**Gruftkönige von Khemri**

**Armeeorganisationsplan**

Kommandanten

Gruftkönig

Hohepriester des Todes

Helden

Gruftprinz

Armeestandartenträger

Priester des Todes

Kern

Skelettkrieger

Skelettbogenschützen

Skelettkavallerie

Leichter Streitwagenschwadron (0-1 Kern pro Charaktermodell auf Leichten Streitwagen, sonst Elite)

Grabschwarm

Elite

Grabwächter

Ushabtis

Todesjünger

Gruftskorpion

Todesgeier

Selten

Schädelkatapult

Skelettriese

Mumien

**Sonderregeln**

Untot und alle Regeln die ich nicht verändert habe bleiben …

… unverändert.

Äonen des Krieges

Alle Einheiten und Modelle mit dieser Sonderregel treffen ihre Gegner im Nahkampf immer auf die 4+ unabängig vom Kampfgeschick des Gegners oder eventuellen anderen Modifikationen.

Anrufungen des Todes

Priester und Hohepriester des Todes kennen immer alle 4 Anrufungen des Todes. Gruftkönige und Gruftprinzen kennen nur die Anrufung des Niederschmetterns und die Anrufung der Eiligkeit.

Die Anrufungen werden wie folgt gewirkt: Priester: *Eine Anrufung mit 2W6, Hohepriester: Zwei Anrufungen mit 3W6, Gruftprinzen: Eine Anrufung mit 1W6, Gruftkönige: Zwei Anrufungen mit 1W6*

*Sekhubis Anrufung der Vergeltung:*

Priester des Todes: Siehe Armeebuch Gruftkönige.

Hohepriester des Todes: Magisches Geschoß mit 24 Zoll Reichweite. 2W6 Treffer der Stärke 4.

*Horekhahs Anrufung des Niederschmetterns:*

Priester des Todes: Siehe Armeebuch Gruftkönige.

Hohepriester des Todes: Siehe Armeebuch Gruftkönige aber Reichweite 18 Zoll und die Einheit darf misslungene Trefferwürfe wiederholen(Nah und Fernkampf). Das Schädelkatapult darf den Artilleriewürfel neu werfen.

*Djedras Anrufung der rachsüchtigen Toten:*

Priester des Todes: Siehe Armeebuch Gruftkönige.

Hohepriester des Todes: Siehe Armeebuch Gruftkönige aber addiere +3 auf den Wurf für Skelettkrieger und Skelettbogenschützen, +2 auf den Wurf für Grabwächter und Skelettkavallerie und +1 auf den Wurf für untote Konstrukte und Streitwagen.

*Mankaras Anrufung der Eiligkeit:*

Priester des Todes: Siehe Armeebuch Gruftkönige.

Hohepriester des Todes: Siehe Armeebuch Gruftkönige aber Reichweite 18 Zoll und die Einheit darf marschieren.

**Kommandanten**

Gruftkönig

*B 4 /KG* 6 / *BF* 4 / *S* 5 / *W* 5 / *I* 3 / *A* 4 / *LP* 4 / *MW* 10

*Punkte pro Modell:* 160

*Ausrüstung:* Handwaffe

*Magische Ausrüstung:*  Für 100 Punkte

*Optionen:*  Zweihandwaffe +6 , Flegel +3 , Speer wenn er einen Streitwagen fährt +3

Leichte Rüstung +3 , Schwere Rüstung +6 , Schild +3

Leichter Streitwagen +45

*Sonderregeln:* Untot, Einbalsamiert, Mein Wille geschehe, Der Fluch

Hohepriester des Todes

*B* 4/ *KG* 3 / *BF* 3 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* 3 / *MW* 9

*Punkte pro Modell:* 225

*Ausrüstung:* Handwaffe

*Magische Ausrüstung:* Für 100 Punkte

*Optionen:* Skelletpferd +16 , Lade der verdammten Seelen +165

*Sonderregeln:* Untot

**Helden**

Gruftprinz

*B* 4/ *KG* 5 / *BF* 4 / *S* 4 / *W* 5 / *I* 3 / *A* 3 / *LP* 3 / *MW* 9

*Punkte pro Modell:* 100

*Ausrüstung:* Handwaffe

*Magische Ausrüstung:* Für 50 Punkte

*Optionen:*  Zweihandwaffe +4 , Flegel +2 , Speer wenn er einen Streitwagen fährt +2

Leichte Rüstung +2, Schwere Rüstung +4, Schild +2

Leichter Streitwagen +45

*Sonderregeln:* Untot, Einbalsamiert, Mein Wille geschehe, Der Fluch

Armeestandartenträger

*B* 4/ *KG* 4 / *BF* 3 / *S* 4 / *W* 4 / *I* 3 / *A* 2 / *LP* 2 / *MW* 8

*Punkte pro Modell:* 65

*Ausrüstung:* Handwaffe und Armeestandarte

*Magische Ausrüstung:* Für 50 Punkte oder eine beliebige Standarte

*Optionen:* Skelletpferd +8, Leichter Streitwagen +45

*Sonderregeln:* Untot, Gruftklingen, Äonen des Krieges

Priester des Todes

*B* 4/ *KG* 3 / *BF* 3 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* 2 / *MW* 8

*Punkte pro Modell:*  115

*Ausrüstung:* Handwaffe

*Magische Ausrüstung:* Für 50 Punkte

*Optionen:* Skelletpferd +8, Lade der verdammten Seelen +165

*Sonderregeln:* Untot

Lade der verdammten Seelen

Siehe Armeebuch Khemri.

**Kern**

Skelettkrieger

*B* 4/ *KG* 2 / *BF* 2 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* 1 / *MW* 3

*Punkte pro Modell:* 8

*Einheitengröße:* 10 - 40

*Ausrüstung:* Handwaffe und Schild

*Optionen:* Leichte Rüstung +1/Modell, Speere +1/Modell

Champion (+1A +1MW) +10. Standartenträger +10, Musiker +10

*Eine Einheit in der Armee darf eine mag, Standarte im Wert von 25 Punkten erhalten*

*Sonderregeln:* Untot, Äonen des Krieges

Skelettbogenschützen

*B* 4/ *KG* 2 / *BF* 2 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* 1 / *MW* 3

*Punkte pro Modell:* 8

*Einheitengröße:* 10 - 40

*Ausrüstung:* Handwaffe und Bogen

*Optionen:* Vergiftete Pfeile +2/Modell

Champion (+1A +1MW) +10, Standartenträger +10, Musiker +10

*Sonderregeln:* Untot, Äonen des Krieges

Skelettkavallerie

*B* 4/ *KG* 2 / *BF* 2 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* 1 / *MW* 5

*B* 8/ *KG* 2 / *BF* 2 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* 1 / *MW* 5

*Punkte pro Modell:* 12

*Einheitengröße:* 5 - 15

*Ausrüstung:* Handwaffe, Bogen

*Optionen:* Leichte Rüstung +1/Modell, Bogen gegen Speer und Schild +1/Modell

*Eine Einheit mit Speeren verliert die Sonderregel „Leichte Kavallerie“*

Champion (+1A) +12, Standartenträger +12, Musiker +6

*Eine Einheit in der Armee darf eine mag. Standarte im Wert von 25 Punkten erhalten.*

*Sonderregeln:* Untot, Äonen des Krieges, Leichte Kavallerie

Leichter Streitwagenschwadron (0-1 Kern pro Charaktermodell auf Leichten Streitwagen, sonst Elite)

*B* -/ *KG* - / *BF* - / *S* 4 / *W* 4 / *I* - / *A* - / *LP* 3 / *MW* -

*B* -/ *KG* 3 / *BF* 2 / *S* 3 / *W* - / *I* 2 / *A* 1 / *LP* - / *MW* 7

*B* 8/ *KG* 2 / *BF* 2 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* - / *MW* -

*Punkte pro Modell:*  40

*Einheitengröße:* 3 - 12

*Besatzung:* 1 Skelettfahrer + 1 Skelettkrieger, Gezogen von 2 Skelettpferden

*Ausrüstung:* Der Skelettfahrer trägt eine Handwaffe der Skelettkrieger Handwaffe, Speer und Bogen.

*Optionen:* Champion (+1A) +20, Standartenträger +20, Musiker +10

*Eine Einheit in der Armee darf eine mag. Standarte im Wert von 50 Punkten erhalten.*

*Sonderregeln:* Untot, Äonen des Krieges, Leichte Streitwagen

Grabschwarm 0 - 1

*B* 4/ *KG* 3 / *BF* 0 / *S* 2 / *W* 2 / *I* 1 / *A* 5 / *LP* 5 / *MW* 10

*Punkte pro Modell:* 45

*Einheitengröße:* 1 - 5 Schwarmbases

*Ausrüstung:* Keine

*Optionen:* Keine

*Sonderregeln:* Untot, Schwarm, Winzig, Plänkler, Giftattacken, Etwas kriecht aus dem Boden

**Elite**

Grabwächter

*B* 4/ *KG* 3 / *BF* 3 / *S* 4 / *W* 4 / *I* 3 / *A* 1 / *LP* 1 / *MW* 8

*Punkte pro Modell:* 12

*Einheitengröße:* 10 - 25

*Ausrüstung:* Handwaffe, Schild, Leichte Rüstung

*Optionen:* Champion (+1A) + 12, Standartenträger +12, Musiker +6

*Der Champion darf einen mag. Gegenstand im Wert von 25 Punkten erhalten.*

*Eine Einheit in der Armee darf eine mag. Standarte im Wert von 50 Punkten erhalten.*

*Sonderregeln:* Untot, Äonen des Krieges, Gruftklingen

Ushabtis

*B* 5/ *KG* 4 / *BF* 0 / *S* 6 / *W* 4 / *I* 3 / *A* 3 / *LP* 3 / *MW* 10

*Punkte pro Modell:* 60

*Einheitengröße:* 3+

*Ausrüstung:* Gewaltige Rituelle Klingen

*Optionen:* Riten der Verfluchung +10/Modell

*Sonderregeln:* Untote Konstrukte

Todesjünger 0 - 1

*B* 4/ *KG* 3 / *BF* 2 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 3 / *A* 1 / *LP* 1 / *MW* 7

*Punkte pro Modell:* 20

*Einheitengröße:* 2-10

*Ausrüstung:* Handwaffe

*Optionen:*  Akolyth des Todes +20

*Sonderregeln:* Untot, Jünger des Todes, Plänkler

Gruftskorpion

*B* 7/ *KG* 4 / *BF* 0 / *S* 5 / *W* 5 / *I* 4 / *A* 4 / *LP* 4 / *MW* 8

*Punkte pro Modell:* 100

*Einheitengröße:* 1

*Ausrüstung:* Stachelschwanz und Brutale Klauen

*Optionen:* Keine

*Sonderregeln:* Untote Konstrukte, Etwas kriecht aus dem Boden, Gemischte Attacken

Todesgeier

*B* 2/ *KG* 3 / *BF* 0 / *S* 3 / *W* 4 / *I* 3 / *A* 2 / *LP* 2 / *MW* 4

*Punkte pro Modell:* 24

*Einheitengröße:* 3 - 10

*Ausrüstung:* Bösartige Schnäbel

*Optionen:* Aasgeier (+1S) +6/Modell

*Sonderregeln:* Untot, Fliegendes Regiment

**Selten**

Schädelkatapult

*B* -/ *KG* - / *BF* - / *S* - / *W* 7 / *I* - / *A* - / *LP* 3 / *MW* -

*B* 4/ *KG* 3 / *BF* 0 / *S* 3 / *W* 3 / *I* 2 / *A* 1 / *LP* 1 / *MW* 3

*Punkte pro Modell:* 80

*Einheitengröße:* 1

*Besatzung:* 3 Skelette

*Ausrüstung:* Handwaffe

*Optionen:* Schädel des Feindes +20

*Sonderregeln:* Untot*,* Äonen des Krieges*,* Steinschleuder, Schreiende Schädel

Skelettriese

*B* 6/ *KG* 3 / *BF* 2 / *S* 6 / *W* 5 / *I* 1 / *A* 4 / *LP* 6 / *MW* 8

*Punkte pro Modell:* 200

*Einheitengröße:* 1

*Ausrüstung:* Handwaffe, Schwere Rüstung

*Optionen:* Zusätzliche Handwaffe +20 oder Zweihandwaffe +30 oder Riesenbogen +30

Riesenschild, wenn er keine Waffenoption gewählt hat +20

*Sonderregeln:* Untote Konstrukte, Großes Ziel, Unaufhaltsamer Angriff, Entsetzen

Mumien

*B* 4/ *KG* 4 / *BF* 0 / *S* 4 / *W* 5 / *I* 1 / *A* 2 / *LP* 2 / *MW* 10

*Punkte pro Modell:* 40

*Einheitengröße:* 5+

*Ausrüstung:* Handwaffe und Schwere Mullbinden (Zählt als Leichte Rüstung)

*Optionen:* Riten des Schutzes +5/Modell

Pharao (+1A +1LP) +35

*Der Pharao darf einen mag. Gegenstand im Wert von 25 Punkten erhalten.*

*Sonderregeln:* Untot, Einbalsamiert

**Neue Sonderregeln der Einheiten**

Riten der Verfluchung

Das Modell erhält die Sonderregel „Todesstoß“

Jünger des Todes

Eine Einheit der Todesjünger kann Anrufungen wirken wie ein Priester des Todes. Welche und mit wie vielen Würfeln hängt von der Anzahl der Jünger in der Einheit ab:

*Sekhubis Anrufung der Vergeltung:* Ab 2 Jüngern

*Horekhahs Anrufung des Niederschmetterns:* Ab 3 Jüngern

*Djedras Anrufung der rachsüchtigen Toten:* Ab 3 Jüngern und einem Akolythen des Todes.

*Mankaras Anrufung der Eiligkeit:* Ab 5 Jüngern und einem Akolythen des Todes.

*Energiestufe 1W6:* Bis 3 Jünger

*Energiestufe 2W6:* Ab 4 Jünger mit Akolythen

Gemischte Attacken

Der Gruftskorpion führt zwei seiner Attacken mit seinen Schwanz die anderen zwei mit seinen Klauen aus. Attacken mit dem Schwanz besitzen die Sonderregel „Giftattacken“ welche allerdings schon bei einem Trefferwurf von 5+ wirksam werden und Attacken mit den Klauen besitzen die Sonderregel „Todesstoß“ welcher bei allen Kreaturen mit Einheitenstärke 3 oder weniger wirksam ist.

Riesenbogen

Wird wie eine Speerschleuder mit einer Reichweite von 36 Zoll behandelt.

Riesenschild

Verleiht einen 6+ Rüstungswurf. Der Rüstungswurf des Riesen kann gegen Geschoße nie schlechter als 5+ sein, selbst wenn es normalerweise Rüstungswürfe ignorieren würde.

Riten des Schutzes

Das Modell erhält einen 6+ Rettungswurf.

**Magische Gegenstände**

**Magische Waffen**

Zerstörer der Ewigkeiten 65 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri

Insignien der Macht 50 Punkte

+1 Attacke, Träger Schlägt immer zuerst zu.

Klinge des Setep 45 Punkte

Der Träger ignoriert Rüstungswürfe

Gleve der Sonne 45 Punkte

Zweihandwaffe, Flammenattacken, +1 zum Treffen

Schädelflegel 40 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri

Klinge der Trauer 40 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Speer von Antarhak 35 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Grabesfaust 25 Punkte

Der Träger darf misslungene Treffer- oder Schadenswürfe (wähle bevor du attackierst) im Nahkampf einmal wiederholen.

Vipernbogen 25 Punkte

Bogen. Feuert W6 vergiftete Pfeile ab, welche bereits bei einem Trefferwurf von 5+ wirksam werden. Vergiftete Gegner müssen einen Widerstandstest ablegen und bestehen oder dürfen in ihrer nächsten Bewegungsphase nicht marschieren.

**Magische Rüstungen**

Rüstung der Ewigkeit 50 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri

Skorpionsrüstung 40 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Harnisch des Wüstenwinds 35 Punkte

Schwere Rüstung. Gegner die den Träger im Nahkampf attackieren wollen erhalten einen Malus von

-1 auf ihren Trefferwurf.

Rüstung der Zeitalter 35 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Schild des Ptra 15 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

**Talismane**

Goldenes Ankhra 40 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Krone der Könige 35 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Amulett von Pha-Stah 35 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Kragen des Shapesh 25 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Goldene Auge von Rah-Nutt 25 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Emblem des Sonnengottes 10 Punkte

Der Träger erhält einen 5+ Rettungswurf gegen normale und magische Geschoße.

**Verzauberte Gegenstände**

Segen der Viper 50 Punkte

*Nur eine Anwendung*

Der Segen der Viper kann zu Beginn einer beliebigen Schussphase entfesselt werden. Alle Khemrischützen erhöhen in dieser Schussphase ihr BF um 1 und dürfen ihre Bögen zweimal abfeuern. Gilt nicht für Skelettriesen mit Riesenbogen.

Totenmaske des Kharnut 35 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Brosche der großen Wüste 25 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Flammender Streitwagen 25 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Staubmantel 20 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Blaues Khepra 15 Punkte

Ein Modell kann mehrere Blaue Khepra als einzelne Auswahl kaufen. Jedes Khepra verleiht Magieresistenz (1).

Siegeszeichen 15 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri

Armschienen der Sonne 15 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

**Arkane Artefakte**

Zepter des Osiris 55 Punkte

*Gebundener Zauberspruch, Energiestufe 6*

Dieser Spruch entfesselt einen gewaltigen Kettenblitz der die erste feindliche Einheit im Sichtbereich des Zauberers mit W6 Treffern der Stärke 5 trifft. Wurde mindestens ein Verlust erzielt springt der Blitz weiter und verursacht bei der nächststehenden Einheit im Umkreis von 12 Zoll W6 Treffer der Stärke 4. Wurde mindestens ein Verlust erzielt springt der Blitz wiederum auf die nächststehende Einheit im Umkreis von 12 Zoll weiter (Beachte das jede Einheit maximal einmal pro Magiephase vom Kettenblitz betroffen sein kann) und verursacht bei dieser W6 Treffer der Stärke 3. Danach endet der Spruch.

Stab der Plage 45 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Stab des Lichts 40 Punkte

Der Träger addiert +W3 auf die Energiestufe seiner Anrufungen.

Neferras Tafeln der mächtigen Anrufungen 30 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Urne der Anrufung 25 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Enkhils Kanopi 20 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri

**Magische Standarten**

Banner des wütenden Sandes 75 Punkte

*Nur eine Anwendung*

Kann zu Beginn eines beliebigen Spielzugs des Gegners verwendet werden. Der Gegner darf in der Bewegungsphase seines Spielzuges nicht marschieren und seine fliegenden Kreaturen müssen ihre Bodenbewegung zur Fortbewegung nutzen. Angreifende Einheiten müssen einen Initiativetest ablegen und bestehen damit sie angreifen dürfen.

Standarte der rastlosen Toten 50 Punkte

*Gebundener Zauberspruch, Energiestufe 5*

Kann *Mankaras Anrufung der Eiligkeit* wie ein Hohepriester des Todes wirken. Kann nur auf die Einheit mit dem Banner gewirkt werden.

Symbol des heiligen Auges 40 Punkte

Die Einheit kann misslungene Trefferwürfe in der ersten Runde eines jeden Nahkampfs einmal wiederholen.

Standarte des Rakaph 40 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Trugbildbanner 35 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Banner der Verfluchung 25 Punkte

Siehe Armeebuch Khemri.

Banner der ewigen Legion 25 Punkte

*Gebundener Zauberspruch, Energiestufe 3*

Kann *Djedras Anrufung der rachsüchtigen Toten* wie ein Priester des Todes wirken. Kann nur die Einheit mit dem Banner gewirkt werden.

Grabessäule 25 Punkte

Eine durch die Sonderregel „Etwas kriecht aus dem Boden“ vergrabene Einheit darf zu Beginn einer beliebigen Bewegungsphase der Gruftkönige im Umkreis von 12 Zoll um den Standartenträger erscheinen, muss dabei aber von Einheiten (Freund und Feind) mindestens 1 Zoll Abstand halten. Eine so ausgegrabene Einheit weicht nicht ab, und kann noch Angriffe ansagen.

**Gewöhnliche magische Gegenstände**

Behende Klinge 30 Punkte

Schlachtenklinge 25 Punkte

Schwert der Macht 20 Punkte

Reißende Klinge 10 Punkte

Verzauberter Schild 10 Punkte

Schutztalisman 10 Punkte

Magiebannende Spruchrolle 25 Punkte

Stab der Zauberei 40 Punkte

Kriegsbanner 25 Punkte