

19.04.2024

TAWA  
unitcards



Khemri

# Gruftkönig

der Khemri



<b>B</b> 4"	<b>KG</b> 6	<b>BF</b> 3	<b>S</b> 5	<b>W</b> 5	<b>RS</b> 6	<b>LP</b> 3	<b>I</b> 3	<b>A</b> 4	<b>MW</b> 10
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 170 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffe und leichte Rüstung

## Optionen

Darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (2 Pkt.)
- Speer (2 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf seine Leichte Rüstung für 4 Pkt. gegen eine Schwere Rüstung tauschen und für 2 Pkt. einen Schild erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Skelettpferd; dies darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten
- Geformte Bestie
- Skelettstreitwagen
- Kriegssphinx
- Nekrolith-Knochendrachen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	4	5	-2	1
○	<b>Flegel</b>	Nah	4+	4	5	-2	1
○	<b>Speer</b>	Nah	4+	4	5*	-2*	
	<i>Modell zu Fuß: Tiefgestaffelter Kampf (1); *berittenes Modell: S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>						
○	<b>Zweihandwaffe</b>	Nah	4+	4	7	-4	1
	<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>						

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Leichte Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	<b>Schwere Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	<b>Schild</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Der Fluch</b>	Wenn ein Gruftkönig ausgeschaltet und aus dem Spiel entfernt wird, dann erleidet die dafür verantwortliche, feindliche Einheit, also zum Beispiel jene, die den letzten Lebenspunktverlust verursachte, W6 magische Treffer der Stärke 4. Diese Treffer werden wie Beschuss verteilt. Im Nahkampf durch den Fluch verursachte Lebenspunktverluste zählen bezüglich des Kampfergebnisses. Wenn der Gruftkönig im Zuge einer Herausforderung fiel, dann ist nur der Gegner in der Herausforderung betroffen, nicht jedoch seine Einheit.  Gegen Lebenspunktverluste durch den Fluch sind keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt. Auch können diese nicht auf andere Modelle übertragen werden.

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Beschwörer (2), Brennbar, Der Fluch, Untot



Talwa

# Gruftprinz

der Khemri



<b>B</b> 4"	<b>KG</b> 5	<b>BF</b> 3	<b>S</b> 4	<b>W</b> 5	<b>RS</b> 6	<b>LP</b> 2	<b>I</b> 3	<b>A</b> 3	<b>MW</b> 9
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 100 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffe und leichte Rüstung

## Optionen

Darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (2 Pkt.)
- Speer (2 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf seine Leichte Rüstung für 4 Pkt. gegen eine Schwere Rüstung tauschen und für 2 Pkt. einen Schild erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Gruftprinz deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Darf eine (1) der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Skelettpferd; dies darf für 4 Pkt. einen Rossharnisch erhalten
- Geformte Bestie
- Skelettstreitwagen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	3	4	-1	1
○	<b>Flegel</b>	Nah	4+	3	4	-1	1
○	<b>Speer</b>	Nah	4+	3	5*	-1*	
	<i>Modell zu Fuß: Tiefgestaffelter Kampf (1); *berittenes Modell: S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>						
○	<b>Zweihandwaffe</b>	Nah	4+	3	6	-4	1
	<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>						

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Leichte Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	<b>Schwere Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	<b>Schild</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Der Fluch</b>	Wenn ein Gruftprinz ausgeschaltet und aus dem Spiel entfernt wird, dann erleidet die dafür verantwortliche, feindliche Einheit, also zum Beispiel jene, die den letzten Lebenspunktverlust verursachte, W6 magische Treffer der Stärke 3. Diese Treffer werden wie Beschuss verteilt. Im Nahkampf durch den Fluch verursachte Lebenspunktverluste zählen bezüglich des Kampfergebnisses. Wenn der Gruftprinz im Zuge einer Herausforderung fiel, dann ist nur der Gegner in der Herausforderung betroffen, nicht jedoch seine Einheit.  Gegen Lebenspunktverluste durch den Fluch sind keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt. Auch können diese nicht auf andere Modelle übertragen werden.

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Beschwörer (1), Brennbar, Der Fluch, Untot



Talwa

# Hohepriester

des Todes



<b>B</b> 4"	<b>KG</b> 3	<b>BF</b> 3	<b>S</b> 3	<b>W</b> 4	<b>RS</b> -	<b>LP</b> 3	<b>I</b> 3	<b>A</b> 1	<b>MW</b> 9
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 180 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffe

## Optionen

Darf folgende Sonderregeln erhalten:

- Begabter Meister (45 Pkt.)
- Steinformer (30 Pkt.)
- Untote Vasallen (25 Pkt.)

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Skelettpferd
- Skelettstreitwagen
- Kriegssphinx
- Lade der verdammten Seelen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Hem-Netjer</b>	Hohepriester dürfen keine magischen Waffen oder Rüstungen erhalten.
○	<b>Begabter Meister</b>	Der Hohepriester generiert in jeder eigenen Magiephase zwei (2) zusätzliche Energiewürfel, die nur er selbst einsetzen darf.
○	<b>Steinformer</b>	Jede Einheit mit der Sonderregel Belebtes Konstrukt innerhalb von 6 Zoll zum Hohepriester besitzt die Sonderregel Regeneration (5+).
○	<b>Untote Vasallen</b>	Jedes Mal wenn der Hohepriester einen Lebenspunktverlust erleidet (beispielsweise, weil er eine Verwundung nicht geschützt hat) und sich eine andere Untote Einheit innerhalb von 6 Zoll um ihn befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder mehr ignoriert er diesen Lebenspunktverlust, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine Verwundung, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind. Auch können diese Verwundungen auf keine weiteren Modelle übertragen werden.

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Beschwörer (3), Hem-Netjer, Untot, Zauberer



TaWa

# Priester

des Todes



B  
4"

KG  
3

BF  
3

S  
3

W  
3

RS  
-

LP  
2

I  
3

A  
1

MW  
8

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 110 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffe

## Optionen

Darf folgende Sonderregeln erhalten:

- Begabter Meister (45 Pkt.)
- Steinformer (30 Pkt.)
- Untote Vasallen (25 Pkt.)

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Skelettpferd
- Skelettstreitwagen
- Lade der verdammten Seelen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Hem-Netjer</b>	Priester dürfen keine magischen Waffen oder Rüstungen erhalten.
○	<b>Begabter Meister</b>	Der Priester generiert in jeder eigenen Magiephase zwei (2) zusätzliche Energiewürfel, die nur er selbst einsetzen darf.
○	<b>Steinformer</b>	Jede Einheit mit der Sonderregel Belebtes Konstrukt innerhalb von 6 Zoll zum Priester besitzt die Sonderregel Regeneration (5+).
○	<b>Untote Vasallen</b>	Jedes Mal wenn der Priester einen Lebenspunktverlust erleidet (beispielsweise, weil er eine Verwundung nicht geschützt hat) und sich eine andere Untote Einheit innerhalb von 6 Zoll um ihn befindet, kannst du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder mehr ignoriert er diesen Lebenspunktverlust, aber eine dieser Einheiten erleidet stattdessen eine Verwundung, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind. Auch können diese Verwundungen auf keine weiteren Modelle übertragen werden.

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Beschwörer (2), Hem-Netjer, Untot, Zauberer



TaWa

# Skelettkrieger

Speerträger



B  
4"

KG  
2

BF  
2

S  
3

W  
3

RS  
5+

LP  
1

I  
2

A  
1

MW  
3

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 110 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

**Aufstockung:** Weitere Modelle für je 10 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen, Speere, leichte Rüstungen und Schilde

## Optionen

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	1	3	-	1
•	<b>Speer</b> <i>Tiefgestaffelter Kampf (1)</i>	Nah	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Leichte Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
•	<b>Schild</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Untot



TaWa

# Skelettkrieger

Bogenschützen



B  
4"

KG  
2

BF  
2

S  
3

W  
3

RS  
-

LP  
1

I  
2

A  
1

MW  
3

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 110 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

**Aufstockung:** Weitere Modelle für je 10 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen und Bögen

## Optionen

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Bogen Salvenfeuer	24"	5+	1	3	-	1

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Viperngift	Eine Einheit, die mit Viperngift ausgerüstet ist, besitzt die Sonderregel Giftattacken (6) bei Fernkampfangriffen mit ihren Bögen.

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Untot, Viperngift



TaWa

# Grabwächter

der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 130 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

**Aufstockung:** Bis zu 20 weitere Modelle für je 12 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen und leichte Rüstungen

## Optionen

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Schilde (1 Pkt./Modell)
- zusätzliche Handwaffen (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (2 Pkt./Modell)

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	1	4	-1	1
○	<b>Zwei Handwaffen</b>	Nah	4+	2	4	-1	1
○	<b>Zweihandwaffe</b> <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Leichte Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	<b>Schild</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Gruftklingen</b>	Die Waffen der Einheit gelten als magische Waffen und besitzen die Sonderregel Todesstoß (6).

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Gruftklingen, Untot



Tafva

# Skelettreiter

Schwere Kavallerie



B 8"	KG 2	BF 2	S 3	W 3	RS 4+	LP 1	I 2	A 1	MW 4
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (4)

**Base:** 25x50mm

**Kosten:** 176 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

**Zusammensetzung:** Ein Modell besteht aus je einem Skelettpferd und einem Skelettreiter

**Aufstockung:** Bis zu 10 weitere Modelle für je 16 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen, Speere, leichte Rüstungen und Schilde

## Optionen

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	1	3	-	1
•	<b>Speer</b> <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Leichte Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
•	<b>Schild</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

## Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
<b>Skelettpferd</b> <i>Bestie, Untot</i>	-	2	-	3	-	-	2	1	-

  

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Natürliche Waffen (Handwaffe)</b>	Nah	4+	1	3	-	1

**Spezifikation:** Khemri, Kavallerie, Untot



TaWa

# Skelettreiter

Berittene Bogenschützen



<b>B</b> 8"	<b>KG</b> 2	<b>BF</b> 2	<b>S</b> 3	<b>W</b> 3	<b>RS</b> 6	<b>LP</b> 1	<b>I</b> 2	<b>A</b> 1	<b>MW</b> 4
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (4)

**Base:** 25x50mm

**Kosten:** 176 Pkt. für 5 Modelle (je 1 Reittier & 1 Reiter) inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

**Zusammensetzung:** Ein Modell besteht aus je einem Skelettpferd und einem Skelettreiter

**Aufstockung:** Bis zu 10 weitere Modelle für je 16 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen und Bögen

## Optionen

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	1	3	-	1
•	<b>Bogen</b> <i>Salvenfeuer</i>	24"	5+	1	3	-	1

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Viperngift</b>	Eine Einheit, die mit Viperngift ausgerüstet ist, besitzt die Sonderregel Giftattacken (6) bei Fernkampfangriffen mit ihren Bögen.

## Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
<b>Skelettpferd</b> <i>Bestie, Untot</i>	-	2	-	3	-	-	2	1	-

  

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Natürliche Waffen (Handwaffe)</b>	Nah	4+	1	3	-	1

**Spezifikation:** Khemri, Kavallerie, Leichte Kavallerie, Viperngift, Untot



Tajwa

# Skelettstreitwagen

der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (4)

**Base:** 50x100mm

**Kosten:** 175 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

**Zusammensetzung:** Ein Modell besteht aus je einem Streitwagen, 2 Skelettpferden und 2 Skelettbesatzungsmitgliedern

**Aufstockung:** Bis zu 7 weitere Modelle für je 45 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen, Speere und Bögen

## Optionen

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	1	3	-	1
•	<b>Speer</b> <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
•	<b>Bogen</b> <i>Salvenfeuer</i>	24"	5+	1	3	-	1

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Viperngift</b>	Eine Einheit, die mit Viperngift ausgerüstet ist, besitzt die Sonderregel Giftattacken (6) bei Fernkampfangriffen mit ihren Bögen.

## Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
<b>Skelettpferd</b> <i>Bestie, Untot</i>	-	2	-	3	-	-	2	1	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	<b>Natürliche Waffen (Handwaffe)</b>	Nah	4+	1	3	-	1		
Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
<b>Streitwagen</b> <i>Streitwagen, Leichter Streitwagen, Rüstungswurf (5+), Untot</i>	-	-	-	4	-	-	2	1	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	<b>Aufpralltreffer</b>	Nah	automatisch	W6	4	-1	1		

**Spezifikation:** Khemri, Streitwagen, Leichter Streitwagen, Untot



TaWa

# Todesgeier

der Khemri



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
2"	3	-	3	4	-	2	3	2	4

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 40x40mm

**Kosten:** 72 Pkt. für 3 Modelle

**Aufstockung:** Bis zu 9 weitere Modelle für je 24 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	3	-	1

**Spezifikation:** Khemri, Bestie, Flieger, Plänkler, Untot



TaWa

# Grufschwarm

der Khemri



<b>B</b> 4"	<b>KG</b> 3	<b>BF</b> -	<b>S</b> 2	<b>W</b> 2	<b>RS</b> -	<b>LP</b> 5	<b>I</b> 1	<b>A</b> 5	<b>MW</b> 10
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------

## Basisinformationen

**Größe:** Winzig (1)

**Base:** 40x40mm

**Kosten:** 135 Pkt. für 3 Modelle

**Aufstockung:** Bis zu 7 weitere Modelle für je 45 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	2	-	1

**Spezifikation:** Khemri, Schwarm, Giftattacken (6), Plänkler, Überfall, Untot



TaWa

# Ushabti

der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Groß (5)

**Base:** 40x40mm

**Kosten:** 245 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion

**Aufstockung:** Bis zu 12 weitere Modelle für je 75 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen und Leichte Rüstungen

## Optionen

Die gesamte Einheit muss eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffen
- Zweihandwaffen
- Großbögen und Viperngift
- Großschilde

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	3	4	-1	1
○	<b>Zwei Handwaffen</b>	Nah	4+	4	4	-1	1
○	<b>Zweihandwaffe</b> <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	6	-3	1
○	<b>Großbogen</b> <i>Mehrfachschuss (2), Salvenfeuer</i>	30"	5+	2	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Leichte Rüstungen</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	<b>Großschilde</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 2 bzw. 3 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Viperngift</b>	Eine Einheit, die mit Viperngift ausgerüstet ist, besitzt die Sonderregel Giftattacken (6) bei Fernkampfangriffen mit ihren Bögen.

**Spezifikation:** Khemri, Monströse Infanterie, Belebtes Konstrukt, Energiefokus, Untot



TaWa

# Nekropolenritter

der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Groß (5)

**Base:** 50x75mm

**Kosten:** 225 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

**Zusammensetzung:** Ein Modell besteht aus je einer Wächterschlange und einem Nekropolenritter

**Aufstockung:** Bis zu 9 weitere Modelle für je 60 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen und Speere

## Optionen

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	1	4	-1	1
•	<b>Speer</b>	Nah	4+	1	4*	-1*	1

*\*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt*

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Steinhaut</b>	Der Rüstungswurf eines Nekropolenritters beläuft sich insgesamt auf 2+. Darin sind bereits alle Sonderregeln wie Belebtes Konstrukt, sowie die Rüstung und die vorteilhafte Position des Reiters (sofern vorhanden) enthalten.
•	<b>Gruftklingen</b>	Die Waffen der Nekropolritter gelten als magische Waffen und besitzen die Sonderregel Todesstoß (6).

## Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
<b>Wächterschlange</b> <i>Bestie, Untot</i>	-	3	-	5	-	-	3	2	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	<b>Natürliche Waffen (Handwaffe)</b> <i>Giftattacken (6)</i>	Nah	4+	2	5	-2	1		

**Spezifikation:** Khemri, Monströse Kavallerie, Belebtes Konstrukt, Überfall



TaWa

# Grabjäger

der Khemri



**B**  
7"

**KG**  
3

**BF**  
3

**S**  
4

**W**  
5

**RS**  
3+

**LP**  
3

**I**  
3

**A**  
3

**MW**  
8

## Basisinformationen

**Größe:** Groß (5)

**Base:** 50x75mm

**Kosten:** 195 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion

**Aufstockung:** Bis zu 9 weitere Modelle für je 60 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen und Hellebarden

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	3	4	-1	1
•	<b>Hellebarde</b> <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	5	-2	1
•	<b>Sandfluch-Blick</b> <i>Ignoriert Rüstung, *Mehrfachschüsse (Artilleriewürfel)</i>	18"	4+	*	4	-1	1

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Sandfluch-Blick</b>	<p>Der Sandfluch-Blick ist eine magische Schussattacke. Wenn die Einheit schießt, wirfst du für jeden Grabjäger in der Einheit einen Artilleriewürfel und addierst die Ergebnisse. Die Grabjäger geben dann eine Anzahl Schüsse entsprechend diesem Ergebnis auf die Zieleinheit ab. Wenn du für diese Treffer Verwundungswürfe durchführst, ersetzt du vorübergehend den Widerstand-Wert der Zieleinheit durch dessen Initiative-Wert. Wenn die Zieleinheit mehrere Initiative-Werte besitzt, benutzt du immer den höchsten (beispielsweise bei berittenen Modellen oder der Einheit angeschlossener Charaktermodelle). Einheiten mit mindestens einem Modell ohne Initiative-Wert, sind dieser Attacke gegenüber immun.</p> <p>Für jede gewürfelte Fehlfunktion erleiden jedoch die Grabjäger selbst W6 automatische Treffer, welche denselben Regeln wie zuvor beschrieben folgen, denn dann haben sie ihr eigenes Spiegelbild in ihren Klingen oder den polierten Schilden ihrer Feinde gesehen.</p> <p>Die Schussattacke darf auch dann durchgeführt werden, wenn sich die Einheit bewegt hat, jedoch nicht marschiert ist oder angegriffen hat. Auch die Angriffsreaktion Stehen &amp; Schießen darf gewählt werden.</p>

**Spezifikation:** Khemri, Monströse Bestien, Belebtes Konstrukt, Sandfluch-Blick, Schuppenhaut (4+), Überfall



Talwa

# Gruftskorpion

der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (4)

**Base:** 50x50mm

**Kosten:** 85 Pkt. für 1 Modell

**Aufstockung:** Bis zu 2 weitere Modelle für je 85 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b> <i>Giftattacken (6), Todesstoß (6)</i>	Nah	4+	4	5	-2	1

**Spezifikation:** Khemri, Monströse Bestien, Belebtes Konstrukt, Giftattacken (6), Chitinpanzer (5+), Magieresistenz (1), Todesstoß (6), Überfall



Talwa

# Unerbitterliche Wächter

der Khemri



B 6"	KG 4	BF 2	S 5	W 5	RS 4+	LP 3	I 3	A 3	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

## Basisinformationen

**Größe:** Groß (5)

**Base:** 50x50mm

**Kosten:** 375 Pkt. für 3 Modelle

**Aufstockung:** Bis zu 6 weitere Modelle für je 125 Pkt.

**Ausrüstung:** Handwaffen und nachtschwarze Rüstungen

## Optionen

Die gesamte Einheit muss eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zwei Handwaffenpaare
- Ein Zweihandwaffenpaar
- Eine Zweihandwaffe und ein Großschild

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	3	5	-2	1
○	<b>Zwei Handwaffenpaare</b>	Nah	4+	6	5	-2	1
○	<b>Zweihandwaffe</b> <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	7	-4	1
○	<b>Zweihandwaffenpaar</b> <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Nachtschwarze Rüstungen</b>	Diese uralten Rüstungen sind magisch verzaubert, um selbst schlimmste Attacken abzuwehren. Sie gewähren ihrem Träger einen Rüstungswurf (5+) und zudem die Sonderregeln Rettungswurf (5+) und Zäh (4+).
○	<b>Großschild</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Lebende Legende</b>	Jedes Modell dieser Einheit ist eine wahre Legende und kann Herausforderungen aussprechen als auch annehmen, wie ein Charaktermodell oder Einheitenchampion.
•	<b>Vier Arme</b>	Diese Kreatur verfügt über mehr Gliedmaßen als andere. Dies ermöglicht ihr mehrere Waffen zu führen oder eine zweihändige Waffe und einen Großschild zugleich.

**Spezifikation:** Khemri, monströse Infanterie, Belebtes Konstrukt, Energiefokus, Entsetzen, Lebende Legende, Magieresistenz (1), Plänkler, Vier Arme



TaWa

# Nekrolith-Koloss

Skelettriese der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Riesig (6)

**Base:** 50x50mm

**Kosten:** 170 Pkt. für 1 Modell

**Ausrüstung:** Handwaffe und schwere Rüstung

## Optionen

Muss eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Bogen der Wüste und Pfeile der Asaph
- Großschild

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	5	6	-3	1
○	<b>Zwei Handwaffen</b>	Nah	4+	6	6	-3	1
○	<b>Zweihandwaffe</b> <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	8	-5	1
○	<b>Bogen der Wüste</b> <i>*Ignoriert Rüstungswürfe, Multiple Lebenspunktverluste (W3)</i>	30"	5+	1	6	*	W3

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Schwere Rüstungen</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	<b>Großschild</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 2 bzw. 3 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Unaufhaltsamer Angriff</b>	Ein Nekrolith-Koloss erhält für jeden im Nahkampf verursachten Lebenspunktverlust (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht) sofort eine zusätzliche Attacke. Diese zusätzlichen Attacken profitieren ebenfalls von der Sonderregel Unaufhaltsamer Angriff.  Durch Niederwalzen verursachte Lebenspunktverluste erzeugen indes keine zusätzlichen Attacken, obgleich auch diese im Nahkampf erfolgen.
○	<b>Pfeile der Asaph</b>	Nur Nekrolith-Kolosse sind in der Lage, diese gewaltigen Bögen der Wüste zu spannen und die Pfeile der Asaph zu verschießen, welche ganze Reihen von Feinden zu durchschlagen vermögen.  Ein Bogen der Wüste ist eine Speerschleuder wie sie im „Tactical War“-Grundregelbuch beschrieben wird. Die Schussattacke darf jedoch auch dann durchgeführt werden, wenn der Nekrolith-Koloss die Angriffsreaktion Stehen & Schießen wählt oder sich bewegt hat, jedoch nicht marschiert ist oder angegriffen hat.

**Spezifikation:** Khemri, Monster, Belebtes Konstrukt, Entsetzen, Unaufhaltsamer Angriff



TaWa

# Hierotitan

der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Riesig (6)

**Base:** 50x50mm

**Kosten:** 180 Pkt. für 1 Modell

**Ausrüstung:** Handwaffe, Zeichen des Pträ, Waagschale des Usirian und schwere Rüstung

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Schwere Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
•	<b>Zeichen des Pträ</b>	Gebundener Zauber (Energienstufe W6). Geschosszauber. Zeichen des Pträ verschießt einen gleißenden Strahl mit einer Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 Treffer der Stärke 4, Flammenattacken.
•	<b>Waagschale des Usirian</b>	Gebundener Zauber (Energienstufe W6). Direktschadenszauber mit einer Reichweite von 12 Zoll, der ein einzelnes feindliches Modell (sogar ein Charaktermodell in einer Einheit) zum Ziel hat. Der Hierotitan und das Ziels werfen je einen W6 und addieren jeweils ihren unmodifizierten Moralwert. Für jeden Punkt, um den das Ergebnis des Hierotitan das seines Opfers übersteigt, verliert das Ziel 1 Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungs- oder etwaige Regenerationswürfe erlaubt sind. Auch Würfe für „Achtung Sir!“ sind untersagt.

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Seelenbrücke</b>	Hierotitanen dienen den Beschwörern der Khemri als magischer Fokus. Befindet sich ein solcher innerhalb von 12 Zoll um einen oder mehrere Hierotitanen, so erhält er beim Wirken seiner Anrufungen je +W3 auf das Gesamtergebnis des Zauberwurfs (erwürfle den Bonus jedes Mal neu).

**Spezifikation:** Khemri, Monster, Belebtes Konstrukt, Energiefokus, Entsetzen, Magieresistenz (1), Seelenbrücke



Tajwa

# Schädelkatapult

der Khemri



## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Kosten:** 110 Pkt. für 1 Modell

**Zusammensetzung:** Ein Modell besteht aus je einem Katapult und 3 Skelettbesatzungsmitgliedern

**Ausrüstung:** Handwaffen

## Optionen

Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

## Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
<b>Schädelkatapult</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-

*Kriegsmaschine (Steinschleuder), Groß (5), Ø100mm Base*

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Schleuder</b>	12-60"	Steinschleuder	1	3 (9)	-1 (-7)	W6

*Multiple Lebenspunktverluste (W6), Rüstungsbrechend (-1), Kreischende Schädel des Feindes*

### Sonderfähigkeit

- **Kreischende Schädel des Feindes** Schädelkatapulte verschießen die verfluchten Schädel gefallener Feinde, was die gemarterten Schreie dieser grausigen Geschosse für den Gegner umso schrecklicher macht. Dies verschafft dem Schädelkatapult zusätzliche Effekte. Alle Schussattacken durch das Schädelkatapult sind magisch. Darüber hinaus muss jede Einheit, die durch den Beschuss eines Schädelkatapults einen oder mehrere Verluste erleidet, einen Paniktest ablegen, wobei sie einen Abzug von -1 auf ihren Moralwert erleidet.

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Untot



TaWa

# Skelettpferd

Reittieroption



<b>B</b> 8"	<b>KG</b> 2	<b>BF</b> -	<b>S</b> 3	<b>W</b> 3*	<b>RS</b> -	<b>LP</b> 1*	<b>I</b> 2	<b>A</b> 1	<b>MW</b> 3*
----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	----------------	-----------------	---------------	---------------	-----------------

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (4)

**Base:** 25x50mm

**Kosten:** 6 Pkt. für 1 Modell

**Ausrüstung:** Natürliche Waffen (Handwaffe)

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Natürliche Waffen (Handwaffe)</b>	Nah	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
○	<b>Harnisch</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Einfaches Gefährt</b>	Wird ein einfaches Gefährt als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu "-" und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

**Spezifikation:** Khemri, Bestie, Untot



Tajwa

# Skelettstreitwagen

Reittieroption



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
8"	-	-	4	4	5+	3	-	-	3*

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (4)

**Base:** 50x100mm

**Kosten:** 45 Pkt. für 1 Modell

**Zusammensetzung:** Ein Modell besteht aus je einem Streitwagen und 2 Skelettpferden

**Ausrüstung:** -

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6	4	-1	1

## Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
<b>Skelettpferd</b>	-	2	-	3	-	-	2	1	-
<i>Bestie, Untot</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

**Spezifikation:** Khemri, Streitwagen, Leichter Streitwagen, Rüstungswurf (5+), Untot



Tajwa

# Lade der Verdammten Seelen

die Lade (Reittieroption Seite 1 von 2)



## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (4)

**Base:** Ø 100mm

**Kosten:** 140 Pkt. für 1 Modell

**Zusammensetzung:** Ein Modell besteht aus je einer Lade und 2 Wächtern, zzgl. dem (Hohe)Priester des Todes

**Ausrüstung:** -

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Eine Einheit</b>	Beschussattacken treffen bei einem W6-Wurf von 1-4 die Lade und bei 5+ die Einheit.
•	<b>Entfesselte Seelen</b>	Wenn eine Lade der verdammten Seelen zerstört wird, wirfst du, bevor sie vom Spielfeld entfernt wird, einen W6 für jede nicht untote Einheit (Freund und Feind) innerhalb von 12 Zoll um die Lade. Bei einem Wurf von 4+ erleidet die jeweilige Einheit sofort W6 Treffer der Stärke 4, die wie Beschuss verteilt werden. Es handelt sich dabei um magische Attacken. Nachdem die Effekte der Entfesselten Seelen abgehandelt wurden, entfernst du die Lade wie üblich vom Spielfeld.
•	<b>Seltene Monument</b>	Auch wenn die Lade der verdammten Seelen als „Reittieroption“ eines Kommandanten oder Helden ausgewählt wird, werden ihre Kosten dennoch gegen die der Seltenen Einheiten und nicht die der Kommandanten oder Helden angerechnet.
•	<b>Totenlicht</b>	Gebundener Zauber (Energistufe 2W6). Wenn sich eine Lade der verdammten Seelen öffnet, springen gequälte Seelen von Feind zu Feind und hinterlassen eine Spur des Todes. Das Totenlicht ist ein Direktschadenszauber mit einer Reichweite von 48 Zoll und 360° Sicht, welches eine einzelne Feindeinheit, die nicht im Nahkampf gebunden ist, zum Ziel hat. Das Ziel des Totenlichts muss einen Moralwerttest ablegen. Dabei muss der sie kontrollierende Spieler einen Würfel mehr für ihren „Moralwerttest“ werfen. Anschließend wird wieder ein Würfel entfernen – der mit dem niedrigsten Ergebnis, so, das nur noch die eigentlich zulässige Anzahl an Würfeln auf dem Tisch liegt. Anschließend werden die verbliebenen Wurfresultate addiert. Wenn der Test bestanden wird, geschieht nichts. Wird er nicht bestanden, erleidet die Einheit eine automatische Verwundung für jeden Punkt, um den der Test verpatzt wurde. Rüstungswürfe und Regeneration sind gegen das Totenlicht nicht erlaubt. Die Verwundungen werden normal wie Beschuss verteilt.  Sobald der Moralwerttest abgehandelt wurde, wirfst du einen weiteren W6. Bei 4+ wählst du eine weitere feindliche Einheit, die sich nicht im Nahkampf und innerhalb von 6 Zoll zum vorangegangenen Ziel befindet. Die gemarterten Seelen springen auf diese Einheit über, welche nun ebenfalls die Effekte des Totenlichts erleidet. Würfle auf diese Weise für weitere Opfer (jeweils innerhalb von 6 Zoll zum vorangegangenen Ziel), bis der Wurf fehlschlägt oder es keine gültigen Ziele mehr gibt. Jede Einheit kann nur einmal pro Magiephase Ziel des Totenlichts einer Lade der verdammten Seelen werden. Weitere Läden dürfen die Einheit jedoch erneut zum Ziel ihres Todeslichts bestimmen.
•	<b>Unbeweglich</b>	Einheiten, die immun gegen Psychologie sind, sind auch gegen die Effekte des Totenlichts immun. Die Lade und ihre Besatzung können im gesamten Spiel niemals bewegt werden, noch kann ihr (Hohe)Priester des Todes sie je verlassen.

**Spezifikation:** Khemri, Kriegsmaschine (Einzigartig), Eine Einheit, Entfesselte Seelen, Seltene Monument, Totenlicht, Unbeweglich



Tafva

# Lade der Verdammten Seelen

Wächter der Lade (Reittieroption Seite 2 von 2)

B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
-	3	2	4	4	6	1	3	1	8

## Basisinformationen

**Größe:** Mittel (3)

**Base:** 20x20mm

**Ausrüstung:** Handwaffen, Zweihandwaffen und leichte Rüstungen

## Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	<b>Handwaffe</b>	Nah	4+	1	4	-1	1
•	<b>Zweihandwaffe</b> <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	<b>Leichte Rüstung</b>	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

## Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	<b>Majestätischer Schutz</b>	Der (Hohe)Priester des Todes, der die Lade begleitet, besteht automatisch Würfe für „Achtung Sir!“, solange mindestens ein Wächter der Lade am Leben ist, obgleich dies keine 5+ Modelle sind. Wenn am Ende einer beliebigen Phase die Lade der verdammten Seelen von keinem (Hohe)Priester des Todes mehr betreut wird, so wird sie und alle verbleibenden Wächter der Lade als Verlust aus dem Spiel entfernt.
•	<b>Gruftklingen</b>	Die Waffen der Einheit gelten als magische Waffen und besitzen die Sonderregel Todesstoß (6).
•	<b>Lebende Legenden</b>	Jedes Modell dieser Einheit ist eine wahre Legende und kann Herausforderungen aussprechen als auch annehmen, wie ein Charaktermodell oder Einheitenchampion.

**Spezifikation:** Khemri, Infanterie, Gruftklingen, Lebende Legenden, Majestätischer Schutz, Untot



Tafva