

Fürst Kehelerik Schädelspalter

352 Punkte

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
3	7	4	4	5	3	4	4	10	Infanterie (Besonderes Charaktermodell)

Ausrüstung:

- Gromrilrüstung

Magische Gegenstände:

- Bergfäller: Bergfäller ist eine Magische Handwaffe, die Keheleriks Attacken +2 Stärke verleiht.
- Die Mondkrone: Die Mondkrone ist ein Artefakt, dass Kehelerik die Sonderregel Regeneration 3+ verleiht und falls er „die bleiche Dipdra“ reitet, verringert sich dieser Bonus auf 5+, überträgt sich aber auch auf sie
- Der Schild des Durgimm: Schild. Der Schild es Durgrim erlaubt es Kehelerik verpatzte Rüstungwürfe zu wiederholen.
- Der Mondthron: Der Mondthron ist ein uraltes Schaffensstück aus den Zeiten der ersten Zwerge. Uralte Runen sind auf ihm eingraviert und verleihen seinem Besitzer (im wahrsten Sinne des Wortes), die Macht in die nahe Zukunft zu blicken. Kehelerik darf den Wurf für den ersten Spielzug auf 4+ ablegen, darf aber nicht marschieren. (Dies gilt nicht für Dipdra, sie ist stark genug, dieses „Ding“ zu tragen.)

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Resolut
- Unnachgiebig
- Erbfeindschaft
- Alter Herrscher: Diese Sonderregel erlaubt es Kehelerik in Nahkämpfen, an denen er beteiligt ist, einen Moralwerttest abzulegen. Wenn er ihn besteht, hat Kehelerik für den Rest der Runde die Sonderregeln: Unerschütterlich und Entsetzten. Sollte er ihn nicht bestehen, gelingt es Kehelerik nicht, versinkt er in den Strömen des Throns und ist nicht mit seinen Gedanken dabei: Er darf in der Nahkampfrunde nicht attackieren und alle Gegnerischen Modelle erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe und ihr Kampfergebnis.

Optionen:

- Kehelerik darf Schildträger erhalten. (+20 Punkte)
- Kehelerik darf einen Eidstein erhalten. (+10 Punkte)
- Kehelerik darf auf der „bleichen Dipdra“ reiten. (+333 Punkte)