gewaltigen Untotenkonstrukte zu kümmern, die die Gräfte ihrer Meister und Könige für alle Ewigkeit bewachen.

Erznekrotekt

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Erznekrotekt	4	4	3	4	4	3	3	3	8	90

Truppentyp: Reguläre Infanterie (Charaktermodell)
Einheitsgröße: 1
Basegröße: 25 x 25 mm
Ausrüstung: Handwaffe, Peitsche und Leichte Rüstung

Optionen:

- Kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von75 Punkten

Sonderregeln: Brennbar, Chepesh, Regeneration (5+), Staubtrocken, Steinformer, Unsterblicher Aufseher, Untote von Nehekharas

Unsterblicher Aufseher

Durch den grausamen Blick eines Erznekrotekten werden sogar die emotionslosen Skelettdiener und magischen Konstrukte des Totenkults zu größeren Anstrengungen angetrieben.

Während der Unterphase „Befehle“ seines Zuges darf dieses Charaktermodell versuchen, eine einzelne Einheit anzutreiben, indem es einen Moralwerttest ausführt (wobei es seinen eigenen Moralwert verwendet). Besteht es diesen Test, hat bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ jene Einheit einen Modifikator von +W3 auf seinen Initiativwert (bis zu einem Maximum von 10).

Steinformer

Die Erznekrotekten wurden von den Priestern des Totenkultes darin geschult, die mächtigen Symbole der Erweckung zu erschaffen und den Animus der Legionen untoter Konstrukte Nehekharas zu bewahren.

Während der Unterphase „Befehle“ seines Zuges kann dieses Charaktermodell, wenn es nicht in den Nahkampf verwickelt ist, einen einzelnen befreundeten Nekrolith-Koloss, eine einzelne befreundete Nekrosphinx, oder eine einzelne befreundete Einheit Ushabti oder Altgediente in seiner Befehlsreichweite wählen. Bis zum Ende dieses Zuges verbessert die gewählte Einheit den Rüstungswert ihres Regenerationswurf um 1.

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Ein Erznekrotekt, der in kräftigen und leuchtenden Farben bemalt ist oder auf einem szenisch gestalteten Base steht, ist leicht von einem bescheidenen Nekrotekten zu unterscheiden.



Skelett-Infanteriekohorten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Krieger des Königlichen Heeres	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5
Bogenschütze des Königlichen Heeres	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5
Meister der Waffen	4	2	2	3	3	1	3	2	5	+5

Truppentyp: Reguläre Infanterie

Einheitengröße 10+/10+*

Basegröße 25 x 25 mm

Ausrüstung:

- **Krieger des Königlichen Heeres:** Handwaffen, Stoßspeere, Leichte Rüstung und Schilde
- **Bogenschützen des Königlichen Heeres:** Handwaffen, Leichte Rüstung und Kriegsbogen

Optionen:

- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Meister der Waffen aufwerten (Champion).....+5 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
 - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu.....50 Punkten
 - die Sonderregel *Neheharanische Phalanx* haben +10 Punkte pro Einheit
- Ein Meister der Waffen kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von.....30 Punkten

Sonderregeln: Geschlossene Ränge, Hauptregiment, Horde, Pfeile der Asaph, Regeneration (6+), Unerschütterliche Disziplin (siehe Seite 3), Untote von Nehekhara, Zusammengewürfelter Haufen*

*Beim Schreiben deiner Aufmarschliste muss eine Skelett-Infanteriekohorte mindestens zehn Krieger des Königlichen Heeres und zehn Bogenschützen des Königlichen Heeres enthalten. Krieger des Königlichen Heeres bilden immer das vorderste Glied oder die vordersten Glieder der Einheit und schieben sich nötigenfalls an Bogenschützen des Königlichen Heeres dorthin vorbei, etwa wenn die Einheit wendet.

Altgediente Ushabti

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Altgedienter Ushabti	4	5	3	5	4	3	2	3	8	56
Altgedienter Ehrwürdiger	4	5	3	5	4	3	2	4	8	+7

Truppentyp: Monströse Infanterie

Einheitengröße 3+

Basegröße 40 x 40 mm

Ausrüstung: Handwaffen, Rituelle Klängen und Schwere Rüstung

Optionen:

- Jede Einheit darf ein Modell zu einem Altgedienten Ehrwürdigen aufwerten (Champion)+7 Punkte pro Einheit

Sonderregeln: Chepesh, Geschlossene Ränge, Magieresistenz (2), Regeneration (6+), Untote von Nehekhara, Unverwundlich (1)

	R	S	DS	Sonderregeln
Rituelle Klinge	Nahkampf	S+2	-3	Zweihändig geführt, Schlägt zuletzt zu

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Altgediente Ushabti können leicht von gewöhnlichen Ushabti unterschieden werden, wenn du die Modelle in leuchtenden Farben bemalst oder sie auf szenisch gestalten Bases platzierst.

Infanterie



Infanteriekohorten

Die gemischten Infanterieformationen der Königlichen Heere ermöglichen es den Streitkräften von Nehekhara, unter dem Schutz von Pfeilsalven vorzurücken, ohne dass die Bogenschützen dem Feind schutzlos ausgeliefert sind. Jene, die töricht genug sind, eine Kohorte frontal anzugreifen, werden von Pfeilen gespickt und ihr Vormarsch wird rasch von den großen Schilden der unüberwindbaren vorderen Ränge der Kohorte aufgehalten.

Altgediente Ushabti

Unter den unzähligen Ushabti, die die Nekropolen und Gräfte des Landes der Toten bewachen, gibt es einige von wahrlich unglaublichem Alter, die von Steinmetzen in den frühesten Tagen Neheharas geschaffen wurden, um längst vergessene Götter und Göttinnen zu ehren. Obwohl ihre Oberfläche im Laufe von Jahrhunderten verwittert und vernarbt wurde und die Namen der Götter, die sie darstellen, in Vergessenheit gerieten, sind sie mächtige Diener des Totenkultes.

Kavallerie



Kavalleriekohorten

Ähnlich wie ihre Gegenstücke in der Infanterie stellen die in Königlichen Heeren häufigen Kohorten aus gemischter Kavallerie sicher, dass die berittenen Truppen den Feind mit Pfeilsalven beharken können, gleichzeitig aber über die Fähigkeit verfügen, feindliche Formationen mit einem verheerenden Angriff der mit Speeren bewaffneten Reiter zu zerschmettern.

Wächterschlangen

Obwohl sie meistens als Reittiere für Gruftwächter dienen, setzt der Totenkult gelegentlich Wächterschlangen ohne Reiter ein. Die meisten dieser steinernen Schlangen wurden der Khemrischen Kobra nachempfunden, einer Schlange, deren Gift stark so stark ist, das ein einziger Tropfen ein Dutzend Kriegsrösse töten kann – und dasselbe Gift tropft aus den Giftzähnen der Wächterschlangen.

Skelett-Kavalleriekohorten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Reiter des Königlichen Heeres	-	2	2	3	3	1	2	1	5	12
Bogenreiter des Königlichen Heeres	-	2	3	3	3	1	2	1	5	11
Meister der Reiter	-	2	2	3	3	1	3	2	5	+6
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Truppentyp: Schwere Kavallerie

Einheitengröße 5+/5+*

Ausrüstung:

Reiter des Königlichen Heeres: Handwaffen, Kavalleriespeer, Leichte Rüstung und Schilde

Bogenreiter des Königlichen Heeres: Handwaffen, Leichte Rüstung und Kriegsbogen

Skelettpferd: Skeletthufe (zählen als Handwaffe)

Optionen:

- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Meister der Reiter aufwerten (Champion)+6 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+6 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+6 Punkte pro Einheit
 - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu.....50 Punkten
 - die Sonderregel *Gegenangriff* haben+1 Punkt pro Modell
- Ein Meister der Reiter kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von.....30 Punkten

Sonderregeln: Geschlossene Ränge, Horde, Pfeile der Asaph, Regeneration (6+),

Schnelle Bewegung, Unerschütterliche Disziplin (siehe Seite 3), Untote von Nehekhara, Vorhut, Zusammengewürfelter Haufen*

**Beim Schreiben deiner Aufmarschliste muss eine Skelett-Kavalleriekohorte mindestens fünf Reiter des Königlichen Heeres und fünf Bogenreiter des Königlichen Heeres enthalten. Reiter des Königlichen Heeres bilden immer das vorderste Glied oder die vordersten Glieder der Einheit und schieben sich nötigenfalls an Bogenreitern des Königlichen Heeres dorthin vorbei, etwa wenn die Einheit wendet.*

Wächterschlangen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Wächterschlange	7	3	0	5	4	3	3	3	7	38

Truppentyp: Monströse Kavallerie

Basegröße 50 x 100 mm

Einheitengröße 2+

Ausrüstung: Peitschenschwänze und Giftfänge (zählen als Handwaffen)

Sonderregeln: Aufpralltreffer (1), Durch Deckung bewegen, Giftattacken, Offene Ränge, Regeneration (6+), Schnelle Bewegung, Überfall, Untote von Nehekhara, Unverwundlich (1), Zähne Haut (1)

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Wächterschlangen kannst du einfach darstellen, indem du die Wächterschlangen aus dem Bausatz der Nekropolenritter verwendest.



Streitwagen der Gruftwächter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Streitwagen	-	-	-	4	4	3	-	-	-	53
Gruftwächterbesatzung (x2)	-	3	3	4	-	-	2	1	7	-
Hauptmann der Gruftwächter	-	3	3	4	-	-	2	2	7	7
Skelettpferd (x2)	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Truppentyp: Leichter Streitwagen

Basegröße: 50 x 100 mm

Einheitengröße: 3+

Rüstungswert: 4+

Ausrüstung:

- **Gruftwächterbesatzung:** Handwaffen, Hellebarden und Schilde
- **Skelettpferd:** Skeletthufe (zählen als Handwaffe)

Optionen:

- Jede Einheit kann:
 - ein Modell aufwerten, sodass es einen Hauptmann der Gruftwächter enthält (Champion)+7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell aufwerten, sodass es einen Standartenträger enthält+7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell aufwerten, sodass es einen Musiker enthält+7 Punkte pro Einheit
 - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu50 Punkten
- Ein Hauptmann der Gruftwächter kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von50 Punkten

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+1), Chepesh, Offene Ränge, Regeneration (6+), Reservebewegung, Schnelle Bewegung, Spaltender Hieb (nur Gruftwächterbesatzung), Staubtrocken, Untote von Nehekharu, Unverwundlich (2)

Beachte, dass ein Hauptmann der Gruftwächter, ein Standartenträger oder ein Musiker jeweils ein einzelnes Gruftwächterbesatzungsmitglied ersetzen und dass jeder von ihnen Teil eines anderen Streitwagens sein muss.

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Skelettstreitwagen, die von Gruftwächter-Infanterie bemannt werden, sind ideal, um Streitwagen der Gruftwächter darzustellen.



Streitwagen



Streitwagen der Gruftwächter

Obwohl sie traditionellerweise Blöcke aus elitärer Infanterie bilden, bemannen die Gruftwächter eines Königs manchmal auch dessen wertvolle Streitwagen, um an der Seite ihres Herrn in die Schlacht zu reiten. Diese ohnehin bereits tödlichen Krieger werden auf den schnellen Streitwagen noch gefährlicher, denn sie können durch geringere Krieger pflügen und mit ihren präzisen Hieben gefährlichere Feinde ausschalten. Wenn solche elitären Krieger die Speerspitze von Settras Invasion bilden, sollten die Bewohner der Länder der Lebenden wahrlich auf der Hut sein – denn der Lärm donnernder Streitwagen ist in den Grenzgrafschaften und darüber hinaus zu vernehmen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI

Die folgenden Seiten sind eine Ergänzung der Magischen Gegenstände der Gruftkönige von Khemri in Kriegerische Horden. Diese Magischen Gegenstände gibt es nur in Armeen der Gruftkönige von Khemri und sie können auf die gleiche Weise wie gewöhnliche Magische Gegenstände erworben werden, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

Besonders häufige Magische Gegenstände: Jeder Magische Gegenstand, der mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet ist, gilt als besonders häufig, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

Magische Waffen



Artefakte der Macht

Verborgten in den großen Mausoleen der Könige und Königinnen von Nehekhara liegen Reichtümer und Schätze, die selbst die Vorstellungskraft der gierigsten Grabräuber übertreffen. Doch neben Bergen aus Münzen und Flüssen aus wertvollen Edelsteinen gab es Gegenstände von viel größerem Wert für jene, die wussten, was sie vor sich hatten. Viele dieser uralten Waffen und Schmuckstücke sind Zeugnisse von Nehekhara's längst verlorener Pracht und haben in den Jahrhunderten ihres Schlummers nichts von ihrer Macht eingebüßt.

Klinge von Antarhak45 Punkte

Wer von der Klinge von Antarhak verletzt wird, altert in einem Augenblick um Jahrzehnte und seine gestohlene Lebenskraft kommt dem Träger dieser bössartigen Klinge zugute.

	R	S	DS	Sonderregeln
Klinge von Antarhak	Nahkampf	S+1	-1	Magische Attacken

Anmerkung: Die Klinge von Antarhak kann nur von Modellen in einer Berüchtigten Armee des Königlichlichen Heeres von Nehekhara gewählt werden. Für jeden Lebenspunkt, den eine feindliche Einheit durch eine Attacke mit der Klinge von Antarhak verliert, erhält ihr Träger sofort einen einzelnen verlorenen Lebenspunkt zurück.

Die Klinge des Eroberers55 Punkte

Vielen Königen und Königinnen, Kriegsherren und Imperatoren, die sich dem Herrscher von Nehekhara zu widersetzen wagten, wurde mit dieser scharfen Waffe der Kopf von den Schultern geschlagen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Die Klinge des Eroberers	Nahkampf	S+2	-2	Magische Attacken, Schlägt zuletzt zu, Todesstoß, Zweihändig geführt

Anmerkung: Solange er in eine Herausforderung verwickelt ist, landet der Träger der Klinge des Eroberers einen Todesstoß, wenn beim Verwundungswurf eine natürliche 5 oder 6 würfelt statt wie üblich eine natürliche 6. Sollte der Träger den feindlichen General in einer Herausforderung töten, erhältst du außerdem am Ende des Spiels einen Bonus von 100 Siegespunkten.

Phakths Kligen der Gerechtigkeit.....35 Punkte

Knisternde Blitze fahren aus diesem Klingepaar, wenn sie sich durch die Reihen der Feinde Nehekhara's schneiden.

	R	S	DS	Sonderregeln
Phakths Kligen der Gerechtigkeit	Nahkampf	S	-1	Magische Attacken, Zweihändig geführt

Anmerkung: Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie.“ Phakths Kligen der Gerechtigkeit verleihen dem Träger +1 Attacke für jedes Glied einer feindlichen Einheit, mit der der Träger in den Nahkampf verwickelt ist.

Stab der Äonen.....30 Punkte

Ein einziger Hieb von dieser verfluchten Waffe lässt Rüstungen innerhalb von Augenblicken rosten und zerfallen, wodurch ihre Träger leichte Beute für die Diener des Priesters des Todes sind.

	R	S	DS	Sonderregeln
Stab der Äonen	Nahkampf	S+2	-1	Magische Attacken, Zweihändig geführt

Anmerkung: Der Stab der Äonen kann nur von einem Priester des Todes in einer Berüchtigten Armee des Todeskultes gewählt werden. Jedes Modell, das von mindestens einer Nahkampfattacke mit dieser Waffe getroffen wird, erleidet für den Rest des Spiels einen Modifikator von -1 auf seinen Rüstungswert.

Magische Rüstung

Königlicher Umhang 40 Punkte

Es heißt, dass diese gepanzerten Platten die Weisheit der Könige und Königinnen von Nehekharas enthalten und dem Träger Ratschläge geben, wenn er seine Krieger auf dem Schlachtfeld befehligt.

Der Königliche Umhang kann nur von Modellen in einer Berühmten Armee des Königlichen Heeres von Nehekharas gewählt werden. Kann zusammen mit anderer Rüstung getragen werden. Der Träger des Königlichen Mantels verbessert seinen Rüstungswert um 1 (bis zu einem Maximum von 2+). Außerdem betrifft die Sonderregel *Mein Wille geschehe* des Trägers alle befreundeten Einheiten mit der Sonderregel *Untote* von Nehekharas innerhalb von 6 Zoll um ihn, statt nur eine Einheit, der er sich angeschlossen hat.

Schützende Schiene 35 Punkte

Bänder aus Bronze und Eisen, in die regenerative Hieroglyphen geschrieben sind, werden auf dem verschrumpelten Körper des Priesters des Todes befestigt, denn ohne ihre Macht würden die Armeen der Gruftkönige zerfallen.

Die Schützenden Schienen sind eine Schwere Rüstung, die von einem Priester des Todes ohne negative Auswirkungen erworben und getragen werden kann, auch wenn er nicht die Option hat, mit Rüstung, Schild oder Rossharnisch ausgerüstet zu werden. Außerdem hat der Träger 5+ Rettung gegen alle erlittenen Verwundungen.

Talismane

Amulett der Schlange 30 Punkte

Dieses magische Schlangenamulett aus antikem Gold und mit Augen aus glitzernden Smaragden benetzt die Waffen naher nehekharanischer Krieger mit einem schnell wirkenden und tödlichen Gift.

Der Träger des Amuletts der Schlange und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, erhalten die Sonderregel *Giftattacken*.

Reliquie der Wüstensonne 25 Punkte

Da ihre verdorrten, mumifizierten Körper leicht entflammbar sind, bitten einige Gruftkönige den Sonnengott Ptah um Schutz.

Der Träger der Reliquie der Wüstensonne ist von den Sonderregeln *Staubtrocken* und *Brennbar* nicht betroffen.

Magische Standarten

Königliche Standarte des Settra 50 Punkte

Wenn Settras persönliches Banner in den Krieg zieht, ist das ein Omen des Untergangs für jene, die sich ihm entgegenstellen. Denn der Wahre König Nehekharas kniet vor niemandem nieder; alle sollen sich vor ihm verbeugen oder den Tod finden.

Königliche Standarte des Settra darf nur in einer Aufmarschlifte gewählt werden, die Settra den Unvergänglichen und/oder Nekaph, Gesandter Settras enthält. Eine Einheit, die die Königliche Standarte des Settra trägt, erhält die Sonderregeln *Hass* (feindliche Charaktermodelle) und *Entsetzen*.

Siegel der Jahrhunderte 45 Punkte

Die Zeit fließt in der Nähe dieser Zeit auf seltsame Weise und das Gewicht der Jahre lässt selbst den gewandtesten Krieger schwerfällig dahinkriechen.

Alle feindlichen Einheiten innerhalb von 6 Zoll um ein Modell, das das Siegel der Jahrhunderte trägt, erleiden einen Modifikator von -1 auf ihren Initiativwert (bis zu einem Minimum von 1).

Gobelin der eroberten Länder 35 Punkte

Dieses Banner ist ein Flickwerk aus den Standarten besiegter Feinde und dient als Warnung an jene, die sich den Herrschern Nehekharas widersetzen.

Jede feindliche Standarte, die durch eine Einheit, die den Gobelinen der eroberten Länder trägt, beansprucht wird, ist als Kriegstrophäe 100 Siegespunkte wert.

Banner der Wüstenwinde 30 Punkte

Dieses zerlumpte Banner flattert und weht in einer geisterhaften Brise, deren Böen jene vorantreiben, die unter ihm marschieren.

Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie“. Eine Einheit, die das Banner der Wüstenwinde trägt, erhält die Sonderregeln *Vorhut* und *Reservebewegung*.





Verzauberte Gegenstände

Stab des Erweckens50 Punkte

Dieses mächtige Artefakt wird von den respektiertesten Priestern des Todes getragen und verstärkt die ohnehin beeindruckenden nekromantischen Talente seines Trägers.

Nur für einen Hohepriester. Wenn der Träger des Stabs des Erweckens die Sonderregel *Erhebt euch* auf eine befreundete Einheit mit dem Truppentyp „Infanterie“ oder „Kavallerie“ anwendet, erhält jene Einheit zusätzliche W3 Lebenspunkte zurück.

Sphäre des Pträ 40 Punkte

Nachdem ein Gebet zum mächtigen Pträ gesprochen wurde, strahlt diese Sphäre so hell wie die Mittags-sonne und blendet feindliche Bogenschützen.

Jedes feindliche Modell, das dieses Charaktermodell oder eine Einheit, der es sich angeschlossen hat, in der Fernkampfphase als Ziel wählt, erleidet einen zusätzlichen Modifikator von -1 auf den Trefferwurf.

Arkane Artefakte

Phäzerakts Kanope 40 Punkte

Man sagt, dass Phäzerakts Geist aus diesem verzierten Gefäß, in dem er gefangen ist, entfesselt werden kann, um bei einer großen Beschwörung Unterstützung zu leisten.

Beschränkt. Während der Unterphase „Befehle“ seines Zuges kann der Träger von Phäzerakts Kanope, wenn er nicht in den Nahkampf verwickelt ist, versuchen, den Inhalt der Kanope zu entfesseln, indem er einen Moralwerttest ausführt (mit seinem eigenen, unmodifizierten Moralwert). Wird dieser Test bestanden, stelle eine Einheit aus 2W6+3 Beschworenen Skelettkriegern beliebig auf dem Schlachtfeld vollständig innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell, aber nicht innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle auf.

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

Truppentyp:	Reguläre Infanterie
Basegröße	25 x 25 mm
Einheitengröße	2W6+3
Ausrüstung:	Handwaffen und Schilde
Sonderregeln:	Horde, Plänkler, Regeneration (6+), Untote von Nehekhara

Beachte, dass Beschworene Skelettkrieger keine Siegespunkte wert sind.

Fluchweber-Zauberstab.....20 Punkte

Die Macht in diesem verfluchten Zauberstab will nichts mehr als die Feinde seines Trägers zu schwächen.

Der Träger des Fluchweber-Zauberstabs erhält einen Modifikator von +1 auf seinen Zauberwurf, wenn er versucht, einen Fluch-Zauber zu wirken.

Tafeln des Tahoht*20 Punkte

Diese mächtigen Reliquien von Tahohts Weisheit zerfallen zu Staub, wenn ihre Kraft verbraucht ist.

Ein Zauberer kann bis zu drei Tafeln des Tahoht erwerben, die jeweils beschränkt sind. Bevor er einen Zauberwurf ausführt, kann ein Zauberer eine beliebige Anzahl seiner Tafeln verwenden. Für jede verwendete Tafel kannst du einen Modifikator von +1 auf das Ergebnis des Zauberwurfs anwenden.

Beachte: Dies ist ein Modifikator auf ein Wurfresultat – er negiert kein Resultat eines natürlichen 1er-Pasches.



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

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM