

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## TOMB KINGS



WARSCROLLS  
COMPENDIUM

# INTRODUZIONE

Le terre dei morti sono la dimora di armate immortali, e fra queste vi sono le falangi dei Tomb Kings. Queste legioni di non morti sono guidate da conquistatori megalomani le cui dinastie sono antiche di millenni. Al fianco di ranghi serrati

di scheletri e carri combattono costrutti animati duri come la pietra e creature che abitano gli spogli deserti dell'aldilà. Quando sono piegati alla volontà di Nagash e degli altri signori della morte, i Tomb Kings sono inarrestabili.

Le warscrolls di questo compendium ti consentono di usare la tua collezione di miniature Citadel in fantastiche battaglie, per inscenare epiche storie ambientate nell'Età di Sigmar o ricreare i conflitti del mondo che fu.

## LEGENDA DELLA WARSCROLL

- 1. Titolo:** il nome del modello descritto dalla warscroll.
- 2. Caratteristiche:** questo set di caratteristiche ti dice quanto è veloce, potente e coraggioso il modello, e quanto sono efficaci le sue armi.
- 3. Descrizione:** ti spiega di quali armi può essere dotato il modello e le eventuali opzioni che può ricevere. Inoltre, ti dice se il modello viene schierato da solo come modello singolo, o come parte di un'unità. Nel secondo caso, la descrizione indica quanti modelli comprende l'unità (se non ne hai a sufficienza per schierare un'unità, puoi comunque schierarla con tutti quelli che possiedi).
- 4. Abilità:** le abilità sono azioni che il modello può compiere durante una partita e che non sono spiegate dalle regole standard del gioco.
- 5. Keywords:** tutti i modelli possiedono una lista di parole chiave. A volte una regola afferma che si applica solo a modelli che hanno una determinata keyword.
- 6. Tabella dei danni:** alcuni modelli hanno una tabella dei danni che viene usata per determinare una o più caratteristiche del modello. Cerca il numero di ferite subite dal modello per trovare il valore della caratteristica in questione.

**1 HIGH QUEEN KHALIDA**

**2** MISSILE WEAPONS  
The Venom Staff  
Range 12" Attacks 1 To Hit 2+ To Wound 3+ Rend - Damage D6

**3** MELEE WEAPONS  
The Venom Staff  
Range 1" Attacks 1 To Hit 2+ To Wound 3+ Rend - Damage D6

**4** DESCRIZIONE  
La High Queen Khalida è un singolo modello. È armata con la Venom Staff, un bastone magico che si muove con vita propria, scegliendo dardi di veleno magico e colpendo i nemici con velocità fulminea in ogni colpo.

**5** ABILITÀ  
Predilezza della Dea Aspid: se Khalida viene uccisa, l'unità che la ha inflitto l'ultima ferita subisce immediatamente 3 ferite mortali.

**6** ABILITÀ DI COMANDO  
Beneficenza di Aspid: se la High Queen Khalida non questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 a tutti per colpire effettuati dagli SKELTON della tua armata durante la tua fase di tiro.

**KEYWORDS** DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

**TOMB KING**

**MELEE WEAPONS**  
DYNAMIC BLADE  
MONSIEUR'S GREAT BLADE  
Range 1" Attacks 4/3 To Hit 3+/3+ To Wound 3+/3+ Rend -1/-2 Damage D3/3

**DESCRIZIONE**  
Un Tomb King è un singolo modello. Può essere armato con una Dynamic Blade e imbracciare un Royal Tomb Shield, o impugnare una Monarch's Great Blade a due mani.

**ABILITÀ**  
La Maledizione del Re del Sepolcro: una potente maledizione grazie a questa puoi mummificare. Se un Tomb King muore, l'arma che gli ha inflitto l'ultima ferita subisce immediatamente 15 danni.

**ABILITÀ DI COMANDO**  
Sta Fatta la Mia Volontà: se un Tomb King usa questa abilità, scegli un'unità di SKELTON entro 12". Fino alla tua successiva fase degli eroi...

**KHEMRIAN WARSPINX**

**MELEE WEAPONS**  
TWO BEAR  
STONE CLAWS AND TEETH  
BLOODY TAIL  
VENOM-SPINX TAIL  
TOMB GUARD'S SPEARS  
Range 1" Attacks 3+/6/3/1/2 To Hit 3+/4+/3+/3+ To Wound 3+/3+/3+/-1/-2/-1/-1 Damage D3/D3/D3/D3/D3

**DESCRIZIONE**  
Una Khemrian Warspinx è un singolo modello. Polverizza i nemici con i suoi giganteschi Stone Claws and Teeth. Si colpisce con il suo Thunderous Attack e può anche dar loro fuoco dalla distanza con un Fire Roar. Alcune Khemrian Warspinx hanno una Venom-Spine Tail, altre una Bloody Tail. Una Khemrian Warspinx si comporta sulla schiena di una paraventa ornata, portata da un equipaggio di Tomb Guard armate con lunghe spade.

**ABILITÀ**  
Thunderous Attack: dopo che questo modello ha completato un movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 12" di esso e tira un dado. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di modelli dell'unità scelta, essa subisce 15 ferite mortali.

**MAGIA**  
DEATH WIZARD: costringono l'incantesimo Flammare e Perire in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

**FLAMMARE LE FERITE**  
Mentre il mago ignora il suo incantesimo, le pietre spaccate e scagliate come ora e il metallo piegato operano la propria forma per riparare le statue da guerra dei tempi antichi. Flammare le Ferite ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli una Khemrian Warspinx entro 12". Essa subisce 15 ferite.

**KEYWORDS** DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, MONSTER, KHEMRIAN WARSPINX

# SETTRA THE IMPERISHABLE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Blessed Blade of Ptrá	2"	4	3+	3+	-2	3
Steeds' Thundering Hooves	1"	8	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Settra the Imperishable è un singolo modello. È armato con la Blessed Blade of Ptrá. Sulla sua testa svetta la Crown of Nehekhara e al collo è appeso lo Scarab Broach of Usirian. Viaggia sul possente Chariot of the Gods falcato, trainato in battaglia da quattro Skeletal Steeds che attaccano con i loro Thundering Hooves.

## ABILITÀ

**Crown of Nehekhara:** se Settra the Imperishable è il tuo generale, i **MUMMY HEROES** della tua armata che si trovano entro 18" da esso durante la tua fase degli eroi possono usare le loro Abilità di Comando anche se non sono il tuo generale.

**Chariot of the Gods:** durante la fase di combattimento, se questo modello ha caricato in questo turno, Settra effettua 6 attacchi con la Blessed Blade of Ptrá invece di 4, puoi raddoppiare il numero di attacchi dei Thundering Hooves dei suoi Skeletal Steeds, e puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire effettuati dagli Steeds.

**Incanto del Vento del Deserto:** tra i Tomb Kings solo Settra conosce i segreti del Culto Funebre, anche se non ha mai padroneggiato completamente quell'arte mistica. Durante la tua fase degli eroi, Settra può pregare gli dei antichi e invocare l'Incanto del Vento del Deserto. Se lo fa, scegli un'unità di **DEATHRATTLE** che si trova entro 18" e tira un dado; con un risultato di 1 Settra pronuncia una frase sbagliata e subisce 1 ferita mortale. Con un risultato di 2 o più l'incanto ha successo: durante la seguente fase di movimento, l'unità scelta può raddoppiare la propria distanza di movimento e guadagna l'abilità di volare.

**The Scarab Broach of Usirian:** tira un dado ogni volta che Settra subisce una ferita o una ferita mortale. Con un risultato di 5 o più la ferita viene assorbita dallo Scarabeo di Usirian e viene ignorata.

**La Maledizione di Settra:** se Settra viene ucciso, l'unità che gli ha inflitto l'ultima ferita subisce immediatamente D6 ferite mortali.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Ed Egli Disse 'Guerra', e il Mondo Tremò...:** se Settra the Imperishable usa questa abilità, devi protendere la mano e, con un decisissimo tono di comando, devi dire: 'Guerra'. Se lo fai, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati dalle unità di **DEATH** della tua armata che si trovano entro 18" da Settra durante la fase di combattimento. Se un'unità di **DEATHRATTLE** viene influenzata da questa abilità, puoi anche aggiungere 1 ai suoi tiri per ferire durante la fase di combattimento. Tuttavia, se Settra è il tuo generale, non devi mai inginocchiarti per nessuna ragione durante la battaglia. Se lo fai anche solo una volta perdi immediatamente la partita. Settra non si inginocchia!

## KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, TOMB KING, SETTRA THE IMPERISHABLE

# HIGH QUEEN KHALIDA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Venom Staff	18"	1	2+	3+	-	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Venom Staff	1"	1	2+	3+	-	D6

## DESCRIZIONE

La High Queen Khalida è un singolo modello. È armata con la Venom Staff, un bastone magico che si muove con vita propria, scagliando dardi di veleno magico e colpendo i nemici con velocità fulminea in corpo a corpo.

## ABILITÀ

**Prediletta della Dea Aspidè:** se Khalida viene uccisa, l'unità che le ha inflitto l'ultima ferita subisce immediatamente 3 ferite mortali.

**Odio Antico:** millenni fa Khalida fu tradita da Neferata. Non ha mai perdonato né lei né la sua genia vampirica. Puoi ripetere il tiro per determinare i danni inflitti dalla Venom Staff se il bersaglio è un'unità di **VAMPIRES**. Se il bersaglio è **NEFERATA** stessa, puoi anche ripetere i tiri per colpire falliti.

**Velocità Sovrannaturale:** Khalida può colpire con una velocità inimmaginabile. Se, durante la fase di combattimento, l'avversario sceglie un'unità che si trova entro 3" da essa per ammassarsi e attaccare

ma Khalida non ha ancora attaccato durante questa fase, puoi immediatamente farla ammassare e attaccare, anche se è il turno del tuo avversario di attaccare con un'unità.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Benedizione di Asaph:** se la High Queen Khalida usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati dagli **SKELETONS** della tua armata durante la tua fase di tiro.

## KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

# TOMB KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	D3
Monarch's Great Blade	1"	3	3+	3+	-2	3

## DESCRIZIONE

Un Tomb King è un singolo modello. Può essere armato con una Dynastic Blade e imbracciare un Royal Tomb Shield, o impugnare una Monarch's Great Blade a due mani.

## ABILITÀ

**La Maledizione del Re del Sepolcro:** una potente maledizione grava su questi lord mummificati. Se un Tomb King muore, l'unità che gli ha inflitto l'ultima ferita subisce immediatamente D3 ferite mortali.

**Royal Tomb Shield:** puoi ripetere i tiri salvezza falliti effettuati da un Tomb King equipaggiato con un Royal Tomb Shield.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Sia Fatta la Mia Volontà:** se un Tomb King usa questa abilità, scegli un'unità di **SKELETONS** entro 18". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire, correre e caricare effettuati da quell'unità.

## KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, TOMB KING

# TOMB KING IN ROYAL CHARIOT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	D3
Steeds' Thundering Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Tomb King in Royal Chariot è un singolo modello. Il Tomb King è armato con una Dynastic Blade. Il carro è trainato in battaglia da una coppia di Skeletal Steeds che attaccano con i propri Thundering Hooves.

## ABILITÀ

**La Maledizione del Tomb King:** se un Tomb King in Royal Chariot muore, l'unità che gli ha inflitto l'ultima ferita subisce immediatamente D3 ferite mortali.

**Royal Chariot:** durante la fase di combattimento, se questo modello ha caricato in questo turno, la Dynastic Blade del Tomb King effettua 6 attacchi invece di 4 e puoi raddoppiare il numero di attacchi dei Thundering Hooves effettuati dai suoi Skeletal Steeds.

## ABILITÀ DI COMANDO

**'Ed i Tomb Kings Andarono in Guerra...':** se un Tomb King in Royal Chariot usa questa abilità, puoi scegliere di ripetere tutti i tiri per la carica effettuati da questo modello e da tutte le unità di **SKELETON CHARIOTS** della tua armata che si trovano entro 18" da esso durante la tua successiva fase di carica.

### KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, TOMB KING

# PRINCE APOPHAS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tide of Scuttling Scarabs	10"	2D6	3+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Dagger of Eternal Blood	1"	5	3+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Il Prince Apophas è un singolo modello. È armato con il Cursed Dagger of Eternal Blood, e può vomitare una Tide of Scuttling Scarabs per sommergere i propri nemici.

## VOLO

Il Prince Apophas può volare.

## ABILITÀ

**Mietitore di Anime:** il Prince Apophas deve sacrificare anime degne al dio dell'Oltretomba o tornare al proprio tormento eterno. Aggiungi 1 ai tiri per colpire e per ferire effettuati con il Cursed Dagger of Eternal Blood se il bersaglio è un **HERO**.

**Principe degli Scarabei:** il Prince Apophas sana una ferita in ciascuna delle tue fasi degli eroi. Se il Prince Apophas viene ucciso, può immediatamente

effettuare un attacco con la Tide of Scuttling Scarabs prima di essere rimosso.

**Spettro del Deserto:** invece di schierare il Prince Apophas sul campo di battaglia, puoi metterlo da parte e dichiarare che è sepolto nella sabbia. Durante una qualsiasi delle tue fasi di movimento, puoi schierarlo sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Questo è il suo movimento per quella fase di movimento.

### KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRINCE APOPHAS

# TOMB HERALD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Blade	1"	4	3+	3+	-1	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Tomb Herald è un singolo modello. È armato con una Ancient Blade e sorregge lo Standard of the Undying Legion.

## SKELETAL STEED

Un Herald può cavalcare uno Skeletal Steed. In tal caso, la sua caratteristica Move aumenta a 12" e lo Steed può attaccare con i suoi Thundering Hooves.

## ABILITÀ

**Guardia del Corpo Giurata:** ogni volta che un **DEATH HERO** della tua armata subisce una ferita o una ferita mortale mentre si trova entro 3" da questo modello, il Tomb Herald può mettersi sulla traiettoria dell'attacco. In tal caso, il tuo **HERO** ignora quella ferita o quella ferita mortale, ma il Tomb Herald subisce una ferita mortale al suo posto.

**Standard of the Undying Legion:** durante la tua fase degli eroi, un Tomb Herald può conficcare il suo stendardo nella sabbia e far tornare a combattere i guerrieri caduti. In tal caso, non puoi muovere il Tomb Herald fino alla tua successiva fase degli eroi, ma puoi immediatamente riportare in vita 1 modello ucciso in ciascuna unità di **DEATHRATTLE** della tua armata che si trova entro 24".

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, TOTEM, TOMB HERALD

# LICHE PRIEST



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mortuary Staff	1"	1	4+	3+	-1	D3
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Liche Priest è un singolo modello. È armato con una Mortuary Staff.

## SKELETAL STEED

Un Liche Priest può cavalcare uno Skeletal Steed. Se lo fa, la sua caratteristica Move aumenta a 12" e guadagna gli attacchi dei Thundering Hooves dello Steed.

## ABILITÀ

**Pergamene dello Ierofante:** una volta per partita, quando un Liche Priest tenta di dissipare un incantesimo, può leggere le sue antiche pergamene; in tal caso, riesce automaticamente a dissipare l'incantesimo.

## MAGIA

Un Liche Priest è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Giusto Castigo.

## GIUSTO CASTIGO

Quando il Liche Priest intona i versi di questo incanto, una luce ardente illumina le orbite vuote dei suoi guerrieri, che iniziano a muoversi con velocità e furia innaturali. Giusto Castigo ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, Scegli un'unità di **SKELETONS** o di **REANIMANT** entro 18". Fino alla tua successiva fase degli eroi, tutti i modelli di quell'unità sono infusi di potere magico; ogni volta che ottieni 6 o più quando effettui un tiro per colpire di uno di questi modelli, esso può immediatamente effettuare un attacco aggiuntivo con la stessa arma.

## KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD, PRIEST, LICHE PRIEST

# CASKET OF SOULS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Keeper's Mortuary Dagger and Glaive	1"	1	4+	3+	-1	D3
Casket Guards' Double-handed Swords	1"	4	4+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Di una Casket of Souls si occupano un Keeper of the Casket e 2 Casket Guards. Il Keeper può liberare le anime torturate contenute nella Casket, inviandole sul campo di battaglia a dar sfogo alla propria ira. Il Keeper è armato con Mortuary Dagger and Glaive, e le Casket Guards con Double-handed Swords.

## ABILITÀ

**Patto di Potere:** se un **LICHE PRIEST** della tua armata si trova entro 18" da questo modello, puoi aggiungere 1 al risultato dei tuoi tiri per lanciare incantesimi.

**L'Arca:** questo modello non può effettuare movimenti di carica. Tuttavia, puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza che questo modello effettua durante la fase di tiro.

**Pergamene del Custode:** il Keeper può tentare di dissipare un incantesimo durante la fase degli eroi nemica come se fosse un mago.

**Anime Liberate:** durante la tua fase degli eroi il Keeper of the Casket può liberare le anime torturate dei dannati. In tal caso, scegli un'unità nemica visibile entro 20" e tira un dado. Con un risultato di 3 o più quell'unità subisce D3 ferite mortali (se la caratteristica Bravery dell'unità è 4 o meno subisce invece D6 ferite mortali). Poi tira un dado per ogni altra unità nemica che si trova entro 6" dalla prima unità. Con un risultato di 5 o più anche quell'unità viene attaccata dalle anime in cerca di vendetta e subisce D3 ferite mortali (se la caratteristica Bravery dell'unità è 4 o meno subisce invece D6 ferite mortali).

## KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, CASKET OF SOULS

# SKELETON WARRIORS



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Blade	1"	1	4+	4+	-	1
Ancient Spear	2"	1	5+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Skeleton Warriors è composta da 10 o più modelli. Alcune unità sono equipaggiate con Ancient Blades, mentre altre vanno in guerra con Ancient Spears. Le unità di Skeleton Warriors imbracciano anche malconci Crypt Shields o alti Tomb Shields per proteggerci.

## SKELETON CHAMPION

Il leader di questa unità è uno Skeleton Champion. Uno Skeleton Champion effettua 2 attacchi invece di 1.

## ICON AND STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers o Standard Bearers. Durante la tua fase degli eroi puoi riportare in vita D6 modelli uccisi di questa unità se essa include Icon o Standard Bearers.

## HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Un'unità che include Hornblowers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per la distanza di carica non sia più alto.

## ABILITÀ

**Servire Anche nella Morte:** puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati dalle unità di Skeleton Warriors che si trovano entro 18" da un **DEATH HERO** della tua armata.

**Legione di Scheletri:** le melee weapons dei modelli di questa unità effettuano 1 attacco in più se l'unità è composta da almeno 20 modelli. Effettuano invece 2 attacchi in più se la loro unità è composta da 30 o più modelli.

**Crypt Shield:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da un'unità equipaggiata con Crypt Shields contro attacchi che hanno una caratteristica Rend di '-'.

**Tomb Shield:** un'unità equipaggiata con Tomb Shields può creare una fortezza di scudi invece di correre o caricare durante il proprio turno. In tal caso, aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati dall'unità fino alla sua successiva fase di movimento.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Scheletri in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## EVOcare SCHELETRI

Evocare Scheletri ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, puoi schierare un'unità composta da un massimo di 10 Skeleton Warriors entro 18" da colui che l'ha lanciata e a più di 9" dai nemici. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente. Se il risultato del tiro per lanciare l'incantesimo è 10 o più, puoi invece schierare un'unità di un massimo di 20 Skeleton Warriors.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON WARRIORS

# SKELETON ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bow	20"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arrow	1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Skeleton Archers è composta da 10 o più modelli. Sono armati con Ancient Bows e possono infilzare i nemici in corpo a corpo usando una Arrow come pugnale improvvisato.

## MASTER OF ARROWS

Il leader di questa unità è un Master of Arrows. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da un Master of Arrows quando tira con l' Ancient Bow.

## ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Durante la tua fase degli eroi puoi riportare in vita D6 modelli uccisi di questa unità se essa include Icon Bearers.

## HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Un'unità che include Hornblowers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per la distanza di carica non sia più alto. Inoltre un'unità che include Hornblowers può tirare anche se ha corso nello stesso turno.

## ABILITÀ

**Salva di Antiche Frece:** i modelli delle unità di Skeleton Archers effettuano 1 attacco addizionale con i loro Ancient Bows se la loro unità è composta da 20 o più modelli e non ci sono modelli nemici entro 3" durante la fase di tiro.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skeleton Archers in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## EVOcare SKELETON ARCHERS

Evocare Skeleton Archers ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, puoi schierare un'unità composta da un massimo di 10 Skeleton Archers entro 18" da colui che l'ha lanciata e a più di 9" dai nemici. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente. Se il risultato del tiro per lanciare l'incantesimo è 10 o più, puoi invece schierare un'unità di un massimo di 20 Skeleton Archers.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON ARCHERS

# SKELETON HORSEMEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bronze-tipped Cavalry Spears	2"	1	4+	4+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Skeleton Horsemen è composta da 5 o più modelli. Sono armati con Bronze-tipped Cavalry Spears e imbracciano gli Horsemen's Shields. Cavalcano Skeletal Steeds che attaccano con i loro Thundering Hooves.

## MASTER OF HORSE

Il leader di questa unità è un Master of Horse. Un Master of Horse effettua 2 attacchi invece di uno con la sua Bronze-tipped Cavalry Spear.

## ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Durante la tua fase degli eroi puoi riportare in vita D3 modelli uccisi di questa unità se essa include Icon Bearers.

## HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Un'unità che include Hornblowers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per la distanza di carica non sia più alto.

## ABILITÀ

**Carica della Morte:** aggiungi 1 ai tiri per ferire effettuati con le Bronze-tipped Cavalry Spear degli Skeleton Horsemen se hanno caricato in questo turno.

**Horsemen's Shield:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da uno Skeleton Horseman.

## Primi ad Affrontare il Nemico:

gli Skeleton Horsemen possono caricare anche se hanno corso nello stesso turno.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Horsemen in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## EVOcare HORSEMEN

Evocare Horsemen ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, puoi schierare un'unità composta da un massimo di 5 Skeleton Horsemen entro 18" da colui che l'ha lanciata e a più di 9" dai nemici. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente. Se il risultato del tiro per lanciare l'incantesimo è 10 o più, puoi invece schierare un'unità di un massimo di 10 Skeleton Horsemen.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON HORSEMEN

# SKELETON HORSE ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bow	20"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arrow	1"	1	5+	5+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Skeleton Horse Archers è composta da 5 o più modelli. Sono armati con Ancient Bows e possono infilzare i nemici in corpo a corpo usando una Arrow come pugnale improvvisato. Cavalcano Skeletal Steeds che attaccano con i loro Thundering Hooves.

## MASTER OF SCOUTS

Il leader di questa unità è un Master of Scouts. Aggiungi 1 ai tiri per colpire effettuati da un Master of Scouts quando tira con l'Ancient Bow.

## ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Durante la tua fase degli eroi puoi riportare in vita D3 modelli uccisi di questa unità se essa include Icon Bearers.

## HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Un'unità che include Hornblowers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per la distanza di carica non sia più alto. Inoltre un'unità che include uno o più Hornblowers può tirare anche se ha corso nello stesso turno.

## ABILITÀ

### Furiosi Come il Vento del Deserto:

questa unità può tirare invece di muoversi durante la fase di movimento. In tal caso, può muoversi durante la fase di tiro dello stesso turno, ma non può tirare. Se si muove durante la fase di tiro, può ritirarsi.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Horse Archers in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## EVOcare HORSE ARCHERS

Evocare Horse Archers ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, puoi schierare un'unità composta da un massimo di 5 Skeleton Horse Archers entro 18" da colui che l'ha lanciata e a più di 9" dai nemici. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente. Se il risultato del tiro per lanciare l'incantesimo è 10 o più, puoi invece schierare un'unità di un massimo di 10 Skeleton Horse Archers.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON HORSE ARCHERS

# SKELETON CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bows	18"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Charioteer's Spears	2"	2	4+	4+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Skeleton Chariots è composta da 3 o più modelli. Ogni carro è guidato da una coppia di Skeleton Warriors equipaggiati con Charioteer's Spears e Ancient Bows. I carri sono trainati in battaglia da una coppia di Skeletal Steeds che attaccano con i loro Thundering Hooves.

## MASTER OF CHARIOTS

Il leader di questa unità è un Master of Chariots; egli effettua 3 attacchi invece di 2 con la sua Charioteer's Spear.

## ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Durante la tua fase degli eroi puoi riportare in vita 1 modello ucciso di questa unità se essa include Icon Bearers.

## HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Un'unità che include Hornblowers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per la distanza di carica non sia più alto. Inoltre un'unità che include

Hornblowers può tirare anche se ha corso nello stesso turno.

## ABILITÀ

**Schiacciamoli Sotto le Ruote:** gli Skeleton Chariots raddoppiano il numero degli attacchi di tutte le loro melee weapons se hanno caricato nello stesso turno.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON CHARIOTS

# TOMB GUARD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tomb Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Bronze Halberd	1"	2	4+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Tomb Guard è composta da 5 o più modelli. Alcune unità di Tomb Guard sono equipaggiate con Tomb Blades, mentre altre unità portano Bronze Halberds. In entrambi i casi le Tomb Guard imbracciano sempre Tomb Shields.

## TOMB CAPTAIN

Il leader di questa unità è un Tomb Captain. Un Tomb Captain effettua 3 attacchi invece di 2.

## ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Durante la tua fase degli eroi puoi riportare in vita D3 modelli uccisi di questa unità se essa include Icon Bearers.

## HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Un'unità che include Hornblowers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per la distanza di carica non sia più alto.

## ABILITÀ

**Armi Maledette:** se un tiro per ferire effettuato da un modello di questa unità è pari a 6 o più, l'attacco infligge il doppio dei danni.

**Tomb Shield:** un'unità equipaggiata con Tomb Shields può creare una fortezza di scudi invece di correre o caricare durante il proprio turno. In tal caso, aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati dall'unità fino alla sua successiva fase di movimento.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Tomb Guard in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## EVOCARE TOMB GUARD

Evocare Tomb Guard ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, puoi schierare un'unità composta da un massimo di 5 Tomb Guard entro 18" da colui che l'ha lanciata e a più di 9" dai nemici. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente. Se il risultato del tiro per lanciare l'incantesimo è 10 o più, puoi invece schierare un'unità di un massimo di 10 Tomb Guard.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, TOMB GUARD

# NECROTECT



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Overseer's Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Dagger of Ages	1"	2	4+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Necrotect è un singolo modello. È armato con una Overseer's Whip e un Dagger of Ages.

## ABILITÀ

**Sorvegliante Inflexibile:** Durante la tua fase degli eroi puoi indicare un'unità di **DEATHRATTLE** che si trova entro 8" da questo modello. Quell'unità può muoversi di 3" addizionali durante la sua successiva fase di movimento. Inoltre, fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 effettuati da quell'unità durante la fase di combattimento.

## KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, NECROTECT

# NECROPOLIS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knight's Heavy Spear	2"	2	3+	3+	-1	1
Necroserpent's Poisoned fangs	2"	3	4+	3+	-1	D3

## DESCRIZIONE

Un'unità di Necropolis Knights è composta da 3 o più modelli. Gli Knights sono armati con Heavy Spears che trapassano con facilità la carne dei mortali, e alcuni imbracciano grandi Necropolis Shields per proteggersi in combattimento. I Knights cavalcano enormi Necroserpents che azzannano i nemici con Poisoned Fangs.

## NECROPOLIS CAPTAIN

Il leader di questa unità è un Necropolis Captain. Egli effettua 3 attacchi invece di 2 con la sua Heavy Spear.

## ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Durante la tua fase degli eroi puoi riportare in vita 1 modello ucciso di questa unità se essa include Icon Bearers.

## HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Un'unità che include Hornblowers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per la distanza di carica non sia più alto.

## ABILITÀ

**Necroveleno:** se il risultato di un tiro per ferire effettuato con le Poisoned Fangs di un Necroserpent è 6 o più, l'unità bersaglio subisce una ferita mortale in aggiunta a qualunque altro danno.

**Necropolis Shield:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da un'unità di Necropolis Knights equipaggiata con Necropolis Shields.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Rianimare il Necropolis Knight in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## RIANIMARE IL NECROPOLIS KNIGHT

Rianimare il Necropolis Knight ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità di Necropolis Knights entro 18". Puoi aggiungere un modello a quell'unità.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, NECROPOLIS KNIGHTS

# TOMB SCORPIONS



## MELEE WEAPONS

Tail Stinger

Powerful Pincers

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
3"	1	3+	3+	-1	3
2"	2	4+	3+	-2	D3

## DESCRIZIONE

Un'unità di Tomb Scorpions può includere un numero qualsiasi di modelli. I Tomb Scorpions possono tranciare a metà un nemico con le loro Powerful Pincers, o farlo morire fra atroci sofferenze con il letale veleno contenuto nei loro Tail Stingers.

## ABILITÀ

**Sepolti nella Sabbia:** invece di schierare un'unità di Tomb Scorpions sul campo di battaglia, puoi metterla da parte e dichiarare che si trova sottoterra. In qualsiasi tua fase di movimento, puoi schierare l'unità sul campo di battaglia a più di 6" da tutti i modelli nemici. Questo è il movimento di quell'unità per quella fase di movimento.

**Sarcofago del Liche Priest:** i Tomb Scorpions fungono da sarcofagi per i Liche Priests caduti in battaglia, e i resti degli antichi sacerdoti forniscono ancora una certa misura di protezione contro gli incantesimi nemici. Tira un dado ogni volta che un Tomb Scorpion subisce una ferita o una ferita mortale causata da un incantesimo. Aggiungi uno al risultato se il Tomb Scorpion si trova entro 18" da un **NECROTECT** della tua armata. Con un risultato di 5 o più quella ferita o quella ferita mortale vengono ignorate.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Rianimare il Tomb Scorpion in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## RIANIMARE IL TOMB SCORPION

Rianimare il Tomb Scorpion ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, indica un'unità di Tomb Scorpions entro 18". Puoi aggiungere un modello a quell'unità.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, TOMB SCORPIONS

# USHABTI



## MISSILE WEAPONS

Great Bow

## MELEE WEAPONS

Stone Fists

Ritual Blade-stave

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
24"	1	4+	3+	-1	D3
1"	3	4+	3+	-	1
1"	3	3+	3+	-1	D3

## DESCRIZIONE

Un'unità di Ushabti può includere un numero qualsiasi di modelli. Alcune unità di Ushabti sono armate con Ritual Blade-staves a due mani. Altre unità di Ushabti impugnano Great Bows e, da vicino, colpiscono i nemici con i propri Stone Fists.

## ABILITÀ

**Statuario di Guerra:** il tiro salvezza degli Ushabti è di 3+ invece che di 5+ contro gli attacchi che hanno una caratteristica Damage pari a 1.

## Le Fattezze Degli Antichi Dei:

gli Ushabti sono spesso restaurati e abbelliti dal lavoro e dalle benedizioni dei Necrotects. Puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati dagli Ushabti se la loro unità si trova entro 18" da un **NECROTECT** della tua armata.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Rianimare Ushabti in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## RIANIMARE USHABTI

Rianimare Ushabti ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità di Ushabti entro 18". Puoi aggiungere un modello a quell'unità.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, USHABTI

# KHEMRIAN WARSPHINX



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Roar	8"	1	3+	*	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	*	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	D3
Tomb Guards' Spears	2"	*	3+	3+	-	1

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Fiery Roar	Stone Claws and Teeth	Tomb Guards' Spears
0-2	2+	3+	8
3-4	3+	4+	7
5-7	4+	4+	6
8-9	5+	5+	5
10+	6+	5+	4

## DESCRIZIONE

Una Khemrian Warsphinx è un singolo modello. Polverizza i nemici con i suoi giganteschi Stone Claws and Teeth, li calpesta con il suo Thundercrush Attack e può anche dar loro fuoco dalla distanza con un Fiery Roar. Alcune Khemrian Warsphinxes hanno una Venom-spike Tail, altre una Bladed Tail. Una Khemrian Warsphinx trasporta sulla schiena una portantina ornata, occupata da un equipaggio di Tomb Guard armate con lunghe Spears.

## ABILITÀ

**Thundercrush Attack:** dopo che questo modello ha completato un movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 1" da esso e tira un dado. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di modelli dell'unità scelta, essa subisce D3 ferite mortali.

**Statua da Guerra Sacra:** dimezza le ferite o le ferite mortali inflitte a una Khemrian Warsphinx (arrotondando per eccesso).

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Plasmare le Pietre in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

### PLASMARE LE PIETRE

Mentre il mago intona il suo incantesimo, le pietre spaccate si sciolgono come cera e il metallo piegato riprende la propria forma per riparare le statue da guerra dei tempi antichi. Plasmare le Pietre ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli una Khemrian Warsphinx entro 18". Essa sana D3 ferite.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, MONSTER, KHEMRIAN WARSPHINX

# ROYAL WARSPHINX



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Roar	8"	1	3+	✱	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	✱	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	D3
Tomb King's Glaive of Kings	1"	✱	3+	3+	-2	3

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Fiery Roar	Stone Claws and Teeth	Glaive of Kings
0-2	2+	3+	3
3-4	3+	4+	3
5-7	4+	4+	2
8-9	5+	5+	2
10+	6+	5+	1

## DESCRIZIONE

Una Royal Warsphinx è un singolo modello. Polverizza i nemici con i suoi giganteschi Stone Claws and Teeth, li calpesta con il suo Thundercrush Attack e può anche dar loro fuoco dalla distanza con un Fiery Roar. Alcune Royal Warsphinxes hanno una Venom-spike Tail, altre una Bladed Tail. Una Royal Warsphinx trasporta sulla schiena una portantina ornata, su cui si erge un Tomb King, armato con una Glaive of Kings.

## ABILITÀ

**Thundercrush Attack:** dopo che questo modello ha completato un movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 1" da esso e tira un dado. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di modelli dell'unità scelta, essa subisce D3 ferite mortali.

**La Maledizione del Re del Sepolcro:** se una Royal Warsphinx viene uccisa, l'unità che ha le inflitto l'ultima ferita subisce immediatamente D3 ferite mortali.

**Statua da Guerra Sacra:** dimezza le ferite o le ferite mortali inflitte a una Royal Warsphinx (arrotondando per eccesso).

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo **Plasmare le Pietre** in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

### PLASMARE LE PIETRE

Mentre il mago intona il suo incantesimo, le pietre spaccate si sciolgono come cera e il metallo piegato riprende la propria forma per riparare le statue da guerra dei tempi antichi. **Plasmare le Pietre** ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli una Royal Warsphinx entro 18". Essa sana D3 ferite.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Chi Osa Disturbare il Mio Riposo?:** se un Tomb King su una Royal Warsphinx usa questa abilità, indica un'unità nemica che il Tomb King può vedere. Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per ferire effettuati dalle unità di **MUMMIES** e **DEATHRATTLE** della tua armata che scelgono come bersaglio l'unità selezionata.

## KEYWORDS

DEATH, MUMMY, REANIMANT, MONSTER, HERO, TOMB KING, ROYAL WARSPHINX

# NECROSPHINX



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gigantic Scything Blades	2"	4	3+	*	-3	3
Stone Claws	1"	*	4+	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	D3

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Scything Blades	Stone Claws
0-2	12"	2+	4
3-4	10"	3+	4
5-7	8"	3+	3
8-9	6"	4+	3
10-11	4"	4+	2

## DESCRIZIONE

Una Necrosphinx è un singolo modello. È armata con Gigantic Scything Blades e mostruosi Stone Claws. Alcune Necrosphinxes hanno una Venom-spike Tail, altre una Bladed Tail.

## VOLO

Una Necrosphinx può volare.

## ABILITÀ

**Il Bisogno di Distruggere:** se una Necrosphinx si trova entro 12" dal nemico durante la fase di carica, deve tentare di caricare anche se ha corso nella precedente fase di movimento. Inoltre, quando effettui un tiro di carica per questo modello, tira 3 dadi invece di 2 e scegli i 2 risultati più alti.

**Statua da Guerra Sacra:** dimezza le ferite o le ferite mortali inflitte a una Necrosphinx (arrotondando per eccesso).

**Decapitazione:** se una Necrosphinx dirige tutti i propri attacchi delle sue Scything Blades su uno stesso **MONSTER** e due o più tiri per ferire ottengono come risultato 6 o più, il **MONSTER** subisce 10 ferite mortali in aggiunta al normale danno.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Plasmare le Pietre in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

### PLASMARE LE PIETRE

Mentre il mago intona il suo incantesimo, le pietre spaccate si sciolgono come cera e il metallo piegato riprende la propria forma per riparare le statue da guerra dei tempi antichi. Plasmare le Pietre ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli una Necrosphinx entro 18". Essa sana D3 ferite.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, NECROSPHINX

# SEPULCHRAL STALKERS



## MISSILE WEAPONS

Transmogrifying Gaze

## MELEE WEAPON

Ornate Stave

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
10"	—			Vedi sotto	—
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	2	4+	3+	-1	2

## DESCRIZIONE

Un'unità di Sepulchral Stalkers è composta da 3 o più modelli. Gli Stalkers sono armati con Ornate Staves con cui trafiggono le vittime, e chiunque sia abbastanza folle da incontrare il loro Transmogrifying Gaze si trasforma in sabbia!

## ABILITÀ

**Sguardo Disseccante:** quando attacchi con un Transmogrifying Gaze, tira un dado; con un risultato di 1, il Sepulchral Stalker scorge un riflesso di sé stesso e la sua unità subisce una ferita mortale. Con un risultato di 2 o 3 l'unità bersaglio tiene gli occhi chiusi e non succede nulla. Con un risultato di 4 o 5 l'unità bersaglio incontra per un breve momento lo sguardo dello Stalker e subisce una ferita mortale, ma con un risultato di 6 l'unità bersaglio guarda lo Stalker direttamente negli occhi e subisce D3 ferite mortali, poiché il suo corpo si tramuta in sabbia.

**Cacciatori Sotterranei:** invece di schierare un'unità di Sepulchral Stalkers sul campo di battaglia, puoi metterla da parte e dichiarare che si trova sottoterra. In una qualsiasi delle tue fasi di movimento, puoi schierare l'unità sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Questo è il movimento dell'unità per quella fase di movimento. I Sepulchral Stalkers possono nuovamente rintanarsi sottoterra in qualsiasi tua fase di movimento successiva. In tal caso rimuovi l'unità dal campo di battaglia: potrà tornare in seguito come appena descritto.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Rianimare lo Stalker in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## RIANIMARE LO STALKER

Rianimare lo Stalker ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, indica un'unità di Sepulchral Stalkers entro 18". Puoi aggiungere un modello a quell'unità.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SEPULCHRAL STALKERS

# BONE GIANT



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gigantic Blades	2"	3	4+	3+	-2	3
Heavy Footfalls	1"	4	4+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un Bone Giant è un singolo modello. È armato con Gigantic Blades, che brandisce con effetti devastanti, e può schiacciare chiunque gli si pari innanzi con i suoi Heavy Footfalls.

## ABILITÀ

**Assalto Inarrestabile:** ogni volta che ottieni 6 o più quando effettui un tiro per colpire del Bone Giant, esso può immediatamente effettuare un attacco aggiuntivo usando la stessa arma.

**Colosso di Guerra:** dopo che un Bone Giant ha attaccato per la prima volta durante la fase di combattimento, tira un dado. Aggiungi 1 al risultato se un **NECROTECT** della tua armata si trova entro 18". Con un risultato di 5 o più, il Bone Giant può immediatamente ammassarsi e attaccare una seconda volta nello stesso turno.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Ira del Costrutto in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## IRA DEL REANIMANT

Il mago intona un antico mantra e gli spiriti degli dei vendicativi infondono in un costrutto una forza incredibile. Ira del Costrutto ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, scegli un Bone Giant entro 18". Puoi ripetere i tiri per colpire falliti effettuati da quel modello fino alla tua successiva fase degli eroi.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, BONE GIANT

# SCREAMING SKULL CATAPULT

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Screaming Skulls

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6-36"	1	4+	3+	-1	*

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE		
Crew entro 1"	Move	Screaming Skulls
3 modelli	4"	4
2 modelli	3"	3
1 modello	2"	2
Nessun modello	0	0

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Una Screaming Skull Catapult è composta da una catapulta che scaglia munizioni Screaming Skull e da un'unità di 3 Skeleton Crew, che possono difendere la macchina da guerra usando i loro Tools come armi improvvisate.

## ABILITÀ

**War Machine e Crew:** una Screaming Skull Catapult può muoversi solo se la sua **CREW** si trova entro 1" da essa all'inizio della fase di movimento. Se la Crew si trova entro 1" dalla catapulta durante la fase di tiro, può tirare con la war machine. La war machine non può effettuare movimenti di carica, non deve effettuare test di shock e non viene influenzata dagli attacchi o dalle abilità che usano la caratteristica Bravery. Se la **CREW** si trova entro 1" dalla propria war machine, è in copertura.

**Lancio di Teschi a Parabola:** questa war machine può lanciare i propri Screaming Skulls contro bersagli che non è in grado di vedere.

**Munizioni Urlanti:** un'unità bersaglio di uno o più Screaming Skulls deve sottrarre 2 dalla propria caratteristica Bravery fino alla fine della fase di shock seguente.

**Sorvegliante Immortale:** i Necrotects motivano magicamente le Skeleton Crews per lavorare e ricaricare più velocemente di quanto potrebbe fare qualsiasi mortale. Puoi tirare con una Screaming Skull Catapult due volte durante la tua fase di tiro invece di una se un **NECROTECT** della tua armata si trova entro 1" dalla war machine.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skeleton Crew in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

## EVOCARE SKELETON CREW

Evocare Skeleton Crew ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, scegli una Screaming Skull Catapult della tua armata entro 18" che non ha modelli rimanenti di Crew. Puoi schierare un'unità di massimo 3 Skeleton Crew entro 1" dalla war machine. L'unità viene aggiunta alla tua armata e può operare la war machine, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

DEATH, WAR MACHINE, SCREAMING SKULL CATAPULT

## CREW

### KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, CREW

# CARRION



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotting Talons and Sharp Beaks	1"	4	4+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Carrion può essere composta da un qualunque numero di modelli. Dall'alto, scendono in picchiata sulle prede, sventrandole con i propri Rotting Talons and Sharp Beaks.

## VOLO

I Carrion possono volare.

## ABILITÀ

**Volteggiano in Cerchio:** quando vengono schierate, considera le unità di Carrion in volo alto sopra il campo di battaglia. Fin quando rimangono alte nel cielo non possono essere caricate, attaccate, scelte come bersaglio di magie o influenzate da

abilità usate da entrambi le fazioni, e non possono attaccare a loro volta perché sono troppo in alto rispetto ai nemici. Le unità nemiche ignorano i Carrion quando si muovono (si muovono sotto di esse).

### Lancio in Picchiata del Saprofago:

la prima volta che un'unità di Carrion carica, puoi tirare 3 dadi invece di 2 per determinare la sua distanza di carica (e, di conseguenza, puoi dichiarare una carica con quell'unità se si trova entro 18" dal nemico invece che entro 12"). Quando caricano, si suppone che i Carrion scendano di quota, e l'abilità Volteggiano in Cerchio non si applica più a quell'unità per il resto della battaglia.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Carrion in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

### EVOCARE CARRION

Evocare Carrion ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, puoi schierare un'unità composta da un massimo di 3 Carrion entro 18" da colui che l'ha lanciata e a più di 9" dai nemici. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente.

## KEYWORDS

DEATH, CARRION

# TOMB SWARM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bites and Stingers	1"	5	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Tomb Swarm può includere un numero qualsiasi di modelli. Le creature che compongono lo sciame attaccano con Bites and Stingers.

## ABILITÀ

**Abitanti del Sottosuolo:** invece di schierare un Tomb Swarm sul campo di battaglia, puoi metterlo da parte e dichiarare che si trova sottoterra. In una qualsiasi tua fase di movimento, puoi schierare l'unità sul campo di battaglia a più di 9" da qualunque modello nemico. Questo è il movimento dell'unità per quella fase di movimento.

L'unità può nuovamente rintanarsi sottoterra in qualsiasi tua fase di movimento successiva. In tal caso, rimuovi l'unità dal campo di battaglia: potrà tornare in seguito come appena descritto.

**Dimore Nascoste:** se un Tomb Swarm si rintana di nuovo sottoterra come descritto in precedenza, viene raggiunto da altri simili che erano rimasti nascosti. Puoi riportare in vita D3 modelli uccisi dell'unità.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Tomb Swarms in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono.

### EVOCARE TOMB SWARMS

Evocare Tomb Swarms ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, puoi schierare un'unità composta da un massimo di 3 Tomb Swarms entro 18" da colui che l'ha lanciata e a più di 9" dai nemici. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente.

## KEYWORDS

DEATH, TOMB SWARM

## TOMB KINGS

# ROYAL LEGION OF CHARIOTS

### ORGANIZZAZIONE

Una Royal Legion of Chariots è composta dalle seguenti unità:

- 1 Tomb King su Royal Chariot
- 4 unità di Skeleton Chariots

### ABILITÀ

**Il Vanto di Nehekhar:** le qualità marziali della Royal Legion of Chariots riflettono il potere e l'abilità guerriera del Tomb King. Solo i destrieri migliori e i guerrieri più nobili possono combattere in una brigata così prestigiosa. Puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati dagli Skeleton Chariots che fanno parte di una Royal Legion of Chariots.

**Impatto Tritaossa:** i carri di questa legione si abbattono sulle vittime con forza devastante e con un'ondata dopo l'altra di macchine da guerra travolgono i nemici sotto le pesanti ruote. Tira un dado dopo che un modello della Royal Legion of Chariots ha completato un movimento di carica entro 1" da un'unità nemica. Con un risultato di 4+ quell'unità subisce una ferita mortale.

## TOMB KINGS

# TOMB LEGION

### ORGANIZZAZIONE

Una Tomb Legion è composta dalle seguenti unità:

- 1 Tomb King
- 1 Liche Priest
- 2 unità di Skeleton Warriors
- 2 unità di Skeleton Archers
- 1 unità di Tomb Guard
- 1 unità di Skeleton Chariots, Skeleton Horsemen, Skeleton Horse Archers o Necropolis Knights

### ABILITÀ

**L'Ira del Tomb King:** ogni Tomb King è un condottiero aggressivo, in grado di instillare il proprio incrollabile vigore nei guerrieri della sua Tomb Legion. Se il risultato di un tiro per ferire effettuato durante la fase di combattimento da un modello di una Tomb Legion che si trova entro 18" dal proprio Tomb King è 6 o più, il modello può immediatamente effettuare un attacco aggiuntivo con la stessa arma.

**Il Dovere dello Ierofante:** al Liche Priest di una Tomb Legion è riconosciuto il titolo di Ierofante, ed è sua responsabilità risvegliare le anime dei guerrieri e risanare i corpi dei caduti. Tira un dado se un modello di una Tomb Legion viene ucciso entro 18" dal suo Liche Priest; con un risultato di 6, lo Ierofante riporta in vita il guerriero e la ferita o la ferita mortale che aveva ucciso il modello viene ignorata.

# WARSCROLLS SOSTITUTIVE

---

Le seguenti unità non hanno warscrolls. Usa invece le warscrolls sostitutive indicate in basso.

<b>Unità</b>	<b>Warscroll</b>
Arkhan the Black on Foot . . . . .	Liche Priest
Arkhan the Black on Skeletal Chariot . . . . .	Settra the Imperishable
Grand Hierophant Khatep . . . . .	Liche Priest
Liche High Priest . . . . .	Liche Priest
The Herald Nekaph . . . . .	Tomb Herald
Tomb Herald on Chariot . . . . .	Tomb King in Royal Chariot
Ramhotep the Visionary . . . . .	Necrotect
Tomb Prince . . . . .	Tomb King
Tomb Prince on Skeletal Chariot . . . . .	Tomb King in Royal Chariot
Tomb Prince on Khemrian Warsphinx . . . . .	Royal Warsphinx
Tomb King on Khemrian Warsphinx . . . . .	Royal Warsphinx
Necrolith Colossus . . . . .	Bone Giant
Hierotitan . . . . .	Bone Giant