

SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

KNOCHENHORDE-GRUFTHEER

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

◆ Fluchfürst

EINHEITEN

- ◆ 10 Grabhügelwächter
- ◆ 5 Grabhügelritter
- ◆ 10 Skelette der Knochenhorde
- ◆ 10 Skelette der Knochenhorde



Die Toten ziehen gegen die Lande der Lebenden und sie werden nicht aufhören, bis jeglicher Widerstand unter ihren alten Stiefeln zermahlen wurde. Reihe um Reihe der fleischlosen Speerträger und Gruftchampions rücken unter dem hass-erfüllten Blick ihres Fluchfürsten vor, angetrieben von dem seelenlosen Gebot, zu erobern und zu töten.

Die Knochenhorde-Gruftheere sind Musterbeispiele der militärischen Macht der Grabhügelkönigreiche. Diese Armeen werden ausgehoben, wenn das gesamte Grabhügelkönigreich eines Fluchfürsten in den Krieg zieht und seine untoten Bewohner auf den unausgesprochenen Befehl ihres ewigen Herrschers hin zu Klängen und Speeren greifen. Skelette der Knochenhorde sind zahlreich und derart von nekromantischer Energie durchdrungen, dass sie sich selbst dann wieder zusammensetzen können, wenn sie von einer Axt oder einem Hammer zerschmettert werden. Knochen fügen sich zusammen und Schädel werden wieder aufgesetzt, wenn sich diese emotionslosen Tötungsmaschinen wieder erheben und der Feind sich einem Zermübungskampf gegenübersieht, den er nicht gewinnen kann. Solche verdammten Seelen sind leichte Beute für Einheiten der elitären Grabhügelwache und der schweren Kavallerie der Grabhügelritter, die exponierte Flanken angreifen, um Entsetzen und Tod zu bringen.

„Alles, was ich sehe, gehört mir. Alle, die sich mir entgegenstellen, werden vernichtet. Sollen die Lebenden erzittern angesichts meiner Banner, denn der Herrscher des Überfluteten Königreichs ist gekommen.“

– Fluchfürst Crannoch



Kaum ein Anblick führt einem die Unausweichlichkeit des Todes so sehr vor Augen wie der eines marschierenden Knochenhorde-Gruftheers. Diese unaufhaltbare Gewalt erringt im Namen ihres Fluchfürsten einen Sieg nach dem anderen.

KAMPFEIGENSCHAFTEN

DIE UNRUHIGEN TOTEN

Von Nekromantie belebt, erheben sich die Untoten mit finsternen Absichten im Blick aus ihren Gräbern.

Eine deiner **Skelette-der-Knochenhorde**-Einheiten wird nicht während der Aufstellungsphase aufgestellt. Stattdessen kann sie ab der dritten Schlachtrunde die folgende Fähigkeit einsetzen:

Einmal pro Schlacht (Armee), deine Bewegungsphase

DIE TOTEN ERHEBEN SICH: Mehr untote Krieger graben sich aus Erde und Gestein frei, um sich dem Kampf anzuschließen.

Effekt: Stelle diese Einheit auf dem Schlachtfeld auf, vollständig innerhalb von 3" um eine Schlachtfeldkante und weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt.

Einmal pro Zug (Armee), deine Nahkampfphase

AURA DES ALTERTUMS: Wenn sie länger den nekrotischen Energien ausgesetzt ist, die diese Krieger der Knochenhorde beleben, kann die Ausrüstung ihrer Gegner mit unnatürlicher Geschwindigkeit korrodieren und zerfallen.

Ansage: Wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit mindestens einer befreundeten Einheit.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 3+ subtrahiere bis zum Beginn deines nächsten Zugs 1 vom Wuchtwert der Nahkampfwaffen des Ziels.



REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

Passiv

ÜBERWÄLTIGENDE HORDEN: Das unerbittliche Vorrücken dieser skelettierten Untoten kann selbst den hartnäckigsten Widerstand überwältigen.

Effekt: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Nahkampfattacken befreundeter Einheiten, die keine **HELDEN** sind, gegen eine Einheit mit weniger Modellen als die attackierende Einheit.

Einmal pro Zug (Armee), deine Heldenphase

TOTENHEERZUG: Unter dem Klappern verrosteter Rüstungen rücken die Skelette in unheimlichem Gleichschritt vor, unbeschwert von Schmerz oder Zweifel.

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete Einheit, die kein **HELD** ist und sich nicht im Nahkampf befindet.

Effekt: Addiere für den Rest des Zugs 1" zum Bewegungswert des Ziels und 3 zu seinem Kontrollwert.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

Passiv

SHYISHIANISCHE KLINGE: Magische Schatten tanzen über die tödlich scharfe Klinge dieses Obsidian-schwererts.

Effekt: Der Wuchtwert der **Unheilvollen Gruftklinge** deines Generals ist 2.

Passiv

GERAUBTE LEBENSKRAFT: Dieser Fluchfürst gewinnt seine unheilige Vitalität daraus, in großen Mengen Blut zu vergießen.

Effekt: Jedes Mal, wenn dein General einen kritischen Treffer erzielt, **heile** (2) deinen General, nachdem die **ATTACKE**-Fähigkeit abgehandelt wurde.

Deine Angriffsphase

ANGETRIEBEN VON HASS: Die unersättliche Gier dieses Kriegers, Nagashs Feinde niederzumachen, treibt seine todlosen Soldaten mit plötzlicher Eile vorwärts.

Ansage: Wähle als Ziel eine andere befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um deinen General.

Effekt: Für den Rest des Zugs kannst du Angriffswürfe für das Ziel wiederholen.

Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

SEELENSOG-ANHÄNGER: Wenn die verfluchte Formel des Erwachens ausgesprochen wird, saugt dieser Amethystanhänger den Lebenden die Lebenskraft aus.

Ansage: Wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit deinem General.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 2+ hat das Ziel für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZULETZT**.

BEWEGUNG

AUSDAUER	4"	SCHUTZ
5	3+	
	2	KONTROLLE

Fluchfürsten sind todlose Tyrannen, die über Grabhügelimperien herrschen, welche vollständig von Skelettknechten bevölkert werden. Sie existieren nur, um andere zu dominieren, und haben schon lange Emotion und Leidenschaft auf dem Altar des obsessiven Verlangens nach Triumph geopfert. In der Schlacht können nur wenige ihrem unerbittlichen Ansturm widerstehen. Wer so töricht ist, seine Überlegenheit herauszufordern, wird bald von der verfluchten Klinge des Monarchen in Stücke gehackt, denn diese Waffe kann mit nur einem Kratzer eine Seele auslöschen.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

FLUCHFÜRST

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Unheilvolle Gruftklinge	5	4+	3+	1	2	Krit. (tödlich)

✂ Deine Heldenphase

KÖNIG SCHLURFENDER KNOCHEN: In der Gegenwart ihres Herrschers erhalten die Fußsoldaten der Knochenhorde-Königreiche einen Bruchteil ihrer früheren kriegerischen Tatkraft zurück.

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete **KNOCHENHORDE**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit.

Effekt: Wirf einen Würfel. Addiere bei 2+ für den Rest des Zugs 1 auf Trefferwürfe für Nahkampftattacken des Ziels.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE, RETTUNG (6+)

BEWEGUNG

AUSDAUER	4"	SCHUTZ
1	4+	
	1	KONTROLLE

Den Fluchfürsten umgibt ein Gefolge bevorzugter Prätorianer, Champions und Huscarls: die Grabhügelwache. Diesen elitären Fußsoldaten der Knochenhorde-Legionen ist die Erinnerung an geschworene Treue und Eide ewigen Dienstes eingegeben. Manche bevorzugen das traditionelle Schwert und Schild der Leibwache eines Monarchen, während andere mit riesigen zweihändigen Klingen ihre Feinde spalten.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

GRABHÜGELWACHE

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Fluchklinge	2	4+	3+	1	1	Krit. (tödlich)

🛡 Passiv

FÜRSTLICHE WACHE: Die Grabhügelwache steht an der Seite des Lehnsherrn, dem sie verpflichtet ist.

Effekt: Solange sich dein General in der Nahkampfreichweite dieser Einheit befindet, haben sowohl diese Einheit als auch dein General **RETTUNG (5+)**.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, RETTUNG (6+)

BEWEGUNG

AUSDAUER	10"	SCHUTZ
3	4+	
1		
KONTROLLE		

Die besten Krieger der Knochenhorde-Königreiche werden zu Grabhügelrittern und erhalten einen prestigeträchtigen Platz an der Seite ihres untoten Monarchen. Diese Skelettritter reiten aus, um im Namen ihres Lehnsherrn zu erobern, und kaum ein Krieger vermag ihrem Ansturm standzuhalten. Selbst wenn sie aus dem Sattel gestoßen oder von Kanonenfeuer zerschmettert werden, erheben sich diese elitären Reiter schließlich wieder, denn die von ihnen geleisteten Eide gelten bis zum Ende der Zeit.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

GRABHÜGELRITTER

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Grablanze	2	4+	3+	1	1	Angriff (+1 Schaden), Krit. (tödlich)
Skelettpferdhufe und -zähne	2	5+	3+	-	1	Begleiter

Ende deines Zugs

VERFLUCHT, SICH WIEDER ZU

ERHEBEN: Nekrotische Flammen hüllen die zerschmetterten Überreste eines untoten Ritters ein und treiben ihn dazu, sich wieder der Schlacht anzuschließen.

Effekt: Du kannst 1 getötetes Modell in diese Einheit zurückbringen.



SCHLÜSSEL

KAVALLERIE, RETTUNG (6+)

BEWEGUNG

AUSDAUER	4"	SCHUTZ
1	5+	
1		
KONTROLLE		

Die vergilbten Schädel bar jeden Ausdrucks rücken die Skelette der Knochenhorde klappernd vor, um die Lebenden auszulöschen. Diese Untoten haben keinen freien Willen und sind nur von dem Befehl durchdrungen, so schnell und so effizient wie möglich zu töten. Selbst wenn ein Skelettkrieger in Stücke geschlagen wird, geht der Schrecken weiter – auf dem mit nekromantischen Energien gesättigten Schlachtfeld fügen sich die Knochen des Skeletts der Knochenhorde wieder zusammen und es richtet sich wieder auf, um weiter zu töten.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

SKELETTE DER KNOCHENHORDE

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Uralte Waffe	2	4+	4+	-	1	-

Ende eines beliebigen Zugs

SKELETTLIGION: Wenn nekromantische Energien sich auf das Schlachtfeld legen, kommen lange tote Krieger stolpernd wieder auf die Beine, und in ihren Augenhöhlen brennt ein tödliches Licht.

Effekt: Du kannst W3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, RETTUNG (6+)