

Gruftkönig

Der Gruftkönig ist der mächtigste Charakter des nehekharanischen Volkes und gleichzeitig ihr unangefochtener Herrscher. Er allein entscheidet über wen er Krieg oder Frieden bringt, sobald sein treu ergebener Hohepriester in aus seinem ewigen Schlaf geweckt hat.

„Der Fluch“

„Zeit, die Zeit sollen sie wahrhaftig sehen, die Zeit welche ihre Haut welken lässt, welche ihre Augen trüben lässt, welche ihre Muskeln schrumpfen lässt. Sie sollen erleben wie ihre Körper faulen, während sie einen letzten Wimpernschlag tun und ihre schändliche Tat bereuen.“ Auszug aus der Litanei, welche bei der Versiegelung des Königssarkophages auf König Sephat III. gesprochen wurde um ihn gegen Schändung und Raub zu schützen.

Der Fluch tritt immer in Kraft, sobald ein feindliches Modell, eine feindliche Einheit den Gruftkönig oder den Gruftprinzen ausschaltet. Das betroffene Modell, die betroffene Einheit muss auf der Stelle einen Moralwerttest mit einer Modifikation von -2 durchführen. Besteht es den Test passiert nichts weiter, verpatzt es ihn jedoch muss ab sofort zu Beginn jeder eigenen Runde einen Widerstandstest ablegen, diesen bestehen oder es verliert einen Lebenspunkt der durch keinerlei Schutzwurf verhindert werden kann. Auf diese Weise verlorene Lebenspunkte können auch nicht durch Zauber wieder hergestellt werden.

Hohepriester und Priester des Todes

Hohepriester und Priester erhalten zwei weitere Sprüche für ihre Lehre:

Alanthis‘ Seelengriff:

„Alanthis war es vor langer Zeit, der sich nicht nur mit der Konservierung von Körpern und deren Geistern befasste

sondern auch Wege suchte um die Feinde Khemries mit Hilfe der Magie in die Flucht zu schlagen. Er fand Wege, auf denen er mit seinen Anrufungen Zugriff auf die Seelen in seiner Umgebung erlangen konnte. Mit der Zeit lernte er wie man Seelen sowohl heilen als auch quälen kann.“

Wähle ein einzelnes beliebiges befreundetes oder feindliches Modell im Umkreis von 8“ um den Anrufenden.

Ist das Ziel ein befreundetes Modell und der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen beliebigen Profilwert KG, BF, S oder W für die Dauer einer Phase um einen Punkt erhöhen. Der ausgewählte Profilwert darf den Wert 5 nicht übersteigen.

Ist das Ziel ein feindliches Modell und der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen beliebigen Profilwert KG, BF, S oder W um einen Punkt erniedrigen. Dies kann einen Profilwert auf den Wert Null fallen lassen. Dieser Zauber darf in einen Nahkampf gewirkt werden.

Zuleph’s Anrufung der Auflehnung:

„Zuleph, Hohepriester unter König Kane-Path hatte unzählige Schlachten seines Herren erlebt. Sowohl zu Lebzeiten als auch heute, 980 Jahre später. Die Erinnerung Zuleph’s war nur noch sehr vage aber er erinnerte sich daran wie er damals weinte, als er sah wie die tapferen und edlen Krieger seines Herren gegen die geballte Macht des Chaos fielen aber nicht einer wich zurück und schließlich zog sich das Chaos doch zurück. Damals hatte er sich geschworen einen Weg zu finden, die Krieger seines Königs zu schützen. Nie wieder wollte er solch ein Leid beim eigenen Volk sehen.

Mit dem Versuch zu lächeln, dass seine längst tote Haut spannte, schaute er heute erneut auf die fahl-weißen Krieger seines Herren, denn er sah wie die Schläge ihrer Widersacher wirkungslos an ihnen abprallten. „Sie kämpfen wie zu ihren Lebzeiten.“, dachte er bei sich“.

Wähle eine untote Einheit in 12“ Umkreis. Wenn erfolgreich gewirkt darf die betroffene Einheit alle verpatzten Rüstungs- oder Rettungswürfe einmal wiederholen. Diese Anrufung darf in einen Nahkampf gewirkt werden.

Armeestandartenträger

Herold des Königs: Ist der Armeegeneral ein Gruftkönig, so darf ein Armeestandartenträger zum Herold des Königs aufgewertet werden.

Armeestandartenträger mit dieser Sonderregel werden ihren König unter allen Umständen mit ihrem Leben beschützen. In jedem Nahkampf, an welchem sowohl der Gruftkönig als auch sein Herold teilnehmen, wird der Armeestandartenträger alle Herausforderungen an Stelle des Königs annehmen und auch aussprechen. Unter diesen, und nur diesen Umständen bekommt der Armeestandartenträger +1 Attacke und darf misslungene Trefferwürfe einmal wiederholen. Dies gilt nur zu Beginn einer jeden Herausforderung.

Herold des Prinzen: Ist der Armeegeneral ein Gruftprinz so darf ein Armeestandartenträger zum Herold des Prinzen aufgewertet werden.

Armeestandartenträger mit dieser Sonderregel werden ihren Prinzen unter allen Umständen mit ihrem Leben beschützen. In jedem Nahkampf, an welchem sowohl der Gruftprinz als auch sein Herold teilnehmen, wird der Armeestandartenträger alle Herausforderungen an Stelle des Prinzen annehmen und auch aussprechen. Unter diesen, und nur diesen Umständen bekommt der Armeestandartenträger die Gelegenheit misslungene Trefferwürfe einmal zu wiederholen. Dies gilt nur zu Beginn einer jeden Herausforderung.

Ist der Armeestandartenträger Teil einer Einheit Grabwächter so dürfen diese und er selbst in der ersten Nahkampfrunde alle misslungenen Trefferwürfe einmal wiederholen.

Grabschwärme

Grabschwärme...Im Grunde nur das entfernen der 0-1 Beschränkung und eine Reduktion der Modelle pro Einheit auf 2.

Skelettkrieger

Profiländerung nur in Punkto BF, denn ja sie treffen zwar immer auf die 5 aber das ist im allgemeinen Vergleich und Nüchtern betrachtet einfach großer Mist. Es ist nicht mal eine Form von Unterstützung, denn selbst Einzelmodelle haben gute Chancen zu überleben. Von all den Pfeilen die losgehen trifft rein statistisch ein Drittel, dieses muss dann im Schnitt noch mindestens auf 4 Verwunden, sprich 50% von einem Drittel. Dagegen rechnet man jetzt noch mal entsprechende Chancen des Gegners auf einen erfolgreichen RW oder ähnliches und dann war es das. Habe schon sehr oft mit mind. 30 Bogies (immerhin 240 Punkte die besser in andere Modelle investiert wären) gespielt und es war jedes Mal ein Trauerspiel. Mittlerweile bin ich soweit zu sagen, dass ich sie so wie sie derzeit sind vielleicht mitnehme, wenn sie 6 Punkte kosten würden.

Darum:

Skelettkrieger									
KG	B	BF	S	W	LP	A	I	MW	Kosten
2	4	3	3	3	1	1	2	5	8

Und weiter: Generell leichte Rüssi, Schild, Handwaffe, Untot. Bogen gegen 2 Punkte und Speere für einen Punkt.

Leichte und schwere Skelettkavallerie

Gleiches gilt im Grunde für die leichte Skelettkavallerie, welche dadurch um nur einen Punkt teurer werden.

Zusätzlich werde ich die schwere Kavallerie zur leichten Kavallerie packen und zwar indem ich der leichten Kavallerie Zugang zu Schilden, leichter Rüstung, Speeren und Rossharnisch geben werde. Bei Auswahl jeglicher Form von Rüstung ist es nicht mehr möglich Bögen auszuwählen. Schild, Rossharnisch, leichte Rüstung und Speer jeweils +1 Punkt, sprich 19 Punkte für ein Modell der schweren Kavallerie.

Grabwächter

Grabwächter sind die Leibwächter eines Königs oder Prinzen von Nehekara. Sie sind die Manifestation der besten Krieger ihres Volkes. Aus ihren Reihen geht der Armeestandardenträger hervor.

„Wächter der Gruft“

Einst schworen sie ihrem König, ihn unter allen Umständen mit ihrem eigenen Leben zu beschützen. Im Gegenzug erhielten sie zur Erfüllung ihrer heiligen Schwurs mächtige Waffen und Rüstungen, sowie die beste Ausbildung.

Sollten sie jemals versagen und der König durch die Hand des Feindes sterben, so unterliegen die Grabwächter ab diesem Zeitpunkt allen Regeln für Hass und zwar in jeder Nahkampfrunde. Sie werden den Mörder ihres Königs jagen und zur Strecke bringen oder bei dem Versuch sterben.

Ushabti

Ushabti sind aus Stein geschlagene und mit Magie erfüllte Geschöpfe, welche in gespenstischer Stille über das Schlachtfeld schreiten und sich durch die Reihen ihrer Feinde schlagen.

Zusammen mit den Grabwächtern werden sie in die Gräfte der Könige und Prinzen gebracht um über ihre Herrscher zu wachen. Sollten diese durch Eindringlinge bedroht werden, schreiten sie von ihren Sockeln und richten die Grabschänder für ihre Taten.

Im Krieg schreiten sie, von den Inkarnationen der Priester belebt an der

Seite der anderen Krieger und Inspirieren diese durch ihre bloße Anwesenheit.

Kämpfende Ushabti sind mehr als nur in der Lage große Lücken in die Reihen ihrer Feinde zu schlagen. Ihre gewaltigen Waffen leuchten vor magischer Energie und verlieren niemals ihre Schärfe. Eben jene Magie ist es auch, die es den scheinbar schwerfälligen steinernen Wachen ermöglicht ihre Waffen mit tödlicher Präzision und Geschwindigkeit zu schwingen

Es gibt Legenden die berichten, wie kämpfende Ushabti sich durch eine massive Phalanx gut gerüsteter Chaoskrieger schlugen, ohne auch nur einen der ihren zu verlieren.

„Inspirierende Gegenwart“

Ihre Gegenwart auf dem Schlachtfeld beflügelt die ruhelosen, untoten um sie herum auf unirdische Weise. Die Krieger um sie herum vermögen besser zu kämpfen und haben eine unheilige Kampfkraft.

Solange Ushabti auf dem Schlachtfeld sind erhalten alle untoten Einheiten in 6“ um sie herum +1 KG.

„Gewaltige rituelle Klängen“

Diese heiligen magischen Klängen wurden zwar wie ihre Träger aus Stein geschlagen, jedoch sind sie, genau wie ihre Träger fast nicht zu zerstören. Ihre Schärfe bleibt bis in alle Ewigkeit erhalten.

Diese Waffen wurden zum schnellen Töten geschaffen und verleihen den Attacken der Ushabti die Sonderregel „Todesstoß“ gegen alle Einheiten bis zu und einschließlich Einheitenstärke 4, außer Streitwagen und ähnliche Modelle. Zusätzlich gelten alle Attacken der Ushabti als magisch.

Ushabti									
KG	B	BF	S	W	LP	A	I	MW	Kosten
4	5	0	6	5	3	3	3	10	65

Weitere Regeln: Untot, Untotes Konstrukt

Skelettriese

Der Junge ist gut so wie er ist, allerdings möchte ich mit Blick auf die Hydra, Todesrad, Blutritter, Varghulf, Drachen und andere Riesen die Punkte auf 150 reduzieren. Denn zerfallen tut er immer noch und jede Kriegsmaschine lacht über den...selbst Bogenschützen feindlicher Völker können den bei 2-3 Beschussrunden fast knacken -.-

Magische Gegenstände

Zerstörer der Ewigkeiten:
Bleibt wie er ist.

Insignien der Macht (Nur für Gruftkönige und Gruftprinzen):
50 Punkte

Diese stilisierten Symbole der Macht sind mit einer Verzauberung belegt, welche dem Träger eine, nicht mehr mit dem Auge wahrnehmbare Geschwindigkeit verleihen. Der Träger erhält +1 Attacke und die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu!“. Zusätzlich verleihen sie dem Träger einen 5+ Rettungswurf. Es werden beide Hände benötigt.

Klinge der Trauer:
40 Punkte

Diese Klinge verwundet nicht nur Fleisch sondern vermittelt dem Träger auch eine nicht mehr begreifbare Hoffnungslosigkeit die ihn bis an sein Lebensende nicht mehr verlässt.

Jede erfolgreiche Verwundung mit dieser Waffe reduziert den Moralwert des feindlichen Modells um einen Punkt für den Rest des Spiels, zusätzlich kann dieses Modell nicht mehr vom Moralwert des Armeegenerals beeinflusst werden.

Schädelflügel
Punkte wie Kodex

Bleibt wie er ist.

Speer von Antharak
Punkte wie Kodex
Bleibt wie er ist.

Gleißende Kriegssense
30 Punkte
Diese Stangenwaffe besitzt an ihrem oberen, wie auch unterem Schaftende je eine sensenförmige Klinge. Der Schaft ist Mitternacht schwarz, wohingegen die Klingen wie die Sonne leuchten.

Der Kämpfer verdoppelt mit dieser Klinge seine Profilattacken, reduziert gleichzeitig aber seine Stärke auf 3. Muss mit beiden Händen geführt werden.