

19.04.2024

Tawa



Khemri

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1	Nekaph, Gesandter Settras	15
Generelle Sonderregeln	2	Prinz Apophas	16
Hierophant.....	2	Gruftkönige und -prinzen.....	16
Beschwörer	2	Priester des Todes – (Hohe)Priester.....	17
Hierarchie der Beschwörung	3	Necrotekt.....	17
Wiederbeleben	3	Skelettkrieger	17
Individuelle Sonderregeln	4	Skelettreiter	18
Belebtes Konstrukt	4	Gruftschwärme	18
Armeestandartenträger.....	4	Grabwache	18
Energiefokus.....	4	Mumien	18
Rüstkammer.....	4	Gaufürsten.....	19
Grabrüstung.....	4	Skelettstreitwagen	19
Grabschild.....	4	Todesgeier	19
Anrufungen der Khemri.....	5	Ushabti.....	19
Magische Gegenstände	7	Nekropolenritter	20
Magische Waffen.....	7	Grabjäger	20
Magische Rüstungen	8	Unsterbliche Wächter	20
Talismane.....	9	Gruftskorpion	20
Verzauberte Gegenstände.....	9	Gautreiber	21
Arkane Artefakte.....	10	Nekrolith-Koloss	21
Magische Standarten.....	11	Hierotitan	21
Armeeliste: Khemri	13	Gothizzar Erntemaschine	22
Die Armee im Überblick.....	14	Kriegssphinx	22
Nagash, Oberster Herrscher der Legionen.....	14	Nekrosphinx.....	22
Katakros, Mortarch der Nekropole.....	14	Schädelkatapult	23
Khalida Neferher.....	15	Nekrolith-Knochendrachen.....	23
		Lade der verdammten Seelen.....	23

Generelle Sonderregeln

Viele Truppentypen verfügen über individuelle Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du auf der entsprechenden Unitcard. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben. Vergleichbares gilt auch für spezifische Sonderregeln auf der jeweiligen Unitcard, welche vermehrt auftreten (zumeist Volkssonderregeln). Diese werden im nachfolgenden Abschnitt im Detail beschrieben und auf der Unitcard lediglich mit ihrer Bezeichnung aufgeführt.

Auch wenn viele Bilder Modelle auf passgenauen Bases zeigen, solltest du dennoch stets versuchen eine Base mit der im Einheitenprofil (siehe Unitcards) angegebenen Größe zu verwenden!

Alle Einheiten aus diesem Codex gehören zum Königreich Khemri und somit zu den eigenständigen Mächten.

Hierophant

Der Titel „Hierophant“ wird für den hochrangigsten Beschwörer der Armee verwendet. Er ist dafür verantwortlich, die Legionen aus ihrem ewigen Schlaf zu erwecken. Ohne seine Magie entschwinden die Geister der Krieger zurück in das Reich der Seelen. Daher muss deine Armee mindestens einen Beschwörer enthalten, welcher als ihr „Hierophant“ fungiert. Welche Modelle den Titel erhalten dürfen, wird in der Armeeliste entsprechend gekennzeichnet. Achte jedoch darauf, dass du diesen Titel stets nur einem dieser Modelle zuweisen darfst. Dies kann sogar dazu führen, dass du ein entsprechendes Modell selbst dann anwerben musst, wenn es die Armeegröße eigentlich nicht hergibt. In solch seltenen Fällen muss stets das punktetechnisch günstigste Modell, welches für den Titel „Hierophant“ zulässig ist als auch die günstigsten Pflichteinheiten gewählt werden, ohne sie mit weiteren Optionen zu versehen (sofern diese das jeweilige Punktelimit weiter übersteigen würde).

Informiere deine Mitspieler bei Spielbeginn darüber, welches deiner Modelle der „Hierophant“ ist. Solange er am Leben ist, hat deine Armee nichts zu befürchten. Stirbt er jedoch, so bist du am A****!

Sobald der „Hierophant“ vernichtet und als Verlust aus dem Spiel entfernt wird, beginnt die magische Energie, welche die Armee erfüllt, zu schwinden. Am Ende der Phase, in welcher er als Verlust entfernt wurde, und zu Beginn jedes darauffolgenden, eigenen Spielerzuges, müssen alle befreundeten Einheiten auf dem Schlachtfeld mit der Sonderregel Untot einen Moralwerttest ablegen, selbst dann, wenn die Einheit unerschütterlich ist. Misslingt dieser Test, erleidet die entsprechende Einheit einen (1) Lebenspunktverlust für jeden Punkt, um den der Moralwerttest gescheitert ist. Gegen hieraus resultierende Lebenspunktverluste sind keinerlei Rüstungswürfe oder etwaige Regeneration gestattet, noch können derartige Lebenspunktverluste auf andere Modelle übertragen werden.

Da Charaktermodelle deutlich mächtigere Untote sind, verlieren diese keine Lebenspunkte durch den Verlust ihres „Hierophanten“.

Beschwörer

Zauberwirker der Khemri werden Beschwörer genannt und sie alle verwenden ausschließlich die Anrufungen der Khemri und besitzen die Sonderregel Meister der Lehre (Anrufungen der Khemri).

Auch wenn alle Beschwörer regeltechnisch Zauberer sind, also Zugriff auf die Winde der Magie, Kanalisieren usw. haben, gilt, dass sie nur dann Zugriff auf arkane Artefakte haben, wenn sich zugleich auch der Begriff Zauberer auf ihrer Unitcard befindet. Ihre Zauberstufe wird allerdings in Klammern hinter dem Begriff Beschwörer aufgeführt.

Da Anrufungen jedoch nicht so sehr von gestikulierten und materiellen Komponenten abhängig sind, wie herkömmliche Zaubersprüche, dürfen Beschwörer selbst dann Anrufungen wirken, wenn sie eine Rüstung tragen – sofern solche in ihrer jeweiligen Unitcard vorgesehen sind.

Winde der Magie

Alle Anrufungen eines khemritischen Beschwörers werden stets automatisch gewirkt, ungeachtet der ermittelten Komplexität – behandle sie wie gebundene Zauber. Zauberpatzer und das Wirken von Anrufungen mit Totaler Energie sind somit ausgeschlossen. Feindliche Zauberer können versuchen, diese Anrufungen wie gewohnt zu bannen.

Gegenstände, Zaubersprüche und andere Effekte, welche die Komplexität von Zaubersprüchen beeinflussen, wirken auch auf die Anrufungen der Khemri, können die Energiestufe jedoch nie auf weniger als Eins (1) reduzieren.

Settras Gesetz

Die Anzahl der Anrufungen, welche ein khemritischer Beschwörer in seiner Magiephase wirken kann, ist auf seine halbe Zauberstufe (aufgerundet) begrenzt. Ein Beschwörer der Stufe 1 oder 2 kann daher beispielsweise nie mehr als eine (1) Anrufung je Magiephase wirken und ein Beschwörer der Stufe 3 oder 4, nie mehr als zwei (2) Anrufungen. Gebundene Zaubersprüche durch ihre Ausrüstung, Sonderregeln oder die Lade der verdammten Seelen werden dabei nicht mitgezählt.

Alte Macht

Einige Beschwörer der Khemri sind deutlich älter und mächtiger als Settra selbst. Daher sind Modelle mit der Sonderregel Alte Macht nicht an die Gesetze Settras gebunden. Die maximale Anzahl der Anrufungen, die sie in ihrer Magiephase wirken dürfen, ist demzufolge nicht auf die Hälfte ihrer Zauberstufe, sondern lediglich auf ihre volle Zauberstufe begrenzt. Ist dies der Fall, ist es auf der jeweiligen Unitcard vermerkt.

Hierarchie der Beschwörung

Während deiner Magiephasen wird deine Khemriarmee ihre Pflichten in einer strengen Reihenfolge nachgehen. Diese bezeichnen wir als Hierarchieebenen. Innerhalb der einzelnen Hierarchieebenen kannst du frei entscheiden, welches Modell bzw. welche Einheit zuerst agieren soll. Sobald jedoch ein Modell bzw. eine Einheit aus einer nachfolgenden Hierarchieebene beginnt zu agieren, gibt es kein Zurück mehr. Die Magiephase für Modelle bzw. Einheiten vorheriger Hierarchieebenen gilt als abgeschlossen!

Die Hierarchieebenen

1. Alle nicht in nachfolgenden Hierarchieebenen aufgeführten Modelle und Einheiten
2. Gruftprinzen, mit Ausnahme des Armeestandartenträgers
3. Gruftprinz mit der Armeestandarte
4. Gruftkönige
5. Lade der verdammten Seelen – diese gilt als autark und wird daher unabhängig von dem sie in die Schlacht führenden Modell aktiviert und abgehandelt
6. Priester, mit Ausnahme des Hierophanten
7. Hohepriester, mit Ausnahme des Hierophanten
8. Hierophant

Wiederbeleben

Einige Anrufungen, magische Gegenstände oder Sonderregeln stellen verlorene Lebenspunkte wieder her oder beleben längst verstorbene Krieger aufs Neue. Die Lebenspunkte werden dabei in fester Reihenfolge wiederhergestellt. Als Erster wird die Kommandoabteilung erweckt. Diese verdrängen normale Modelle, falls erforderlich (stelle diese ins letzte Glied). Danach werden angeschlagene normale Modelle mit mehreren Lebenspunkten geheilt, bis zur vollen Höhe ihres LP-Profilwertes. Danach noch verbliebene Lebenspunkte beleben normale Modelle neu. Bei normalen Modellen mit mehreren Lebenspunkten müssen immer erst alle Lebenspunkte eines Modells wiederhergestellt sein, ehe man zum nächsten übergeht usw.

Wiederbelebte Modelle werden im ersten Glied aufgestellt, bis dies zumindest volle Gliederstärke erreicht hat (beispielsweise 5 Modelle bei Infanterie oder 3 Modelle bei monströser Infanterie). Weitere Modelle dürfen im ersten Glied oder dahinter positioniert werden. Wenn eine Einheit bereits mehrere Glieder hat, können die Modelle nur im letzten Glied positioniert werden oder bilden neue Glieder. Sofern nicht anderweitig angegeben, darf durch einen solchen Effekt eine Einheit nicht über ihre Anfangsgröße hinaus vergrößert werden und weder ihnen angeschlossene Charaktermodelle noch ihre Reittiere heilen. Ist ein Charaktermodell an eine Einheit angeschlossen, werden nur Lebenspunkte der Einheit wiederhergestellt.

Charaktermodelle müssen einzeln anvisiert werden, um von einer solchen Anrufung zu profitieren. Wenn ein Charaktermodell auf einem Reittier sitzt, das nicht in sein Profil übergeht (beispielsweise ein Streitwagen), muss der Spieler sich entscheiden ob der Reiter oder das Reittier von der Anrufung profitieren soll.

Werden Modelle in einer Einheit wiederbelebt, die im gleichen Spielzug angegriffen hat, gelten diese Modelle in der folgenden Nahkampfphase nicht als Angreifer und erhalten daher auch keine Angriffsboni (beispielsweise +1 Stärke für Speeren berittener Modelle). Dies betrifft selbstverständlich nur die wiedererweckten Modelle, nicht jedoch die Einheit als Ganzes, weshalb sie nach wie vor als angreifende Einheit gilt!

Einheiten sind immer ihre ursprünglichen Punkte wert, selbst wenn gefallene Modelle während des laufenden Spiels wiederbelebt werden!

Individuelle Sonderregeln

Belebtes Konstrukt

Belebte Konstrukte unterliegen den Sonderregeln Konstrukt und Untot. Zudem erleiden sie immer jeweils einen (1) Lebenspunktverlust weniger, als sie normalerweise wegen ihrer Instabilität oder durch den Tod des Hierophanten erleiden würden.

Armeestandartenträger

Untote Einheiten, welche sich innerhalb von 12 Zoll um ihre Armeestandarte befinden, erleiden immer jeweils einen (1) Lebenspunktverlust weniger, als sie normalerweise wegen ihrer Instabilität oder durch den Tod des Hierophanten erleiden würden. Abgesehen davon gelten für khemritische Armeestandartenträger dieselben Regeln, wie für andere auch.

Energiefokus

Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Die Einheit kann in jeder deiner Magiephasen einmal die Anrufung von Nehek auf sich selbst, jedoch nicht auf ihnen angeschlossene Charaktermodelle wirken.

Rüstkammer

Diese Sektion beschreibt die von den Einheiten aus diesem Codex eingesetzte Spezialausrüstung.

Grabrüstung

Grabrüstungen gelten als schwere Rüstungen, welche ihrem Träger die Sonderregel Zäh (3+) verleihen.

Grabschild

Grabschilde gelten als Schilde, welche ihrem Träger erlauben, misslungene Rüstungswürfe von 1 zu wiederholen.

Anrufungen der Khemri

Die Sprüche dieser Lehre werden oftmals auch Beschwörungen oder Anrufungen genannt. Entgegen den normalen Regeln für Lehrenattribute, gilt dieser Absatz auch für gebundene Zaubersprüche dieser Lehre. Effekte die Zaubersprüche kopieren, stehlen, zerstören, Beschwörer diese vergessen lassen, usw. haben keinen Einfluss auf Anrufungen (beispielsweise Zauberdieb oder das Siegel der Zerstörung). In allen anderen Aspekten werden sie wie normale Zaubersprüche auch behandelt und können genauso gebannt werden.

Anrufungen
Anrufung von Nehek (Grundzauber)
Ewig Zeit
Insektenschwarm
Treibsand
Anrufung des Seelenraubs (Spezialzauber)

Anrufung von Nehek (Grundzauber)

Unterstützungszauber

Wähle eine verbündete Einheit mit der Sonderregel Untot im Umkreis von 24 Zoll um den Beschwörer. Beachte, dass auch belebte Konstrukte der Sonderregel Untot und somit den Effekten dieser Anrufung unterliegen.

Die Zieleinheit erhält Modelle im Wert von W6 Lebenspunkten zurück (siehe generelle Sonderregel Wiederbeleben). Charaktermodelle oder körperlose Modelle, sowie alle Nicht-Infanterieeinheiten (monströse Infanterie zählt diesbezüglich ebenfalls nicht als Infanterie) sind schwerer zu heilen und erhalten deshalb immer nur einen (1) Lebenspunkt durch diese Anrufung zurück.

Entgegen den generellen Regeln für Grundzauber, kann die Anrufung von Nehek, von ein und demselben Beschwörer mehr als einmal je Magiephase erfolgreich gewirkt werden. Abgesehen davon unterliegt dabei auch diese Anrufung den generellen Regeln für mehrfaches Wirken von Sprüchen (je einen Würfel mehr als zuvor usw.).

Ewig Zeit

Unterstützungszauber

Wähle eine verbündete Einheit mit der Sonderregel Untot im Umkreis von 24 Zoll um den Beschwörer. Beachte, dass auch belebte Konstrukte der Sonderregel Untot und somit den Effekten dieser Anrufung unterliegen.

Anschließend wählst du einen der folgenden Effekte: Bewegung, Beschuss oder Nahkampf.

Beide Optionen musst du bereits vor dem Wirken der Anrufung festlegen und deinen Kontrahenten mitteilen.

Eine Einheit kann von jedem Effekt dieser Anrufung nur einmal pro Magiephase betroffen werden, egal aus welcher Quelle die Anrufung stammt oder in welcher Reihenfolge die Effekte angewandt werden sollen, so denn die Einheit mehr als einmal in der Magiephase Ziel der Anrufung ist. Wird die Anrufung gebannt, so wurde die Einheit auch nicht von jenem Effekt betroffen und du kannst die Anrufung mit demselben Effekt erneut auf die Einheit wirken.

Bewegung

Wenn die Anrufung auf eine nicht im Nahkampf gebundene Einheit gewirkt wurde, darf diese sofort eine Bewegung durchführen, genau wie in ihrer Bewegungsphase (sie kann schwenken, drehen, ihre Formation ändern, sich neuformieren, marschieren usw.). Da dies effektiv als zusätzliche Bewegungsphase gilt, darf diese Einheit sogar einen Gegner angreifen, wobei dieselben Regeln wie für einen normalen Angriff gelten. Eine so angegriffene Einheit kann normal auf den Angriff reagieren und muss die entsprechenden Psychologietests ablegen, sofern erforderlich.

Beschuss

Wenn sich die Einheit nicht im Nahkampf befindet, kann sie sofort alle Schusswaffen abfeuern, die sie trägt. Dies ist effektiv eine zusätzliche Schussphase für diese Einheit. Diese Anrufung kann auch auf Kriegsmaschinen der Legion gewirkt werden (wenn sie sich in diesem Spielzug nicht bewegt hat, sofern sie der Regel für Bewegen oder Schießen unterliegt). Da dies als zusätzliche Schussphase gilt, darf eine Einheit, auf welche die Anrufung gewirkt wurde und die in ihrer nächsten Schussphase nicht schießen kann (z.B. wegen einer Fehlfunktion oder eines Zauberspruches) dies als nächste

Schussphase werten. Effektiv kann diese Einheit dann in der magischen Schussphase nicht schießen, darf aber in ihrer nächsten regulären Schussphase normal feuern.

Nahkampf

Wenn die Anrufung auf eine bereits im Nahkampf gebundene Einheit gewirkt wurde, dürfen alle Modelle der Einheit sofort eine (1) normale Nahkampfattacke gegen ein Modell durchführen, welches sie auch in der regulären Nahkampfphase attackieren dürften (beispielsweise durch Unterstützungsattacken), genau wie sie es in der folgenden Nahkampfphase tun würden (inklusive Stärkebonus durch Angriffe, aber ohne Aufpralltreffer - diese werden normal in der regulären Nahkampfphase durchgeführt). Im Fall von Kavallerie dürfen sowohl Reiter als auch Reittier eine (1) Attacke durchführen. Bei Streitwagen dürfen Zugtiere und Besatzungsmitglieder je eine (1) Attacke durchführen. Aufpralltreffer werden in dieser Phase keine abgehandelt. Berechne kein Kampfergebnis, aber wenn genug Verluste verursacht wurden (wie bei Verlusten durch Beschuss), muss die feindliche Einheit ggf. einen Paniktest ablegen. Wenn der Test misslingt und die Einheit flieht, dürfen alle am Nahkampf beteiligten Einheiten normal wie in der regulären Nahkampfphase auch reagieren und den Gegner wie üblich verfolgen.

Insektenschwarm

Geschosszauber

Die Anrufung hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht 3W6 Treffer der Stärke 2.

Treibsand

Fluchzauber

Wähle eine Feindeinheit im Umkreis von 24 Zoll um den Beschwörer. Bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase unterliegt die Zieleinheit der Sonderregel Verlangsam.

Anrufung des Seelenraubs (Spezialzauber)

Diese Anrufung steht nur Modellen mit den neun Bücher des Nagash zur Verfügung

Direktschadenszauber

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll, wirf einen W6 und addiere 1 zum Ergebnis. Für jeden Punkt, den das Ergebnis den Widerstandswert der Zieleinheit übertrifft, verliert die Einheit einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Verwende den höchsten verfügbaren Widerstandswert für die Einheit (inklusive Charaktermodelle innerhalb der Einheit). Der Beschwörer heilt anschließend eine seiner Verwundungen für jede Verwundung, die er dem Ziel zugefügt hat.

Magische Gegenstände

Hier werden magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Codex verwendet werden dürfen. Diese müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den „TaWaL“-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir selbstverständlich noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

Magische Waffen

Zerstörer der Ewigkeiten

75 Punkte

Zweihandwaffe

Der Zerstörer der Ewigkeit besitzt die Sonderregel verursacht Multiple Lebenspunktverluste (2) und Todesstoß (6). Der den Träger kontrollierende Spieler kann sich entscheiden, diesen entweder normal attackieren oder eine besondere Attacke durchführen zu lassen. Wird die besondere Attacke durchgeführt, erleiden alle gegnerischen Modelle in direktem Kontakt mit dem Träger zwei (2) automatische Treffer. Wenn ein Ziel ein unabhängiges Reittier (beispielsweise Monster wie Drachen) oder einen Streitwagen reitet, dann erleiden beide je zwei (2) automatische Treffer. In einer Herausforderung zählt nur das Modell, gegen das der Träger kämpft als in direktem Kontakt mit ihm befindlich, als auch dessen Reittier, sofern vorhanden.

Klinge des Setep

50 Punkte

Verzauberte Handwaffe

Die Klinge ignoriert Rüstungswürfe. Wenn ein gegnerisches Modell von der Klinge getroffen wird und es magische Gegenstände trägt, welche einen Rüstungswurf verleihen (z.B. eine mag. Rüstung, einen mag. Schild oder mag. Helm), prallt der erste Treffer ab (führe keinen Verwundungswurf durch), aber die Magie aus jenen Gegenständen entweicht und sie werden zu normalen Gegenständen ihrer Art – all jener Gegenstände, nicht nur eines einzigen – ein mag. Plattenpanzer würde beispielsweise zu einem gewöhnlichen Plattenpanzer. Weitere Treffer werden normal abgehandelt.

Klinge von Antarhak

45 Punkte

Handwaffe

Für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust durch die Klinge von Antarhak erhält der Träger sofort einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück. Hat der Träger der Waffe bereits volle Lebenspunkte und verursacht mit dieser Waffe einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust, so erhält er bis zum Beginn deiner nächsten Nahkampfphase (nicht der des Gegners) die Sonderregel Regeneration (4+).

Schädelflegel

50 Punkte

Flegel

Jede Verwundung mit dem Schädelflegel verursacht Multiple Lebenspunktverluste (W6).

Geseignete Klinge des Pträ

40 Punkte

Handwaffe

Treffer durch die geseignete Klinge des Pträ besitzen die Sonderregeln ignoriert Rüstungswürfe und Flammenattacken. Ein Modell, das durch die Klinge einen Lebenspunkt verloren hat, erleidet für den Rest des Spiels einen Abzug von -1 auf seine Trefferwürfe (im Nah-, als auch im Fernkampf), für jeden durch die Klinge verursachten Lebenspunktverlust (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht). Notiert am besten, wie viele Lebenspunktverluste ein Modell durch die Klinge erlitten hat.

Insignien der Macht

35 Punkte

Zwei Handwaffen

Der Träger der Insignien der Macht schlägt immer zuerst zu. Die Insignien müssen mit beiden Händen geführt werden, da es zwei Waffen sind, weshalb der Träger auch eine Zusatzattacke mit ihnen erhält.

Speer des Sepesh

35 Punkte

Verzauberter Speer

Treffer durch den Speer des Sepesh unterliegen der Sonderregel Tordesstoß (6).

Magische Rüstungen

Schild des Pträ

70 Punkte

Verzauberter Schild

Das Kampfgeschick jeder gegnerischen Einheit in direktem Kontakt mit dem Träger des Schildes wird halbiert (aufgerundet).

Pharaogewand

50 Punkte

Verzauberte leichte Rüstung

Der Träger des Pharaogewands besitzt die Sonderregeln Rettungswurf (6) und Zäh (5+).

Rüstung der Ewigkeit

50 Punkte

Leichte Rüstung

Feindliche Modelle müssen alle erfolgreichen Treffer- und Verwundungswürfe gegen den Träger dieser Rüstung wiederholen.

Skorpionrüstung

35 Punkte

Schwere Rüstung

Das Modell kann durch das Kampfergebnis und seiner Instabilität nie mehr als einen Lebenspunkt verlieren (nach allen Modifikationen wie zum Beispiel dem Aufenthalt im Umkreis von 12 Zoll um die Armeestandarte u.Ä.). Wenn sich der Träger in einer Einheit befindet, erleidet diese nur halb so viele Lebenspunktverluste durch ihre Sonderregel Instabil wie

üblich, kann jedoch maximal einen dieser bereits reduzierten Lebenspunktverluste auf den Träger der Skorpionrüstung übertragen. Überzählige Lebenspunktverluste gehen einfach verloren.

Talismane

Die Skarabäenbrosche des Usirian

50 Punkte

Der Träger der Skarabäenbrosche als auch sein Reittier (inkl. Streitwagen) besitzt die Sonderregeln Rettungswurf (5+), Immunität gegen Flammenattacken und Magieresistenz (1).

Goldenes Ankhra

45 Punkte

Das Modell besitzt die Sonderregel Rettungswurf (4+).

Krone der Herrschaft

30 Punkte

Nur für (Hohe)Priester des Todes

Die Krone der Herrschaft ermöglicht es dem Priester, einen zusätzlichen (kostenlosen) Würfel beim Wirken jeder seiner Anrufungen zu werfen und den Würfelwurf mit dem niedrigsten Ergebnis zu ignorieren. Dieser ignorierte Würfel wird nicht gegen das Energiewürfelmaximum angerechnet. Zudem darf der Beschwörer eine Anrufung mehr wirken, als dass es ihm die Gesetzte Settras normalerweise gestatten würden.

Amulett von Pha-Stah

25 Punkte

Alle magischen Gegenstände im Besitz von Modellen, die in direktem Kontakt mit dem Träger stehen (Freund und Feind), als auch seine seigenen, verlieren ihre Wirkung und somit auch ihre besonderen Effekte und Sonderregeln, solange sie mit dem Träger in Kontakt sind. Sie gelten als gewöhnliche Gegenstände ihrer Art. Ein Modell mit diesem Gegenstand kann keine anderen magischen Gegenstände erhalten.

Kragen des Shapesh

25 Punkte

Wirf für jede Verwundung, die das Modell erleidet (nach Schutzwürfen etc., aber bevor multiple Lebenspunktverluste berechnet und Regenerationswürfe durchgeführt werden), einen Würfel. Bei einer 5+ wird die Verwundung auf ein verbündetes untotes Modell (der Träger darf wählen) im Umkreis von 6 Zoll um den Träger übertragen. Wenn die Verwundung im Nahkampf verursacht wird, zählt sie trotzdem noch zum Kampfergebnis hinzu. Das betroffene Modell, auf den die Verwundung übertragen wurde darf keine Schutzwürfe oder Regeneration verwenden, um dies zu verhindern. Auch können die übertragenen Lebenspunktverluste auf keine weitere Einheit übertragen werden. Wenn kein entsprechendes Modell in Reichweite ist, hat der Kragen von Shapesh keinen Effekt.

Verzauberte Gegenstände

Staubhand

50 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Direktschadenszauber. Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, verursacht die Staubhand bei einer Einheit in direktem Kontakt mit dem Träger W6 Treffer der Stärke 5, die wie Beschuss aufgeteilt werden.

Streitwagen der Götter

50 Punkte

Nur für Gruftkönige und -prinzen auf einem Skelettstreitwagen

Der Skelettstreitwagen des Modells besitzt Sensenklingen und wird von vier Skelettpferden (auf einer Base von 100x100 mm) gezogen. Aufpralltreffer durch den Streitwagen der Götter haben eine Stärke von 6, sind magische Attacken und unterliegen der Sonderregel Flammenattacken. Der Streitwagen der Götter verfügt über einen Rüstungswurf (3+) als auch einen Rettungswurf (5+). Abgesehen davon handelt es sich um einen "normalen" Skelettstreitwagen.

Brosche der großen Wüste

40 Punkte

Nur eine Anwendung

Sobald ein feindlicher Zauberspruch gewirkt wurde, kann die Brosche der Großen Wüste verwendet werden, um ihn automatisch zu bannen, genau wie mit einer Magiebannenden Schriftrolle. Beachte, dass die Brosche im Gegensatz zu einer Magiebannende Schriftrolle auch Sprüche bannen darf, die mit Totaler Energie gewirkt wurden.

Armschienen der Sonne

35 Punkte

Gegnerische Modelle in direktem Kontakt mit dem Träger der Armschienen verliert eine Attacke. Dies kann sogar zur Folge haben, dass einige Modelle überhaupt nicht attackieren dürfen. Wenn ein Modell verschiedene Spezialattacken verwendet, entscheidet der Khemrispieler, welche verloren geht. Dies hat keinen Effekt bei Gegnern, die im Nahkampf nicht ihren Attackenwert verwenden, wie zum Beispiel Riesen.

Staubmantel

25 Punkte

Nur für Infanteriemodelle zu Fuß

Der Träger des Staubmantels besitzt die Sonderregel Fliegen.

Settras Ring

20 Punkte

Nur für (Hohe)Priester des Todes

Der Priester des Todes mit diesem Ring besitzt die Sonderregel Alte Macht.

Arkane Artefakte

Beachte, das arkane Artefakte nur von Zauberern ausgewählt werden dürfen, sofern nicht anders beschrieben.

Die neun Bücher des Nagash

75 Punkte

Die neun Bücher des Nagash erlauben es dem sie tragenden Modell, in jeder Magiephase zusätzliche Energie zu kanalisieren. Er generiert in jeder eigenen Magiephase zwei (2) zusätzliche Energiewürfel und in der gegnerischen Magiephase zwei (2) zusätzliche Bannwürfel. Außerdem beherrscht der Träger die Anrufung des Seelenraubs und besitzt zudem die Sonderregel Alte Macht.

Settras Zepter

50 Punkte

Das Modell mit diesem Zepter generiert in seiner Magiephase zwei zusätzliche Energiewürfel, die nur es selbst verwenden darf und besitzt zudem die Sonderregel Alte Macht.

Stab der Plage

50 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe W6). Geschosszauber. Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, verschießt er ein magisches Geschoss mit 24 Zoll Reichweite. Die Zieleinheit erleidet 3W6 Treffer der Stärke 2, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Neferras Schriftrollen der mächtigen Anrufungen

45 Punkte

Nur eine Anwendung

Bevor der Träger einen Zauber wirkt, kann er erklären, dass er Neferras Schriftrollen der mächtigen Anrufungen einsetzt. Tut er dies, so erhält der Rezitierende Bonuswürfel in Höhe seiner Magiestufe, die er den für den Zauber benutzten Energiewürfeln hinzufügen muss (auch über das zulässige Maximum an Energiewürfeln je Zauber hinaus). Jeder beim Zauberwurf auftretende Pasch (auch das sonst so gefürchtete Schlangenaugen) verursacht totale Energie (entgegen der Regel, nach denen Anrufungen der Khemri nie mit totaler Energie gewirkt werden können).

Viperustab

40 Punkte

Gebundener Zauber (Energienstufe W6). Geschosszauber. Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, verschießt er ein magisches Geschoss mit 24 Zoll Reichweite. Die Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 3.

Schädelstab

35 Punkte

Der Träger addiert +2 zu seinen Energiewürfeln.

Neferras Tafeln der mächtigen Anrufungen

30 Punkte

Der Träger kann den Wurf für jede seiner Anrufungen wiederholen, die er gerade wirkt. Es müssen entweder alle oder kein Würfel erneut geworfen werden.

Urne der Anrufung

30 Punkte

Nur eine Anwendung

Der Träger kann die Macht der Urne in einer beliebigen eigenen Magiephase entfesseln. Die Urne ermöglicht ihm in dieser Phase zusätzliche Energiewürfel in Höhe seiner Zauberstufe zu generieren, die nur er selbst verwenden darf.

Magische Standarten

Banner des wirbelnden Sandes

100 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Banner kann zu Beginn einer beliebigen Spielphase in einem beliebigen Spielerzug aktiviert werden (beispielsweise der gegnerischen Bewegungsphase). Bestimme eine feindliche Einheit im Sichtbereich des Standartenträgers. Die Zieleinheit erhält bis zum Ende jenes Spielerzugs keine raschen Bewegungsreichweitzuschläge (so beispielsweise bei ihrer Marsch-, Angriffs- oder Fluchtbewegung).

Banner der verborgenen Toten

75 Punkte

Benenne vor dem Aufstellen der Armeen, eine deiner Infanterieeinheiten (keine Charaktermodelle oder Einheiten, die solche beinhalten als auch keine monströse Infanterie), die nicht mehr als 250 Punkte kostet. Diese Einheit erhält die Aufstellungs Sonderregel Überfall. Ihr Überfall-Marker muss stets innerhalb von 12 Zoll um das Banner platziert werden. Wird der Träger des Banners ausgeschaltet, bevor die verborgene Einheit erscheint, gilt auch diese als Verlust. Zusätzlich darf jede verbündete untote Einheit mit der Aufstellungs Sonderregel Überfall, die ins Spiel zu kommen versucht und deren Marker sich innerhalb von 12 Zoll um das Banner befindet (einschließlich der benannten, verborgenen Einheit), dabei den Abweichungs- und Artilleriewürfel neu werfen. Beachte, dass du nur die Wahl hast, beide Würfel oder keinen der Würfel neu zu werfen.

Standarte des Rakaph

35 Punkte

Eine Einheit, die dieses Banner mit sich führt, darf sich zu Beginn ihrer Bewegungsphase einmal frei Neuformieren (auch wenn sie sich im Nahkampf befindet). Dies muss vor dem Ansagen von Angriffen getan werden, so dass die Einheit mit der Standarte nach dem Neuformieren noch Angriffe ansagen und entsprechende Angriffsbewegungen durchführen kann.

Banner der todlosen Legion

25 punkte

Behandle eine Einheit mit dieser Standarte bei der Ermittlung des Kampfergebnisses so, als habe sie das Doppelte ihrer tatsächlichen Einheitenstärke.

Standarte der Ewigkeit

25 Punkte

Eine Einheit mit dieser Standarte besitzt die Sonderregel Energiefokus (W6). Verfügt die Einheit bereits über die Sonderregel Energiefokus, so erhöht sich stattdessen die Energiestufe ihres Energiefokus um einen W6.

Armeeliste: Khemri

Armeen der Khemri gehören den eigenständigen Mächten an und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss jedoch stets aus der folgenden Armeeliste stammen.

Kommandanten (Charaktermodelle) Eliteeinheiten

Nagash, Oberster Herrscher der Legionen ^{1,5}
Katakros, Mortarch der Nekropole ^{1,5}
Khalida Neferher ^{1,4}
Gruftkönig
Nekaph, Gesandter Settras ^{2,5}
Hohepriester ^{2,4}

Helden (Charaktermodelle)

Prinz Apophas
Gruftprinz
Priester ^{2,4}
Necrotekt

Kerneinheiten

Skelettkrieger
Skelettreiter
Gruftschwärme ³

Gaufürsten
Grabwache
Mumien
Skelettstreitwagen*
Nekropolenritter
Todesgeier
Ushabti
Grabjäger
Gruftskorpion

Seltene Einheiten

Gautreiber
Unsterbliche Wächter
Nekrolith-Koloss
Hierotitan
Gothizzar Erntemaschine
Kriegssphinx
Nekrosphinx
Schädelkatapult

„Reittiere“

Skelettpferd
Geformte Bestie
Nekrolith-Knochendrachen
Skelettstreitwagen
Lade der verdammten Seelen

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernausswahl.

⁴ Darf zum Hierophanten deiner Armee berufen werden.

⁵ Muss der Hierophanten deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

*Für jeden Gruftkönig deiner Armee darfst du eine Einheit Skelettstreitwagen als Kerneinheiten aufstellen.

Die Armee im Überblick

Nagash, Oberster Herrscher der Legionen

Nagash, der Oberste Herrscher der Legion, ist der Urvater der Nekromantie. Als Herrscher des Todes, der durch ein finsternes Ritual einmal mehr auferstanden ist, halten ihn ätherische Energie und gepeinigter Geister in der Luft, und seine einzigartige Gestalt überragt bedrohlich das Schlachtfeld und kündigt vom Kommen einer neuen Ära der Dunkelheit.



Katakros, Mortarch der Nekropole

Katakros ist der Imperator einer unsterblichen Elite, und er zieht mit all dem Prunk und dem Gefolge in die Schlacht, die seiner Stellung gebühren. Da er Reitern misstraut, seit ihm ein katastrophaler Angriff sein Leben kostete, schreitet er schlicht mit der Selbstsicherheit eines Gottes in die Schlacht.



Khalida Neferher

Hochkönigin Khalida Neferher, bekannt als Geliebte Asaphs, war und ist die Herrscherin von Lybaras, jener Stadt im Südosten der antiken Königreiche von Nehekara, südlich des verfluchten Lahmia an den Ufern des Golfes von Kharpentharia, an der Kristallsee gelegen. Sie war ebenso schön wie kriegerisch, und zudem die erwählte Priesterin der Viperngöttin, deren Kult in Lybras blühte.



Nekaph, Gesandter Settras

Nekaph war im Leben ein beachtlicher Mann, bekannt für seinen gewaltigen Körper, unvergleichliche Kraft und unerschütterliche Loyalität seinem Herrn gegenüber – Settra, der Unvergängliche. Im Tod findet man den Herold des Königs immer noch dort, wo die Kämpfe am erbittertsten toben, wo er den Willen seines Herrn verkündet, dessen viele Titel aufzählt und die herausragendsten Feinde mit mörderischen Schwüngen des Flegels besiegter Könige fällt.



Prinz Apophas

Prinz Apophas ist der verfluchte Skarabäenfürst, ein Gespenst, das das Schlachtfeld als ein Schwarm Skarabäen, die sich um seinen sonnengebleichten Schädel sammeln, heimsucht. Dieser gnadenlose Killer führt immer noch die Klinge, mit der er die Kehlen seiner eigenen Familie durchtrennte, eine Tat, wegen der er von Usirian verdammt wurde, dem Unterweltgott Nehekhara.



Gruftkönige und -prinzen

Könige und Prinzen längst vergangener Tage erheben sich auf pervertierte Art und Weise durch die nektomantische Energie, welche sie zu einem einzigen Zweck zu neuem Leben erweckt – Diene dem Herrn der Legion!



Priester des Todes – (Hohe) Priester

Der dominanten Bedeutung des Totenkultes in der antiken Hochkultur der Menschen, die sich mit der Zeit komplett auf das Leben nach dem Tode ausrichtete, wurden die Priester des Todes zunehmend morbider. Sie studierten die Geheimnisse von Leben und Tod, entwickelten die Einbalsamierungstechniken, die aus den Verstorbenen Königen der Städte Nehekharas Mumien machten, schrieben die ersten Anrufungen der Nekromantie und die Rituale des Erwachens nieder. Zudem lernten sie, ihr Leben auf mehrere Jahrhunderte zu verlängern.



Necrotekt

Necrotekten sind die am höchsten angesehenen Kunsthandwerker der Gruftkönige von Khemri. Diese untoten Aufseher arbeiten unermüdlich, um die einst großen Werke von Nehekharas wiederherzustellen und zu reparieren und sie leiten ihre Skelettlegionen an, noch größere Taten geistloser und verbitterter Arbeit zu leisten.



Skelettkrieger

Skelettkrieger stellen die Masse der mächtigen untoten Armeen unter dem Befehl der Gruftkönige von Khemri. Rang um Rang, Regiment um Regiment werden diese unerbittlichen Schrecken durch die Anrufungen der Priester des Todes aus vom Sand verschluckten Begräbnisstätten heraufbeschworen. Bewaffnet, wie sie es auch im Leben waren, marschieren sie voran, um ihre uralten Eide der Loyalität zu erfüllen und einmal mehr den Willen ihrer Monarchen zu erfüllen.



Skelettreiter

Skelettreiter sind die unermüdliche, klappernde Kavallerie der ewigen Legionen Nehekharas, die in erschreckender Zahl aus den Gruften verlorener Zeitalter beschworen werden. Ihre unsterblichen Rosse reiten um die Flanken des Feindes ohne rasten zu müssen, während die Skelettreiter in perfektem Einklang schwere Speere senken oder Salven zischender Pfeile in den Himmel steigen lassen. Nur ein wahrlich tapferer Feind gibt unter dem Ansturm dieser niemals zögernden Krieger nicht nach.



Gruftschwärme

In den Grüften und Pyramiden der Nekropolen liegen die ausgetrockneten Hüllen von Skorpionen, Skarabäen und unzähligen weiteren giftigen Wüstentieren verstreut. Auch wenn sie schon lange tot sind, erfüllt die bloße Gegenwart der Priester des Todes und Gruftkönige sie erneut mit Leben und sie huschen aus ihren Verstecken um die Grabestempel und unter dem sengend heißen Sand.



Grabwache

Die Grabwache ist der teilweise mumifizierte Überrest der auserwählten Leibgarde eines Königs, deren Regimenter ihrem Herrn ins Grab gefolgt sind. Im Leben waren sie außergewöhnliche Krieger und der Tod konnte ihre Disziplin und ihr Können nicht schmälern. In der Schlacht bildeten sie unverrückbare Reihen gepanzerter Krieger, die über ungezählte Jahrhunderte das Blut ihrer Feinde vergossen und gesehen haben, wie ganze Armeen an ihrem unerbittlichen Schildwall brachen.



Mumien

Die Mumie sind die Überreste menschlicher Körper, gefallener Adliger, die durch physikalische und chemische Gegebenheiten vor natürlichen, gemeinhin unter dem Begriff Verwesung zusammengefassten Prozessen des Zerfalls geschützt und in ihrer allgemeinen Form erhalten sind. Durch dunkle Rituale der Nekromanten wurden sie ins Unleben zurückgerufen, um ihren Herren zu Diensten zu sein.



Gaufürsten

Die Gaufürsten bestehen aus Seelenkonstrukten, die das Schlachtfeld dominieren sollen. Sie sind mit Leben raubenden nadiritischen Waffen ausgerüstet und aus schwerer, beinerner Rüstung geformt. Unter ihrem unerbittlichen Vormarsch zermürben sie den Feind.



Skelettstreitwagen

Skelettstreitwagen sind der Stolz der Gruftkönige, vergoldete und tödliche Geräte, die selbst im Tode von Nehekharas besten Kriegeren gelenkt werden. Oft werden sie in großer Zahl eingesetzt und ihr klappernder Vormarsch wird von Staubwolken angekündigt, die weit in den Himmel steigen, wenn sie über den Sand rasen. Wenn diese Gefährte mit knochenbrecherischer Gewalt in die feindlichen Reihen krachen, zermalmen sie lebende Körper unter ihren schweren Rädern, während ihre untote Besatzung auf den orientierungslosen Feind einschlägt.



Todesgeier

Todesgeier sind dem nehekharanischen Totenkult heilig, und sie sind abstoßende, geierartige Kreaturen mit riesiger Flügelspannweite, die in den uralten Kryptas vieler Gruftkönige begraben werden. Durch abstoßende Riten ins Unleben gerufen, kreisen ihre verrottenden Gestalten über dem Schlachtfeld und trachten danach, sich an eben gefallenen Leichen gütlich zu tun ... oder selbst welche zu schaffen.



Ushabti

Ushabti umringen als Wächterstatuen die Nekropolen und die großen Pyramiden der Gruftkönige. In Zeiten des Krieges erwecken die Priester des Todes sie mit mächtigen Beschwörungen zum Leben, und unter dem Klang zerbrechenden Steins steigen sie von ihren Sockeln und Podesten herab, schweigend und bereit für den Kampf.



Nekropolenritter

Nekropolenritter sind auserlesene Krieger, die auf schlangenhaften Konstrukten in die Schlacht reiten, die als Wächterschlangen bekannt sind – unheilvollen Statuen, die einst zum Schutz der Tore der Totenkulte erschaffen wurden. Vom Rücken ihrer Reittiere aus, die mit Klingenschweifern und Giftzähnen Verheerung unter dem Feind anrichten, zerreißen die Ritter mit ihren schweren Speeren sterbliches Fleisch. Gemeinsam hinterlassen sie eine Spur des Todes und Leids, denn nur wenige können sich des Ansturms eines Nekropolenritters erwehren, geschweige denn sein untotes Reittier



Grabjäger

Grabjäger sind tödliche, schlangenhafte Konstrukte, erschaffen von den einstigen Herren Nehekharas, um die Grenzen des Königreichs zu beschützen. Verschlungen von Jahrhunderten wandernder Sandmassen lauern sie nun unter den Dünen im Hinterhalt. Nähern sich Eindringlinge, brechen die Jäger aus ihren Verstecken hervor und pfählen den Feind auf ihren Langwaffen und peitschenden Schwänzen, bevor er überhaupt begreift, was ihm geschieht. Ihre gefürchtetste Waffe jedoch ist ihr scheußlicher Blick – wer ihm begegnet, vertrocknet zu einer Sandsäule und wird vom Wüstenwind verweht.



Unsterbliche Wächter

Die Krieger der Unsterbliche Wächter bilden ein robustes Bollwerk um die Anführer des Heers. Jene, die ihnen zu nahekommen, werden mit Schilden zurückgestoßen und dann mit gewaltigen Hieben zermalmt.



Gruftskorpion

Gruftskorpione graben sich unter die Oberfläche der Wüste und attackieren dann plötzlich und ohne Vorwarnung. Sie sind Lauerjäger, gebaut nach dem Vorbild göttlicher Bestien, die die Unterwelt Nehekharas bewachen, mit einem tödlichen Stachel, der selbst die größten Gegner ausschalten kann und mächtigen Scheren, die einen Menschen spielend entzwei schneiden können.



Gautreiber

Die Gautreiber sind die schwerste Kavallerie der Legionen und sitzen auf hervorragenden zusammengesetzten und makabrer gepanzerten Reittieren. Diese Krieger schmettern in den Gegner und brechen mit jedem wilden Angriff Schlachtlinien.



Nekrolith-Koloss

Es ist ein seltsamer Anblick, waren es nicht einst die Riesen, die über das Land herfielen, die nun an der Seite ihrer Herrn Seite an Seite stehen und deren Befehle befolgen.



Hierotitan

Einst stolze Wesenheiten, heute nur noch gebrochene Seelen, dem Willen ihrer Herrn unterworfen. Dies ist das Schicksal der Hierotitanen.



Gothizzar Erntemaschine

Die Gothizzar Erntemaschine ist ein mörderisches Riesenkonstrukt aus Knochen und Metall, das durch einen Schildwall brechen kann, ohne auch nur langsamer zu werden, aber auch ein Sammler der Toten, und seiner Rolle besteht sowohl in der Versorgung als auch in der Zerstörung.



Kriegssphinx

Selbst die mächtige Sphinx, mit einer von gnadenlosen Kriegeren besetzten Kampfplattform greift ins Geschehen ein, wenn der Herr der Legionen nach ihr ruft.



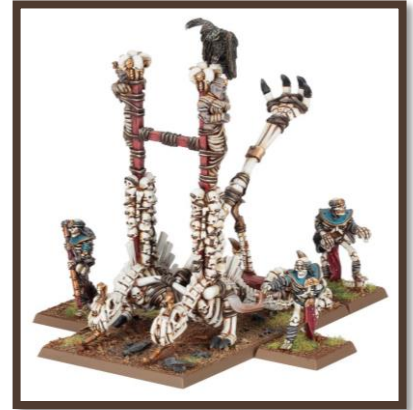
Nekrosphinx

Nekrosphinxe sind fürchterliche Kriegskonstrukte auf der Grundlage verschiedener mythischer Monster der nehekarischen Unterwelt: Gesicht und Torso eines Menschen entwachsen einem gewaltigen Löwenkörper mit geschmückten Falkenflügeln und einem tödlichen Skorpionsschwanz. Ausgerüstet mit riesigen Sensenklingen gleiten sie auf das Schlachtfeld, stürzen sich auf ihre auserwählte Beute und ernten Seelen wie der Schnitter den Weizen.



Schädelkatapult

Schädelkatapulte gleichen den Steinschleudern anderer Armeen, aber statt Steine auf den Feind zu schleudern, verschießen die Kriegsmaschinen der Gruftkönig Salven verfluchter Schädel, die furchtbar kreischen, während sie durch die Luft schießen. Nach dem Abschuss bricht diese entsetzliche Munition in höllische, geisterhafte Flammen aus und die Schädel ziehen eine schauerliche Spur grünen Feuers am Himmel hinter sich her, während sie auf ihre Opfer zufliegen.



Nekrolith-Knochendrachen

Nur die ruhmreichsten Herrscher können den unsterblichen Willen eines Nekrolith-Knochendrachen unterwerfen oder gar einen solchen Behemoth in die Schlacht reiten. Diese reanimierten Drachen kommen auf ihren Skelettlügeln, die sie zu unnatürlichem Flug befähigen, über die Lebenden, um dann mit tödlichen Klauen und scharfartigen Fängen zuzuschlagen. Jene, die dies überleben, müssen nun Wolken sendenden Staubs und austrocknenden Rauchs überstehen, denn der Odem eines Drachen ist selbst im Tode noch tödlich.



Lade der Verdammten Seelen

Die mächtigen Altäre uralter Götter werden von den Priestern des Todes gerne missbraucht, um deren konzentrierte Energie durch Kanalisierung der eigenen Magie zu verstärken.

