

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## VAMPIRE COUNTS



WARSCROLLS  
COMPENDIUM



# INTRODUZIONE

Nei Reami Mortali squassati dalla guerra, i morti inquieti sono sempre più numerosi. Alcuni hanno il potere di legare i defunti alla propria volontà, dal cadavere più bestiale al più regale degli spettri. Le loro armate risorte marciano

in ogni regno, lame avvolte da un gelo tombale fendono carne calda ovunque i loro signori bramino il dominio sui viventi. Nessuno può rivaleggiare con Nagash, il Sommo Necromante: persino Sigmar ha motivo di temere il suo nome.

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 DELLE WARSCROLLS

- 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 MORGHEST HARBINGERS**

**2** **MOV** 6 **STR** 4 **DEF** 4 **W** 2

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Spirit Swords	1'	5	3+	3+	-1	2

**3 DESCRIZIONE**  
Un'unità di Morghest Harbingers ha qualsiasi numero di modelli. I Morghest Harbingers sono armati con Spirit Swords.

**4 ABILITÀ**  
**Araldi del Maleddio:** puoi aggiungere 1 a 1d6 per lanciare incantesimi che ti consentono di schiere un'unità di **DEATH** se il lanciatore si trova entro 18" da qualsiasi Morghest.

**MAGIA**  
I **DEATH WEAPONS** conoscono l'incantesimo **Evocare Harbingers**, oltre a qualsiasi altro incantesimo conosciuto.

**EVOCARE HARBINGERS**  
Evocare Harbingers ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Morghest Harbingers entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

**5** **KEYWORDS** DEATH, REANIMANT, DEATHLORDS, MORGHEST HARBINGERS

---

**MORGHEST ARCHAI**

**2** **MOV** 9" **STR** 4 **DEF** 4 **W** 2

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Spirit Halberd	2'	3	3+	3+	-2	3

**DESCRIZIONE**  
I membri di Morghest Archai ha un qualsiasi numero di modelli. Essi sono armati con Spirit Halberd e indossano Ebony-woolled Armours.

**ABILITÀ**  
**Araldi del Maleddio:** puoi aggiungere 1 a 1d6 per lanciare incantesimi che ti consentono di schiere un'unità di **DEATH** se il lanciatore si trova entro 18" da qualsiasi Morghest.

**MAGIA**  
I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo **Evocare Archai**, oltre a qualsiasi altro incantesimo conosciuto.

---

**NAGASH, SUPREME LORD OF THE UNDEAD**

**2** **MOV** 9" **STR** 4 **DEF** 4 **W** 2

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Gift of Nagash	12"	1	3+	2+	-1	D6

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Alakazab	3"	1	3+	2+	-3	D6
Zefre-nekhar	2"	3	3+	3+	-2	3
Spirit's Special Claws and Daggers	1'	6	5+	4+	-	1

**TABELLA DEI DANNI**

Ferite subite	The Nine Books of Nagash	The Mortal Blade	The Staff of Power
0-3	Lancia e disipa 1 incantesimo extra	6	+3 lancio / +2 dissipare
4-6	Lancia e disipa 2 incantesimi extra	5	+3 lancio / +2 dissipare
7-10	Lancia e disipa 3 incantesimi extra	4	+2 lancio / +2 dissipare
11-13	Lancia e disipa 2 incantesimi extra	3	+2 lancio / +2 dissipare
14+	Lancia e disipa 1 incantesimo extra	2	+2 lancio / +2 dissipare

**DESCRIZIONE**  
Nagash è un singolo modello. Combattere con Zefre-nekhar, la Mortal Blade ed il portento Zefre-nekhar sono di Mortalblade. La sua corazza magica, insieme a lui, può resistere a qualsiasi magia. Nagash è un'unità di un solo modello, Nagash, e in una mano i Nine Books of Nagash, il Breviere del Potere regale Alakazab, il Breviere del Potere di suo padre Zefre-nekhar e un'armata di spettri più potenti. Nagash è accompagnato da una schiera di spettri che combattono con Spectral Claws and Daggers.

**VOLO**  
Nagash può volare.

**ABILITÀ**  
**Mortaleblade:** tira un dado ogni volta che Nagash subisce una ferita mortale. Se il risultato è 4 o più, la Black Armour respinge la ferita mortale che viene ignorata, se il risultato è 6, l'unità che ha inflitto la ferita mortale subisce una ferita in risposta mentre l'attacco viene rilasciato contro di essa.

**The Nine Books of Nagash:** i Nine Books of Nagash permettono a Nagash di lanciare incantesimi addizionali nella sua fase degli one di dispargere incantesimi addizionali nella fase degli one di attacco. Il numero dei differenti incantesimi che può lanciare o dispargere o lanciare e mostrare nella tabella dei danni in alto.

**Il Breviere del Potere:** aggiungi i modelli morti elencati nella tabella dei danni a qualsiasi non per lanciare o dispargere incantesimi di Nagash.

**Incantesimo della Magia della Morte:** se Nagash lancia con successo un

incantesimo che ti permette di schiere una nuova unità di **DEATH**, puoi raddoppiare il numero di modelli schierati in quell'unità che ha creato un **MANO DI POVIERE**, puoi schierare due unità invece di una.

**Tocco Terrificante:** se il tiro per coprire di un attacco effettuato dagli Spirit's Spectral Claws and Daggers è 6 o più, il tuo tocco terrificante ferma il nemico, ostacola la vittima, un'aggiungendo immediatamente 1 ferita mortale invece del normale danno.

**MAGIA**  
Nagash è un mago. Può cercare di lanciare tre differenti incantesimi in ciascuna delle tre fasi degli one, cercare di dispargere tre incantesimi in ciascuna fase degli one di attacco, o cercare di lanciare o dispargere incantesimi addizionali con i Nine Books of Nagash. Conosci gli incantesimi **Book of Nagash**, **Scudo Mortale**, **Mano di Potere** e **Ladro di Anime**, oltre a qualsiasi altro incantesimo conosciuto da altri **DEATH WIZARDS** sul campo di battaglia.

**MANO DI POVIERE**  
Si dice che il tocco di Nagash possa far precipitare e avvertire ogni mortale, rendendolo poco più di una pila di ossa polverosa in pochi attimi. Mano di Potere ha un valore di lancio di 8. Se è lanciato con successo, scegli un modello nemico entro 3". Poi prendi un dado e ricolloca il suo valore. Tieni la faccia del dado all'avvertito e scegli gli di scegliere una. Il modello schiva l'attacco, altrimenti il modello si trasforma in polvere e viene ucciso.

**LABRO DI ANIME**  
Indagando il cimitero con Alakazab, Nagash può rubarti l'anima e consumarla per nutrirsi. **Ladro di Anime** ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 28" e tira due dadi. Se il totale ottenuto è maggiore della **Breviere dell'unità**, essa subisce 1D6 ferite mortali.

Se il totale ottenuto è almeno il doppio della **Breviere dell'unità**, essa subisce invece 1D6 ferite mortali. Nagash recupera una ferita per ogni ferita mortale inflitta al bersaglio.

**ABILITÀ DI COMANDO**  
**Signore Supremo della Morte:** la volontà incontrollabile di Nagash nutre energie misteriose nella sua armata. Se Nagash utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli one puoi ripetere i tiri per coprire i tiri subentra a 1 e per tutte le unità di **DEATH** nella tua armata, ed esse non devono effettuare test di block.

**6** **KEYWORDS** DEATH, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, PRIEST, WIZARD, NAGASH

# NAGASH, SUPREME LORD OF THE UNDEAD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gaze of Nagash	12"	1	3+	2+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alakanash	3"	1	3+	2+	-3	D6
Zefet-nebtar	2"	*	3+	3+	-2	3
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	The Nine Books of Nagash	The Mortis Blade	The Staff of Power
0-3	Lancia e dissipa 5 incantesimi extra	6	+3 lancio /+3 dissipare
4-6	Lancia e dissipa 4 incantesimi extra	5	+3 lancio /+2 dissipare
7-10	Lancia e dissipa 3 incantesimi extra	4	+2 lancio /+2 dissipare
11-13	Lancia e dissipa 2 incantesimi extra	3	+2 lancio /+1 dissipare
14+	Lancia e dissipa 1 incantesimi extra	2	+1 lancio /+1 dissipare

## DESCRIZIONE

Nagash è un singolo modello. Combatte con Zefet-nebtar, la Mortis Blade, ed è protetto dalle piastre nere di Morikhane, la sua corazza magica. Attorno a lui turbinano i Nine Books of Nagash, e in una mano regge Alakanash, il Bastone del Potere. Il suo Gaze letale può abbattere i nemici più potenti. Nagash è accompagnato da una schiera di Spirits che combattono con Spectral Claws and Daggers.

## VOLO

Nagash può volare.

## ABILITÀ

**Morikhane:** tira un dado ogni volta che Nagash subisce una ferita mortale. Se il risultato è 4 o più, la Black Armour respinge la ferita mortale che viene ignorata; se il risultato è 6, l'unità che ha inflitto la ferita mortale ne subisce una in risposta mentre l'attacco viene riflesso contro di essa.

**The Nine Books of Nagash:** i Nine Books of Nagash permettono a Nagash di lanciare incantesimi addizionali nella sua fase degli eroi e di dissipare incantesimi addizionali nella fase degli eroi nemica. Il numero dei differenti incantesimi che può cercare di lanciare o dissipare è mostrato nella tabella dei danni in alto.

**Il Bastone del Potere:** aggiungi i modificatori elencati nella tabella dei danni a qualsiasi tiro per lanciare o dissipare incantesimi di Nagash.

**Incarnazione della Magia della Morte:** se Nagash lancia con successo un

incantesimo che ti permette di schierare una nuova unità di **DEATH**, puoi raddoppiare il numero di modelli schierati in quell'unità (se ha evocato un **HERO** o un **MONSTER**, puoi schierare due unità invece di una).

**Tocco Terrificante:** se il tiro per colpire di un attacco effettuato dagli Spirit's Spectral Claws and Daggers è 6 o più, il loro tocco terrificante ferma il battito cardiaco della vittima, infliggendo immediatamente 1 ferita mortale invece del normale danno.

## MAGIA

Nagash è un mago. Può cercare di lanciare tre differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare tre incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Inoltre può cercare di lanciare o dissipare incantesimi addizionali con i Nine Books of Nagash. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico, Mano di Polvere e Ladro di Anime, oltre a qualsiasi altro incantesimo conosciuto da altri **DEATH WIZARDS** sul campo di battaglia.

## MANO DI POLVERE

Si dice che il tocco di Nagash possa far invecchiare e avvizzire ogni mortale, rendendolo poco più di una pila di ossa polverose in pochi attimi. Mano di Polvere ha un valore di lancio di 8. Se è lanciato con successo, scegli un modello nemico entro 3". Poi prendi un dado e nascondilo in una mano. Tieni le mani di fronte all'avversario e chiedigli di sceglierne una. Se sceglie la mano che contiene il dado, il modello schiva l'attacco, altrimenti il modello si trasforma in polvere e viene ucciso!

## LADRO DI ANIME

Indicando il nemico con Alakanash, Nagash può rubargli l'anima e consumarla per nutrirsene. Ladro di Anime ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 24" e tira due dadi. Se il totale ottenuto è maggiore della Bravery dell'unità, essa subisce D3 ferite

mortali. Se il totale ottenuto è almeno il doppio della Bravery dell'unità, essa subisce invece D6 ferite mortali. Nagash recupera una ferita per ogni ferita mortale inflitta al bersaglio.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Signore Supremo della Morte:** la volontà incrollabile di Nagash infonde energie misteriose nella sua armata. Se Nagash utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per colpire e i tiri salvezza pari a 1 per tutte le unità di **DEATH** nella tua armata, ed esse non devono effettuare test di shock.

## KEYWORDS

DEATH, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, PRIEST, WIZARD, NAGASH

# ARKHAN THE BLACK



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Zefet-kar	1"	1	3+	3+	-1	D3
Khenash-an	2"	1	4+	3+	-1	D3
Razarak's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Ebon Claws	Staff of Spirits
0-2	16"	6	+2 lancio /+2 dissipare
3-4	13"	5	+2 lancio /+1 dissipare
5-6	10"	4	+1 lancio /+1 dissipare
7-8	7"	3	+1 lancio
9+	4"	2	-

## DESCRIZIONE

Arkhan the Black è un singolo modello. Combatte con Zefet-kar, la Tomb Blade, ed entra in battaglia in arcione a Razarak, un Dread Abyssal che colpisce i nemici con Ebon Claws. Arkhan porta inoltre Khenash-an, il Bastone degli Spiriti, un arcano manufatto che incamera l'energia magica usata dall'incantatore per potenziare gli incantesimi. Arkhan è accompagnato da una schiera di Spirits che combattono con Spectral Claws and Daggers.

## VOLO

Arkhan the Black può volare.

## ABILITÀ

**Divora Anime:** Arkhan the Black sana 2 ferite alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

**Bastone degli Spiriti:** quando Arkhan cerca di lanciare o dissipare un incantesimo, aggiungi al risultato il modificatore di Khenash-an (elencato nella tabella dei danni in alto).

**Mortarch of Sacrament:** puoi aggiungere 1 ai tiri di Arkhan per lanciare incantesimi che ti consentono di schierare sul campo di battaglia una nuova unità di **DEATH**.

**Tocco Terrificante:** se il tiro per colpire di un attacco effettuato dagli Spirits' Spectral Claws and Daggers è 6 o più, il loro tocco terrificante ferma il battito cardiaco della vittima, infliggendo immediatamente 1 ferita mortale invece del normale danno.

## MAGIA

Arkhan the Black è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare due incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Maledizione del Tempo. Arkhan conosce inoltre gli incantesimi di qualsiasi **DEATH WIZARD** che si trovi entro 18" da lui.

## MALEDIZIONE DEL TEMPO

Tracciando nell'aria un gesto di disprezzo, Arkhan condanna i nemici e li fa invecchiare a velocità incredibile. Maledizione del Tempo ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità visibile entro 18" e tira poi dieci dadi. Per ciascun risultato pari a 6, quell'unità subisce una ferita mortale e puoi tirare un dado addizionale. Per ciascun risultato di 5 o più con questi dadi addizionali, il bersaglio subisce un'altra ferita mortale e puoi tirare un altro dado. Ora, per ciascun risultato di 4 o più, l'unità

bersaglio subisce un'altra ferita mortale e puoi tirare un altro dado. Continua a tirare dadi in questa maniera, infliggendo ferite mortali e riducendo di 1 il risultato necessario per infliggerle ad ogni tiro, fino a che non viene inflitta nessuna ferita o l'unità bersaglio è ridotta a un mucchio di polvere!

## ABILITÀ DI COMANDO

**Primo dei Mortarchs:** se Arkhan the Black utilizza questa abilità, tutti i **DEATH WIZARDS** entro 18" da lui possono aumentare la gittata dei loro incantesimi di 6" in questa fase.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, ARKHAN THE BLACK



# MANNFRED, MORTARCH OF NIGHT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheistvor	1"	4	3+	3+	-1	D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ashigarth's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Ebon Claws	Vigore della Nonmorte
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

## DESCRIZIONE

Mannfred, Mortarch of Night, è un singolo modello. È armato con Gheistvor, la Spada dell'Empio Potere, e un Sickle-glaive. Indossa inoltre la Armour of Templehof ed entra in battaglia in groppa ad Ashigarth, un Dread Abyssal che colpisce i nemici con Ebon Claws. Mannfred è accompagnato da una schiera di Spirits che combattono con Spectral Claws and Daggers.

## VOLO

Mannfred può volare quando è in groppa ad Ashigarth.

## ABILITÀ

**Divora Anime:** Mannfred, Mortarch of Night, sana 2 ferite alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

**Armour of Templehof:** la prima ferita o ferita mortale inflitta a Mannfred in ciascun turno è assorbita dalla Armour of Templehof e ignorata.

**Spada dell'Empio Potere:** se Gheistvor infligge ferite nella fase di combattimento, puoi aggiungere 1 al successivo tiro di Mannfred per lanciare o dissipare incantesimi.

**Mortarch of Night:** se è notte, o non vedi il sole, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire e per ferire di Gheistvor.

**Tocco Terrificante:** se il tiro per colpire di un attacco effettuato dagli Spirit's Spectral Claws and Daggers è 6 o più, il loro tocco terrificante ferma il battito cardiaco della vittima, infliggendo immediatamente 1 ferita mortale invece del normale danno.

## MAGIA

Mannfred è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare due incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Vento di Morte.

## VENTO DI MORTE

Mannfred invia un soffio di vento spettrale che separa le anime dai corpi di coloro che avvertono il suo morso. Vento di Morte ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, scegli un modello visibile entro 18" dal lanciatore. Ciascuna unità nemica entro 6" da quel modello subisce 1 ferita mortale, mentre l'unità del modello subisce D3 ferite mortali.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Vigore della Nonmorte del Mortarch:** la volontà di ferro di Mannfred piega al suo volere i servitori e li spinge oltre i loro limiti. Se Mannfred utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire pari a 1 per le unità di **DEATH** della tua armata che si trovano entro la gittata indicata nella tabella dei danni.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

# NEFERATA, MORTARCH OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Akmet-har	1"	5	2+	3+	-1	1
Aken-seth	1"	2	2+	3+	-2	2
Nagadron's Skeletal Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Skeletal Claws	Fascino del Crepuscolo
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

## DESCRIZIONE

Neferata è un singolo modello. È armata con Akmet-har, il Dagger of Jet, in una mano, e porta Aken-seth, lo Staff of Pain, nell'altra. Entra in battaglia in groppa a Nagadron, un Dread Abyssal che colpisce con Skeletal Claws. Neferata è accompagnato da una schiera di Spirits che combattono con Spectral Claws and Daggers.

## VOLO

Neferata può volare.

## ABILITÀ

**Pugnale di Gaietto:** il pugnale di gaietto affievolisce la vitalità e lo spirito combattivo delle vittime, lasciandole alla mercé di Neferata. Se un modello subisce ferite da Akmet-har ma non è ucciso, tira un dado alla fine della fase. Se il risultato è maggiore del numero di Wounds rimanenti del modello, esso non può combattere o difendersi e viene ucciso con disprezzo da Neferata.

**Divora Anime:** Neferata, Mortarch of Blood, sana 2 ferite al alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

**Mortarch of Blood:** ogni volta che Neferata uccide un **HERO** nemico nella fase di combattimento con Akmet-har o Aken-seth, lo trasforma in un suo schiavo; puoi schierare un Vampire Lord entro 6" da Neferata. Questo modello viene aggiunto alla tua armata, ma non può attaccare in quella fase di combattimento.

**Tocco Terrificante:** se il tiro per colpire di un attacco effettuato dagli Spirit's Spectral Claws and Daggers è 6 o più, il loro tocco terrificante ferma il battito cardiaco della vittima, infliggendo immediatamente 1 ferita mortale invece del normale danno.

## MAGIA

Neferata è una maga. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare due differenti incantesimi in

ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Nebbia Oscura.

## NEBBIA OSCURA

A un suo comando arcano, tentacoli di nebbia oscura avvolgono i servitori di Neferata, rendendo le loro forme corporee impalpabili come fumo. Nebbia Oscura ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità entro 18". Fino alla tua successiva fase degli eroi quell'unità può volare e ignora la caratteristica Rend di qualsiasi arma che la prende di mira.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Fascino del Crepuscolo:** la bellezza di Neferata raggiunge il culmine quando marcia alla testa di una possente schiera. Se Neferata utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi le unità nemiche che si trovano entro la gittata (vedi tabella dei danni) sono distratte dalla sua oscura maestà: il tuo avversario deve sottrarre 1 a tutti i tiri per colpire di queste unità.

## KEY WORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, NEFERATA

# MORGHAST HARBINGERS



## MELEE WEAPONS

Spirit Swords

Range

1"

Attacks

5

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

## DESCRIZIONE

Un'unità di Morghast Harbingers ha un qualsiasi numero di modelli. I Morghast Harbingers sono armati con Spirit Swords.

## VOLO

I Morghast Harbingers possono volare.

## ABILITÀ

**Araldi del Maledetto:** puoi aggiungere 1 ai tiri per lanciare incantesimi che ti consentono di schierare un'unità di **DEATH** se il lanciatore si trova entro 18" da qualsiasi Morghast.

**Araldi della Morte:** tira 3 dadi invece di 2 quando determini la distanza di carica per questa unità. Inoltre, puoi dichiarare una carica per questa unità se si trova entro 18" dal nemico invece di 12".

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Harbingers, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOcare HARBINGERS

Evocare Harbingers ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 2 Morghast Harbingers entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, DEATHLORDS, MORGHAST HARBINGERS

# MORGHAST ARCHAI



## MELEE WEAPONS

Spirit Halberd

Range

2"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

3

## DESCRIZIONE

Un'unità di Morghast Archai ha un qualsiasi numero di modelli. Essi sono armati con Spirit Halberds e indossano Ebon-wrought Armours.

## VOLO

I Morghast Archai possono volare.

## ABILITÀ

**Araldi del Maledetto:** puoi aggiungere 1 ai tiri per lanciare incantesimi che ti consentono di schierare un'unità di **DEATH** se il lanciatore si trova entro 18" da qualsiasi Morghast.

**Ebon-wrought Armour:** ogni volta che questa unità subisce una ferita mortale, tira un dado. Se il risultato è 5 o 6 le Ebon-wrought Armours la proteggono e la ferita è ignorata.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Archai, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOcare ARCHAI

Evocare Archai ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 2 Morghast Archai entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, DEATHLORDS, MORGHAST ARCHAI

# VLAD VON CARSTEIN



## MELEE WEAPONS

Blood Drinker

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

1

## DESCRIZIONE

Vlad von Carstein è un singolo modello. È armato con Blood Drinker e porta il Carstein Ring alla mano destra.

## ABILITÀ

**Carstein Ring:** tira un dado la prima volta che Vlad von Carstein viene ucciso. Con un risultato di 2 o più puoi schierare Vlad ovunque entro 6" dal punto in cui è stato ucciso, con tutte le ferite recuperate.

**La Sete:** Vlad von Carstein sana una ferita alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

**Amanti nella Morte:** puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 di Vlad se Isabella von Carstein è sul campo di battaglia, o tutti i tiri per colpire falliti se si trova entro 10". Se Isabella viene uccisa dal nemico, Vlad cade preda della sete di vendetta: da quel momento Blood Drinker infligge 2 Damages invece di 1.

## MAGIA

Vlad von Carstein è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Maledire l'Anima.

## MALEDIRE L'ANIMA

Mormorando parole di empio potere, Vlad cerca di maledire l'anima della vittima e condannarla a servirlo nella nonmorte per l'eternità. Maledire l'Anima ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, scegli un **HERO** nemico visibile entro 6" e tira due dadi. Se il totale è superiore alla Bravery dell'**HERO**, esso subisce una ferita mortale. Se il modello è ucciso da questo incantesimo, puoi schierare un Wight King al suo posto. Questo modello viene aggiunto alla tua armata.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Schiavi della Morte:** se Vlad von Carstein utilizza questa abilità, scegli un'unità di **DEATH** entro 10". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per correre, caricare e per ferire di quell'unità.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VLAD VON CARSTEIN



# COUNT MANNFRED



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheistvor	1"	4	3+	3+	-1	D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Nightmare's Flailing Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Count Mannfred è un singolo modello. È armato con Gheistvor, la Spada dell'Empio Potere, e con un terribile Sickle-glaive. Mannfred indossa la maledetta Armour of Templehof, che gli concede una resistenza immane.

## BARBED NIGHTMARE

Count Mannfred può cavalcare un Barbed Nightmare in battaglia. In tal caso, la sua caratteristica Move aumenta a 12" e ottiene la Melee Weapon Nightmare's Flailing Hooves.

## ABILITÀ

**La Sete:** Count Mannfred sana una ferita alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

**Armour of Templehof:** la prima ferita o ferita mortale inflitta a Mannfred in ciascun turno è assorbita dalla Armour of Templehof e ignorata.

**Spada dell'empio Potere:** se Gheistvor infligge ferite nella fase di combattimento, puoi aggiungere 1 al successivo tiro di Mannfred per lanciare o dissipare incantesimi.

## MAGIA

Count Mannfred è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare due incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Vento di Morte.

## VENTO DI MORTE

Mannfred invia un soffio di vento spettrale che separa le anime dai corpi di coloro che avvertono il suo morso. Vento di Morte ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, scegli un modello visibile entro 18" dal lanciatore. Ciascuna unità nemica entro 6" da quel modello subisce 1 ferita mortale, mentre l'unità del modello subisce D3 ferite mortali.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Vigore della Nonmorte:** Mannfred estende la sua formidabile volontà, infondendo nuovo vigore nei suoi servitori. Se Count Mannfred utilizza questa abilità, scegli un'unità di **DEATH** entro 15". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire pari a 1 di quell'unità.

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

# KONRAD VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword of Waldenhof	1"	2	3+	3+	-1	2
Wicked Blade	1"	4	3+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Konrad von Carstein è un singolo modello. È armato con la Sword of Waldenhof e una Wicked Blade.

## ABILITÀ

**Furia Rossa:** tira un dado dopo aver risolto qualsiasi attacco con Konrad. Se il risultato è inferiore al numero di modelli che ha ucciso in quella fase, effettua immediatamente un ammassamento e attacca di nuovo.

**La Sete:** Konrad von Carstein sana una ferita alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

## Gli Manca un Pipistrello nel Campanile:

Konrad è un pazzo violento, e il suo carattere non aiuta la sua sanità mentale già provata. Se durante la tua fase degli eroi parli a Konrad von Carstein, puoi ripetere tutti i suoi tiri per colpire pari a 1 fino alla tua successiva fase degli eroi. Se Konrad von Carstein ti risponde, ripeti invece tutti i tiri per colpire falliti.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Seguito di Dannati:** Konrad si circonda di Necromancers, determinati a far sì che la sua mancanza di attitudine alla magia non sia un impedimento, e a non deluderlo. Se Konrad utilizza questa abilità, puoi ripetere tutti i tentativi falliti di lanciare incantesimi effettuati in quella fase degli eroi da **NECROMANCERS** della tua armata entro 18" da esso.

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, KONRAD VON CARSTEIN

# ISABELLA VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wickedly Sharp Stiletto	1"	4	3+	4+	-1	1

## DESCRIZIONE

Isabella von Carstein è un singolo modello. È armata con un Wickedly Sharp Stiletto e porta il Blood Chalice of Bathori.

## ABILITÀ

**The Blood Chalice of Bathori:** alla fine di ciascuna fase di combattimento, tira un dado per ciascun modello ucciso da Isabella durante quella fase. Per ciascun risultato di 2 o più, Isabella o un **VAMPIRE** entro 3" da essa sana una ferita.

**Vlad, Mio Amato:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti di Isabella se Vlad von Carstein è sul campo di battaglia. Se Vlad è ucciso (e non torna in 'vita' grazie all'anello), Isabella è dilaniata dall'angoscia: da quel momento effettua 8 attacchi invece di 4.

## MAGIA

Isabella è una maga. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Seduzione Oscura.

## SEDUZIONE OSCURA

Isabella ammalia la vittima, promettendole ogni cosa questa desideri se si arrende alla sua tenebrosa volontà. Seduzione Oscura ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un modello visibile entro 18" e tira due dadi. Se il totale è maggiore della Bravery di quel modello, esso attacca immediatamente un'unità della sua fazione (anche la propria unità) usando una delle sue Melee Weapons. Scegli quale unità verrà attaccata e quale arma sarà usata.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, ISABELLA VON CARSTEIN

# VAMPIRE LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spirit-possessed Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Vampire Lord è un singolo modello. È armato di una Spirit-possessed Sword.

## NIGHTMARE

Alcuni Vampire Lords cavalcano un Nightmare in battaglia: essi hanno Move 10" invece di 5", e possono attaccare con Hooves and Teeth del Nightmare.

## ORRORE VOLANTE

Alcuni Vampire Lords hanno ali membranose; questi hanno Move 10" e possono volare.

## ABILITÀ

**La Sete:** un Vampire Lord sana una ferita alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

## MAGIA

Un Vampire Lord è un mago. Può cercare di lanciare incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Piaga dello Spirito.

## PIAGA DELLO SPIRITO

Piaga dello Spirito ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità entro 18". Fino alla tua successiva fase degli eroi, sottrai 1 alla caratteristica Attacks di ciascuna Melee Weapon di quell'unità (fino a un minimo di 1).

## ABILITÀ DI COMANDO

**Banchetto di Sangue:** se questo modello utilizza questa abilità, scegli un'unità di **DEATH** entro 15". I modelli di quell'unità effettuano un attacco addizionale con ciascuna delle loro Melee Weapons fino alla tua successiva fase degli eroi.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

# VAMPIRE LORD ON ABYSSAL TERROR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Abyssal Terror's Claws and Tusks	2"	6	4+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un Vampire Lord on Abyssal Terror è un singolo modello. Gran parte dei Vampire Lords brandisce una Deathlance, ma alcuni preferiscono una Vampiric Sword. Diversi Vampire Lords portano inoltre un Ancient Shield per proteggersi. L'Abyssal Terror attacca la preda con Claws and Tusks.

## VOLO

Un Vampire Lord on Abyssal Terror può volare.

## ABILITÀ

**La Sete:** questo modello sana una ferita alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

**Carica con Deathlance:** il valore di Damage di una Deathlance aumenta a 3 se il modello ha caricato nello stesso turno.

**Ancient Shield:** un modello con Ancient Shield ha Save 3+.

## MAGIA

Un Vampire Lord è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Vigore Infernale.

## VIGORE INFERNALE

Il Vampire rinvigorisce le creature al suo comando, che si muovono con velocità sovrumana. Vigore Infernale ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, scegli un'unità di **DEATH** entro 18". Quell'unità raddoppia il suo valore di Move nella sua successiva fase di movimento.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Terrore Sovrannaturale:** se un Vampire Lord on Abyssal Terror utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi le unità nemiche devono tirare un dado aggiuntivo e scartare il più basso se effettuano un test di shock entro 6" da questo modello.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD ON ABYSSAL TERROR



# COVEN THRONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lahmian Vampire's Blood Kiss	1"	1	3+	4+	-	D3
Lahmian Vampire's Stiletto	1"	4	3+	3+	-1	1
Handmaidens' Needle-sharp Poniards	1"	*	3+	3+	-	1
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Handmaidens	Spectral Host
0-2	14"	8	12
3-4	12"	7	10
5-7	10"	6	8
8-9	8"	5	6
10+	4"	4	4

## DESCRIZIONE

Un Coven Throne è un singolo modello. Una splendida Lahmian Vampire si adagia sul trono, colpendo i nemici che si avvicinano con lo Stiletto prima di condannarli con un Blood Kiss. È accudita da due Pallid Handmaidens che combattono con Needle-sharp Poniards, ed è protetta da una turbinante Spectral Host che lotta con scintillanti Ethereal Weapons.

## VOLO

Un Coven Throne può volare.

## ABILITÀ

**Colpo Terrorizzante:** se un tiro per colpire delle Ethereal Weapons di una Spectral Host è 6 o più, il loro tocco gelido arresta il battito cardiaco della vittima, infliggendole 1 ferita mortale invece del danno consueto.

**Pozza Divinatoria:** scrutando nella pozza di sangue di vergine ai piedi del trono, le Handmaidens possono scorgere frammenti del futuro. Una volta per partita puoi ripetere qualsiasi tiro di dado a tua scelta.

**Blood Kiss:** ogni volta che questo modello uccide un **HERO** usando il Blood Kiss, tira un dado. Con 4 o più la Lahmian Vampire ha trasformato il modello in un suo schiavo: puoi schierare un Vampire Lord entro 6" dal Coven Throne. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può attaccare in quella fase di combattimento.

## MAGIA

La Lahmian Vampire sopra un Coven Throne è una maga. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Incanto

## INCANTO

Fissando la preda negli occhi, l'incantatrice ne annebbia la mente e ne ruba il cuore. Incanto ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità visibile entro 12" e tira tre dadi. Se il totale ottenuto è superiore alla Bravery dell'unità, essa non può prendere di mira la lancia-trice con attacchi o incantesimi fino alla tua successiva fase degli eroi.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Astuzia e Intrigo:** grazie alla leggendaria bellezza e alle abilità di predire il futuro, le Lahmian Vampires riescono a muoversi nella società dei mortali, infiltrando seguaci dove possono intralciare i piani nemici e volgerli in loro favore. Se una Lahmian Vampire sopra un Coven Throne utilizza questa abilità, e i dadi tirati all'inizio del round di battaglia successivo sono un pareggio, puoi decidere chi effettuerà il primo turno di quel round di battaglia.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, MALIGNANT, HERO, WIZARD, COVEN THRONE

# VARGHEISTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Murderous Fangs and Talons	1"	3	3+	3+	-1	2

## DESCRIZIONE

Un'unità di Vargheists include 3 o più modelli. Essi fanno a pezzi le prede con selvaggio furore con Murderous Fangs and Talons.

## VARGOYLE

Il leader di questa unità è un Vargoyale. Un Vargoyale effettua 4 attacchi invece di 3.

## VOLO

I Vargheists possono volare.

## ABILITÀ

**Frenesia Alimentare Sanguinaria:** tira un dado ogni volta che un modello di questa unità uccide un modello nemico; con 6 può immediatamente effettuare un attacco aggiuntivo.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Vargheists, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOcare VARGHEISTS

Evocare Vargheists ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Vargheists entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 6 Vargheists.

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, VARGHEISTS

# BLOOD KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blood Lance or Blade	1"	3	3+	3+	-1	1
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Blood Knights include 5 o più modelli. I Blood Knights sono armati con Blood Lances or Blades e portano Blood Shields. Cavalcano Nightmares che attaccano i nemici con Hooves and Teeth.

## KASTELLAN

Il leader di questa unità è un Kastellan. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire per un Kastellan.

## STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Nella tua fase degli eroi puoi rimettere in questa unità un modello ucciso se essa include 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 carica non sia maggiore.

## ABILITÀ

**La Sete:** i modelli di questa unità sanano 1 ferita alla fine della fase di combattimento se l'unità ha ucciso qualsiasi modello durante quella fase.

**Carica Sanguinaria:** il Damage delle Blood Lances or Blades di questa unità aumenta a D3 se essa ha caricato nello stesso turno.

**Blood Shields:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza per un'unità che porta Blood Shields contro gli attacchi che hanno Rend '-'.

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, BLOOD KNIGHTS

# FELL BATS



## MELEE WEAPONS

Elongated Fangs

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Fell Bats include 3 o più modelli. Le bestie squarciano la carne delle prede con Elongated Fangs prima di ingozzarsi del sangue che zampilla con rumorose e orribili sorsate.

## VOLO

I Fell Bats possono volare.

## ABILITÀ

**Puzza di Sangue:** se un modello nemico viene ucciso entro 6" da un Fell Bat, tutti i modelli dell'unità di quel Fell Bat effettuano 6 attacchi invece di 3 per il resto della battaglia.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Fell Bats, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOcare FELL BATS

Evocare Fell Bats ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Fell Bats entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

DEATH, SOULBLIGHT, FELL BATS

# BAT SWARMS



## MELEE WEAPONS

Razor-sharp Teeth

Range

3"

Attacks

5

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIZIONE

Un Bat Swarm può avere un qualsiasi numero di modelli. I pipistrelli discendono sul campo di battaglia in una nuvola stridente di ali coriacee e Razor-sharp Teeth, strisciando sotto le corazze delle vittime e prosciugandole dell'essenza vitale.

## VOLO

I Bat Swarms possono volare.

## ABILITÀ

**Nube d'Orrore:** i Bat Swarms sono uno spettacolo terribile, una nube di ombre nere turbinanti che plana sul campo di battaglia e costringe il nemico a mettersi al riparo. Le unità dell'armata avversaria devono sottrarre 1 dai loro tiri per colpire se si trovano entro 12" da qualsiasi Bat Swarm nella fase di tiro.

**Succhiasangue:** se un Bat Swarm infligge ferite nella fase di combattimento, sana tutte le proprie ferite alla fine della fase.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Bat Swarms, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOcare BAT SWARMS

Evocare Bat Swarms ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Bat Swarms entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

DEATH, SOULBLIGHT, BAT SWARMS



# HEINRICH KEMMLER, THE LICHEMASTER



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skull Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Chaos Tomb Blade	1"	2	4+	3+	-1	2

## DESCRIZIONE

Heinrich Kemmler è un singolo modello. È armato con la Chaos Tomb Blade, porta lo Skull Staff e indossa il Cloak of Mist and Shadows.

## ABILITÀ

**Lichemaster:** ogni volta che Heinrich Kemmler subisce una ferita o una ferita mortale e c'è un'altra unità di **DEATH** della tua armata entro 3", puoi tirare un dado: con 2 o più egli ignora la ferita ma una di queste unità subisce una ferita mortale al suo posto.

**Chaos Tomb Blade:** tira un dado ogni volta che un modello è ucciso dalla Chaos Tomb Blade. Con 2 o più, puoi aggiungere 1 modello a un'unità di **SKELETON WARRIORS** o **ZOMBIES** entro 18" da Kemmler.

**Skull Staff:** puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per dissipare incantesimi di Heinrich Kemmler.

**Cloak of Mists and Shadows:** all'inizio della fase degli eroi puoi rimuovere Heinrich Kemmler dal campo di battaglia e schierarlo di nuovo entro 2D6" dalla sua posizione precedente.

## MAGIA

Heinrich Kemmler è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare due incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Rin vigorire.

## RINVIGORIRE

Spalancando le braccia, Heinrich Kemmler scatena un'ondata di stregoneria oscura che pervade i suoi seguaci. Rin vigorire ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, ogni modello di **DEATH** della tua armata entro 18" da Heinrich Kemmler sana una ferita.

## KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD, HEINRICH KEMMLER

# NECROMANCER



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Necromancer's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Necromancer è un singolo modello. È armato con un Necromancer's Staff.

## NIGHTMARE

Alcuni Necromancers vanno in battaglia in arcione a Nightmares: essi hanno Move 10" invece di 5" e ottengono l'attacco del Nightmare's Hooves and Teeth.

## ABILITÀ

**Servitori Nonmorti:** ogni volta che questo modello subisce una ferita o una ferita mortale e c'è un'altra unità di **DEATH** della tua armata entro 3", puoi tirare un dado: con 4 o più il Necromancer ignora la ferita

ma una di queste unità subisce una ferita mortale al suo posto.

## MAGIA

Un Necromancer è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Danza Macabra di Vanhel.

## DANZA MACABRA DI VANHEL

I nonmorti sono animati da energie magiche che consentono loro di barcollare in avanti e attaccare con tenacia e velocità sovrumane. Danza Macabra di Vanhel ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità di **SKELETON**, **MORDANT** o **ZOMBIE** entro 18": quell'unità può effettuare ammassamenti e attaccare due volte nella tua successiva fase di combattimento.

## KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD

# ZOMBIES



## MELEE WEAPONS

Zombie Bite

Range

1"

Attacks

1

To Hit

6+

To Wound

6+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Zombies include 10 o più modelli. Essi barcollano in avanti in un'orda putrescente, seppellendo le vittime in una calca soffocante di corpi decomposti prima di mordere le loro carni esposte con denti marci.

## STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere standard bearers. Nella tua fase degli eroi puoi riaggiungere D6 modelli uccisi a questa unità se essa include standard bearers.

## NOISE MAKER

I modelli di questa unità possono essere Noise Makers. Un'unità che include Noise Makers può sempre muoversi di massimo 6" quando carica, a meno che il suo tiro per caricare non sia maggiore.

## ABILITÀ

**Trascinato a Terra e Fatto a Pezzi:** puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire e per ferire di un'unità di Zombies se ha 10 o più modelli, 2 se ha 20 o più modelli, o 3 se ha 30 o più modelli.

**Appena Morti:** alla fine della fase di combattimento tira un dado per ciascun modello ucciso da questa unità. Per ciascun risultato pari a 6, una delle vittime torna alla nonvita e si unisce alle orde barcollanti: aggiungi uno Zombie a questa unità.

**Orda Barcollante:** se due o più unità di Zombies della tua armata si trovano entro 1" l'una dall'altra nella tua fase degli eroi, possono unirsi e diventare una singola unità per il resto della battaglia.

**Vigor Mortis:** puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire di questa unità se si trova entro 9" da qualsiasi **CORPSE CART** della tua armata quando attacca.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo seguente, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE ZOMBIES

Evocare Zombies ha un valore di lancio di 4. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 10 Zombies entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 8 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 20 Zombies.

## KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER

# DIRE WOLVES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotting Fangs and Claws	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Dire Wolves include 5 o più modelli. Essi sbranano le prede terrorizzate con Rotting Fangs and Claws.

## DOOM WOLF

Il leader di questa unità è un Doom Wolf. Un Doom Wolf effettua 3 attacchi invece di 2.

## ABILITÀ

**Carica Rabbiosa:** aggiungi 1 ai tiri per ferire per questa unità se ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

**Vigor Necris:** puoi aggiungere 1 a tutti i tiri salvezza per questa unità fintanto che si trova entro 9" da qualsiasi **CORPSE CART** della tua armata

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Dire Wolves, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE DIRE WOLVES

Evocare Dire Wolves ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 5 Dire Wolves entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 10 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 10 Dire Wolves.

## KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, DIRE WOLVES

# CORPSE CART



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corpsemaster's Goad	2"	2	4+	4+	-	1
Zombie Horde	1"	2D6	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Corpse Cart è un singolo modello. È controllato da un Corpsemaster armato con un terribile Goad e trainato in battaglia da una barcollante Zombie Horde. Sul retro del carro è montato un Balefire Brazier o una Unholy Lodestone.

## ABILITÀ

**Balefire Brazier:** il tuo avversario deve sottrarre 1 ai tiri per lanciare incantesimi dei **WIZARDS** della sua armata che si trovano entro 18" da qualsiasi Corpse Cart con Balefire Braziers.

**Unholy Lodestone:** puoi aggiungere 1 ai tiri per lanciare incantesimi dei **DEATH WIZARDS** della tua armata che si trovano entro 18" da qualsiasi Corpse Cart con una Unholy Lodestone.

## KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, CORPSE CART



# MORTIS ENGINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wail of the Damned	*	Vedi sotto				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corpsemaster's Mortis Staff	1"	1	4+	3+	-1	D3
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Wail of the Damned	Ethereal Weapons
0-2	14"	9"	12
3-4	12"	8"	10
5-7	10"	7"	8
8-9	8"	6"	6
10+	4"	5"	4

## DESCRIZIONE

Una Mortis Engine è un singolo modello. La Mortis Engine è sorvegliata da un Corpsemaster immortale, che attacca con un nodoso Mortis Staff chiunque si avvicini troppo. Egli è protetto da una turbinante Spectral Host che si batte con scintillanti Ethereal Weapons, mentre sopra al macchinario una nube di Tomb Banshees intona un lugubre Wail of the Damned, condannando a una morte folle coloro che le odono. La Mortis Engine racchiude un antico Reliquary, la cui aura oscura può essere scatenata con effetti devastanti. Alcuni portano anche Blasphemous Tomes, un dono per i vicini adepti di necromanzia e una maledizione per tutti gli altri incantatori.

## VOLO

Una Mortis Engine può volare.

## ABILITÀ

**Wail of the Damned:** la cacofonia scatenata dalle Tomb Banshees che volano attorno a una Mortis Engine è sufficiente a gelare il sangue nelle vene di un uomo. Nella fase degli eroi, tira due dadi per ciascuna unità nemica entro la gittata indicata nella tabella dei danni. Se il totale è più alto della Bravery di quell'unità, essa subisce D3 ferite mortali.

**Colpo Terrorizzante:** se un tiro per colpire delle Ethereal Weapons di una Spectral Host è 6 o più, il loro tocco gelido arresta il battito cardiaco della vittima, infliggendole 1 ferita mortale invece del danno consueto.

**Il Reliquary:** una volta per battaglia, nella fase degli eroi, il Corpsemaster può scatenare le energie accumulate dal Reliquary. In tal caso tira quattro dadi. Ciascuna unità entro il numero di pollici pari al totale è colpita da un'ondata di potenza necromantica. Le unità di **DEATH** colpite sanano D3 ferite, ma qualsiasi altra unità subisce D3 ferite mortali.

**Blasphemous Tome:** puoi aggiungere 1 ai tiri per lanciare incantesimi di qualsiasi **DEATH WIZARD** entro 12" da qualsiasi Mortis Engine con un Blasphemous Tome. Tu e il tuo avversario dovete sottrarre 1 da tutti i tiri per lanciare incantesimi di tutti gli altri **WIZARDS** che si trovano entro 12" da qualsiasi Mortis Engine con un Blasphemous Tome.

## KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, MALIGNANT, DEATHMAGE, MORTIS ENGINE

# KRELL, LORD OF UNDEATH



## MELEE WEAPONS

Black Axe of Krell

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## DESCRIZIONE

Krell è un singolo modello. È armato con la Black Axe of Krell e indossa la Armour of the Barrows.

## ABILITÀ

**Campione dei Morti:** puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire di Krell quando prende di mira un **HERO**.

**Black Axe of Krell:** tira un dado alla fine della fase di combattimento per ciascun modello nemico che Krell ha ferito ma non ucciso. Se il risultato è superiore al numero di Wounds rimaste a quel modello, esso viene ucciso.

**Armour of the Barrows:** dimezza qualsiasi numero di ferite o ferite mortali inflitte a Krell (arrotondando per eccesso).

## ABILITÀ DI COMANDO

**Signore delle Ossa:** se Krell utilizza questa abilità, scegli un'unità di **SKELETONS** entro 18". Tutti i modelli di quell'unità effettuano un attacco addizionale con ciascuna delle loro armi fino alla tua successiva fase degli eroi.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, KRELL

# WIGHT KING



## MELEE WEAPONS

Baleful Tomb Blade  
Skeletal Steed's Hooves and Teeth

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

1

## DESCRIZIONE

Un Wight King è un singolo modello che impugna una Baleful Tomb Blade. Molti Wight Kings portano un Ancient Shield per deviare i colpi nemici, ma alcuni preferiscono un Infernal Standard.

## SKELETAL STEED

Alcuni Wight Kings cavalcano uno Skeletal Steed. Il loro Move è 12" invece di 4", e il destriero attacca con Hooves and Teeth.

## ABILITÀ

**Infernal Standard:** gli Infernal Standards sono saturi di necromanzia che può rinvigorire i nonmorti. Un Wight King con un Infernal Standard ha la keyword **TOTEM**. Tira un dado ogni volta che un modello di **DEATH** della tua armata è ucciso entro 9" da un Infernal Standard. Con 6, la magia del vessillo sostiene il guerriero e la ferita che lo ha ucciso viene ignorata. Nella tua fase degli eroi, un Wight King può piantare lo stendardo: in tal caso non puoi muoverlo fino alla tua successiva fase degli eroi, ma fino allora la gittata dell'Infernal Standard aumenta a 18".

**Colpo Decapitante:** se il tiro per ferire di un attacco effettuato con una Baleful Tomb Blade è 6 o più, quell'attacco infligge D3 danni invece di 1.

**Ancient Shield:** un Wight King con Ancient Shield ha Save 3+.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, WIGHT KING

# 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 include 10 o più modelli. Alcune unità sono dotate di Ancient Blades, altre vanno in guerra con Ancient Spears. Le unità di Skeleton Warriors portano inoltre scudi per proteggersi, che siano malconci Crypt Shields o maestosi Tomb Shields.

## 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. Nella tua fase degli eroi puoi riaggiungere D6 modelli uccisi a questa unità se essa include icon bearers 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 caricare non sia maggiore.

## ABILITÀ

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

**Legione Scheletrica:** i modelli di questa unità effettuano 1 attacco addizionale con le loro Melee Weapons se la loro unità include 20 o più modelli. Essi effettuano invece 2 attacchi addizionali se la loro unità include 30 o più modelli.

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

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

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skeletons, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE SKELETONS

Evocare Skeletons ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 10 Skeleton Warriors entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 10 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 20 Skeleton Warriors.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON WARRIORS



# GRAVE GUARD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wight Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Great Wight Blade	1"	2	3+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Grave Guards include 5 o più modelli. Alcune unità di Grave Guards sono dotate di Wight Blades e Crypt Shields, altre di Great Wight Blades a due mani.

## STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere standard bearers. Nella tua fase degli eroi puoi riaggiungere D3 modelli uccisi a questa unità se essa include standard bearers.

## SENESCHAL

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

## 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 caricare non sia maggiore.

## ABILITÀ

**Armi Maledette:** se il tiro per ferire di un modello di questa unità è 6 o più, quell'attacco infligge danni doppi.

**Crypt Shields:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza di un'unità con Crypt Shields contro attacchi che hanno Rend '-'.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Grave Guards, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE GRAVE GUARDS

Evocare Grave Guards ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 5 Grave Guards entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 10 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 10 Grave Guards.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, GRAVE GUARD

# BLACK KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barrow Lance	1"	1	4+	4+	-	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Black Knights include 5 o più modelli. I Black Knights sono armati con Barrow Lances arrugginite e portano Crypt Shields. Cavalcano Skeletal Steeds che colpiscono i nemici con Hooves and Teeth.

## HELL KNIGHT

Il leader di questa unità è un Hell Knight. Un Hell Knight effettua 2 attacchi con la Barrow Lance invece di 1.

## STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere standard bearers. Nella tua fase degli eroi puoi riaggiungere D3 modelli uccisi a questa unità se essa include 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 carica non sia maggiore.

## ABILITÀ

**Destrieri Spettrali:** i Black Knights possono muoversi attraverso gli elementi scenici (ma non attraverso i modelli nemici) come se potessero volare.

**Carica Mortifera:** aggiungi 1 al tiro per ferire e al Damage delle Barrow Lances di questa unità se essa ha caricato nello stesso turno.

**Crypt Shields:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza di un'unità con Crypt Shields contro attacchi che hanno Rend '-'.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Black Knights, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE BLACK KNIGHTS

Evocare Black Knights ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 5 Black Knights entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 10 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 10 Black Knights.

## KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, BLACK KNIGHTS

# STRIGOI GHOUL KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Talons and Fangs	1"	5	3+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un Ghoul King è un singolo modello. È un avversario terrificante, in possesso di forza e agilità sovrumane, che fa a pezzi le vittime con Gore-slick Talons and Fangs.

## ABILITÀ

**Vorace di Carne:** uno Strigoi Ghoul King sana ferite alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

## MAGIA

Uno Strigoi Ghoul King è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Fame Nera.

## FAME NERA

Il Ghoul King alimenta le energie necromantiche che scorrono nelle vene marce dei suoi seguaci, aumentandone la fame fino a nuovi terribili eccessi. Fame Nera ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, scegli un'unità di

**FLESH-EATERS** entro 18". Quell'unità può effettuare 1 attacco addizionale con ciascuna delle sue Melee Weapons fino alla tua successiva fase degli eroi.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Signore dei Flesh-eaters:** se uno Strigoi Ghoul King utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire e per ferire delle unità di **FLESH-EATERS** della tua armata entro 18" da esso quando attaccano nella fase di combattimento.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, FLESH-EATER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

# CRYPT GHOULS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharpened Teeth and Filthy Claws	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Crypt Ghoul include 10 o più modelli. Essi fanno a pezzi freneticamente le vittime con Sharpened Teeth and Filthy Claws.

## CRYPT GHAST

Il leader di questa unità è un Crypt Ghast. Puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire di un Crypt Ghast.

## ABILITÀ

### Famelici Mangiatori di Cadaveri:

i Crypt Ghoul effettuano 3 attacchi con gli Sharpened Teeth and Filthy Claws se la loro unità include 20 o più modelli.

**Empi Signori:** puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 delle unità di Crypt Ghoul che si trovano entro 15" da un **GHOUL KING** della tua armata.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Ghoul, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE GHOULS

Evocare Ghoul ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, schiera un'unità di un massimo di 10 Crypt Ghoul entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 10 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 20 Crypt Ghoul.

## KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT GHOULS

# CRYPT HORRORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Clubs and Septic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

## DESCRIZIONE

Un'unità di Crypt Horrors include 3 o più modelli. Essi combattono con Clubs and Septic Talons.

## CRYPT HAUNTER

Il leader di questa unità è un Crypt Haunter. Un Crypt Haunter effettua 4 attacchi.

## ABILITÀ

**Flesh-eaters Bramosi:** ogni volta che ottieni un risultato per ferire pari a 6 per un Crypt Horror, quell'attacco infligge 3 danni invece di 2.

**Metabolismo Mutato:** i modelli di questa unità sanano 1 ferita in ciascuna delle tue fasi degli eroi.

**Creazioni dei Ghouls Kings:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti di un'unità di Crypt Horrors se si trova entro 15" da uno **STRIGOI GHOUL KING** della tua armata.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Crypt Horrors, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE CRYPT HORRORS

Evocare Crypt Horrors ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Crypt Horrors entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 6 Crypt Horrors.

## KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT HORRORS



# VARGHULF



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Immense Claws	2"	4	3+	3+	-1	2
Dagger-like Fangs	1"	1	3+	2+	-2	D3

## DESCRIZIONE

Un'unità di Varghulfs include un numero qualsiasi di modelli. Essi fanno a pezzi le prede con Immense Claws e Dagger-like Fangs.

## VOLO

I Varghulfs possono volare.

## ABILITÀ

**Furia Animalesca:** se ci sono almeno 10 modelli nemici entro 3" dopo che un Varghulf ha effettuato un ammassamento, esso effettua 6 attacchi con gli Immense Claws invece di 4.

**Nutrirsi di Magia Oscura:** un Varghulf sana una ferita ogni volta che un **DEATH WIZARD** lancia con successo un incantesimo entro 18".

**Fame Mostruosa:** un Varghulf sana D3 ferite alla fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Varghulf, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE VARGHULF

Evocare Varghulf ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Varghulf entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, FLESH-EATER, VARGHULF

# CAIRN WRAITH



## MELEE WEAPONS

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

## DESCRIZIONE

Un Cairn Wraith è un singolo modello. Esso attacca con una Reaper Scythe a due mani che miete l'anima dei nemici ad ogni fendente.

## VOLO

I Cairn Wraiths possono volare.

## ABILITÀ

**Mietuti come Spighe:** puoi ripetere i tiri per ferire falliti di una Reaper Scythe se l'unità bersaglio include cinque o più modelli.

**Etereo:** ignora il valore di Rend dell'arma quando effettui tiri salvezza di un Cairn Wraith.

## MAGIA

I **DEATH WIZARD** conoscono l'incantesimo Evocare Wraith, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE WRAITH

Evocare Wraith ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Cairn Wraith entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, CAIRN WRAITH

# TOMB BANSHEE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghostly Howl	10"	1	Vedi sotto			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chill Dagger	1"	1	4+	3+	-2	D3

## DESCRIZIONE

Una Tomb Banshee è un singolo modello. È dotata di un Chill Dagger che congela il cuore della vittima al minimo graffio. Una Tomb Banshee può anche emettere un Ghostly Howl per pietrificare i nemici.

## VOLO

Una Tomb Banshee può volare.

## ABILITÀ

**Eterea:** ignora il valore di Rend dell'arma quando effettui tiri salvezza per una Tomb Banshee.

**Ghostly Howl:** il lamento ultraterreno di una Tomb Banshee è sufficiente per gelare il sangue nelle vene di un uomo. Quando effettui un attacco con un Ghostly Howl, scegli un bersaglio, tira due dadi e somma i risultati: se il totale è più alto della Bravery di quell'unità, essa subisce un numero di ferite mortali pari alla differenza.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Banshee, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE BANSHEE

Evocare Banshee ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare una Tomb Banshee entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, TOMB BANSHEE

# SPIRIT HOSTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Spirit Hosts include 3 o più modelli. Gli spiriti squarciano le anime dei mortali con Spectral Claws and Daggers.

## VOLO

Le Spirit Hosts possono volare.

## ABILITÀ

**Eterea:** ignora il valore di Rend dell'arma quando effettui tiri salvezza per una Spirit Host.

**Tocco Terrificante:** se il tiro per colpire di un attacco effettuato da una Spirit Host è 6 o più, il tocco terrificante degli spettri arresta il battito cardiaco della vittima, infliggendo immediatamente 1 ferita mortale invece del danno consueto.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Manifestare Spirits, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## MANIFESTARE SPIRITS

Manifestare Spirits ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Spirit Hosts entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 10 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 6 Spirit Hosts.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, SPIRIT HOSTS

# HEXWRAITHS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spectral Scythe	1"	2	4+	3+	-1	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Hexwraiths include 5 o più modelli armati con Spectral Scythes lucenti e in arcione a Skeletal Steeds che colpiscono i nemici con Hooves and Teeth.

## VOLO

Gli Hexwraiths possono volare.

## HELLWRAITH

Il leader di questa unità è un Hellwraith. Un Hellwraith effettua con la Spectral Scythe 3 attacchi invece di 2.

## ABILITÀ

**Eteri:** ignora il Rend dell'arma quando effettui tiri salvezza per questa unità.

**Cacciatori Spettrali:** dopo che un'unità di Hexwraiths si è mossa nella fase di movimento, puoi scegliere un'unità nemica che è stata attraversata. Tira un dado per ciascun Hexwraith che l'ha attraversata: per ogni risultato pari a 6, quell'unità subisce una ferita mortale.

## MAGIA

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Hexwraiths, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE HEXWRAITHS

Evocare Hexwraiths ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 5 Hexwraiths entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato per lanciare è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 10 Hexwraiths.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HEXWRAITHS

# BLACK COACH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cairn Wraith's Reaper Scythe	1"	3	4+	3+	-1	2
Nightmares' Hooves and Teeth	1"	4	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Black Coach è un singolo modello. È guidato da un Cairn Wraith armato con un'enorme Reaper Scythe a due mani, ed è trainato da Nightmares dalle ossa nere che colpiscono i nemici con Hooves and Teeth.

## ABILITÀ

**Mietuti come Spighe:** puoi ripetere i tiri per ferire falliti di una Reaper Scythe se l'unità bersaglio ha cinque o più modelli.

**Evocazione della Morte:** nella tua fase degli eroi tira un dado per ogni **DEATH WIZARD** della tua armata entro 12" da questo modello. Per ciascun risultato pari a 6, il Black Coach ottiene un livello di potere per il resto della battaglia. I livelli sono cumulativi e concedono le seguenti abilità:

**Primo livello: Falci Lucenti.** Dopo che il Black Coach effettua un movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 1". Essa subisce D3 ferite mortali.

**Secondo livello: Empio Vigore.** Il Black Coach ha Move 14" invece di 10".

**Terzo livello: Fuoco Stregato.** Puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire del Black Coach.

**Quarto livello: Venti Ululanti.** La Black Coach può volare.

**Quinto livello: Nembo di Tenebra.** Il Black Coach può cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica come se fosse un mago.

## KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, BLACK COACH



# TERRORGHEIST



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death Shriek	10"	1	Vedi sotto			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Terrorgheist's Skeletal Claws	2"	*	4+	3+	-1	D3
Terrorgheist's Fanged Maw	3"	3	4+	3+	-2	D6
Ghoul King's Gory Talons	1"	5	3+	3+	-1	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Death Shriek	Skeletal Claws
0-3	14"	Tre dadi	4
4-6	12"	Tre dadi	4
7-9	10"	Due dadi	3
10-12	8"	Due dadi	3
13+	6"	Un dado	2

## DESCRIZIONE

Un Terrorgheist è un singolo modello. Schiaccia i nemici a terra con gli Skeletal Claws e li sventra con la Fanged Maw.

## STRIGOI GHOUL KING

Alcuni Terrorgheists sono cavalcati da uno Strigoi Ghoul King. Essi ottengono l'attacco con Gory Talons del Ghoul King e l'abilità di comando Banchetto di Carne.

## VOLO

I Terrorgheists possono volare.

## ABILITÀ

**Death Shriek:** lo stridio terrificante di un Terrorgheist è sufficiente a fermare il cuore di un uomo. Quando effettui un attacco con il Death Shriek, scegli un bersaglio e tira il numero di dadi indicato nella tabella dei danni in alto. Somma i risultati: se il totale è superiore alla Bravery dell'unità, essa subisce un numero di ferite mortali pari alla differenza.

## Vincolato dalla Necromanzia:

un Terrorgheist sana una ferita in ciascuna delle tue fasi degli eroi, o D3 ferite se nel turno precedente ha ucciso modelli nemici.

**Infestazione:** quando un Terrorgheist è finalmente distrutto, esplose in una moltitudine di pipistrelli che divorano coloro che si trovano nei paraggi. Quando questo modello è ucciso, infliggi D3 ferite mortali a ciascuna unità (amica o nemica) entro 3" da esso prima di rimuoverlo.

## MAGIA

Uno Strigoi Ghoul King in arcione a un Terrorgheist è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Richiamo della Tomba.

## RICHIAMO DELLA TOMBA

Il Ghoul King chiama a sé i fratelli cannibali in agguato negli angoli oscuri del campo di battaglia. Richiamo della Tomba ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi aggiungere D6 modelli ad ogni unità di **CRYPT GHOULS** entro 9" (tira per ciascuna unità).

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Terrorgheist, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOcare TERRORGHEIST

Evocare Terrorgheist ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Terrorgheist entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Banchetto di Carne:** se un Terrorgheist cavalcato da uno Strigoi Ghoul King utilizza questa abilità, scegli un'unità di **FLESH-EATERS** entro 18". Quell'unità può correre e caricare nello stesso turno.

## TERRORGHEIST

### KEYWORDS

DEATH, MONSTER, TERRORGHEIST

## STRIGOI GHOUL KING SU TERRORGHEIST

### KEYWORDS

DEATH, TERRORGHEIST, VAMPIRE, FLESH-EATER, MONSTER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

# ZOMBIE DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilential Breath	9"	1	4+	*	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Zombie Dragon's Maw	3"	2	4+	3+	-2	D6
Zombie Dragon's Sword-like Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Pestilential Breath	Sword-like Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	4+	4
10-12	8"	5+	3
13+	6"	6+	2

## DESCRIZIONE

Uno Zombie Dragon è un singolo modello. Esso fa a pezzi i nemici con Sword-like Claws e con la Maw irta di zanne, e il suo Pestilential Breath può strappare la carne dalle ossa.

## VAMPIRE LORD

Alcuni Zombie Dragons sono cavalcati da un Vampire Lord: essi ottengono l'abilità Sete e l'abilità di comando Cavaliere del Terrore. Diversi Vampire Lords brandiscono una Deathlance per infliggere il massimo del danno in carica, mentre altri sventrano i nemici con una Vampiric Sword. Molti portano inoltre un Ancient Shield, e qualcuno anche un Chalice of Blood.

## VOLO

Gli Zombie Dragons possono volare.

## ABILITÀ

**Pestilential Breath:** tira un dado quando attacchi con il Pestilential Breath dello Zombie Dragon. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di modelli dell'unità bersaglio, l'attacco colpisce senza bisogno di effettuare un tiro per colpire.

**La Sete:** uno Zombie Dragon cavalcato da un Vampire Lord sana una ferita fine di ciascuna fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello.

**Carica con Deathlance:** il valore di Damage di una Deathlance aumenta a 3 se il modello ha caricato nello stesso turno.

**Ancient Shield:** un modello con Ancient Shield ha Save 3+.

**Chalice of Blood:** una volta per battaglia, nella tua fase degli eroi, un Vampire Lord con un Chalice of Blood può berne il contenuto e rinvigorire la sua carne nonmorta. In tal caso, questo modello sana D6 ferite.

## MAGIA

Un Vampire Lord on Zombie Dragon è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Sangue Ribollente.

## SANGUE RIBOLLENTE

Il Vampire Lord mormora una maledizione che fa ribollire il sangue nelle vene dei nemici. Sangue Ribollente ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 18": quell'unità subisce una ferita mortale. Se un modello viene ferito ma non ucciso da questo incantesimo, tira un altro dado: con 4 o più quel modello subisce

un'altra ferita mortale. Se il modello non è ancora morto, tira un altro dado: esso subisce un'altra ferita mortale con 4 o più. Continua a ripetere i tiri fino a quando il modello è ucciso o non riesci ad ottenere un 4 o più.

I **DEATH WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Zombie Dragon, oltre a qualsiasi altro incantesimo conoscano.

## EVOCARE ZOMBIE DRAGON

Evocare Zombie Dragon ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare uno Zombie Dragon entro 18" dal lanciatore e a più di 9" dal nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Cavaliere del Terrore:** se un Vampire Lord on Zombie Dragon utilizza questa abilità, scegli un'unità di **DEATH** entro 15". Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi ripetere i tiri per ferire falliti di quell'unità.

## ZOMBIE DRAGON

### KEYWORDS

DEATH, MONSTER, ZOMBIE DRAGON

## VAMPIRE LORD ON ZOMBIE DRAGON

### KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, ZOMBIE DRAGON, SOULBLIGHT, MONSTER, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

## DEATHRATTLE

# DEATHRATTLE HORDE

### ORGANIZZAZIONE

Una Deathrattle Horde è composta dalle seguenti unità:

- 1 Wight King
- 1 unità di Black Knights
- 1 unità di Grave Guards
- 3 unità di Skeleton Warriors

### ABILITÀ

**Ranghi Inespugnabili:** le Deathrattle Hordes serrano i ranghi con una volontà collettiva, rendendo difficile per i nemici sfondare e attaccare i fianchi vulnerabili. Puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 per un'unità di una Deathrattle Horde fintanto che si trova entro 6" da qualsiasi altra unità di questo battaglione

**Marcia dei Morti:** l'avanzata delle Deathrattle Hordes è implacabile. Quando un'unità di una Deathrattle Horde corre, puoi decidere di muovere ogni modello di 4" addizionali invece di tirare per determinare di quanto si può muovere.

---

## FLESH-EATER

# CHARNEL PIT CARRION

### ORGANIZZAZIONE

Un battaglione Charnel Pit Carrion è composto dalle seguenti unità:

- 1 Strigoi Ghoul King o Strigoi Ghoul King on Terrorgeist
- 1 unità di Crypt Horrors
- 3 unità di Crypt Ghouls

### ABILITÀ

**Tana dei Flesh-eaters:** queste creature combattono furiosamente per difendere la propria tana e i cadaveri di cui si ingozzano. Dopo che lo schieramento è completato, puoi scegliere un elemento scenico che sarà la fossa dell'ossario. I modelli di un Charnel Pit Carrion possono effettuare un attacco addizionale con ciascuna delle loro Melee Weapons fintanto che la loro unità si trova entro 15" da tale elemento scenico.

**Vigore Innaturale:** consumare le carni dei morti prolunga la vita di questi empri esseri, rendendoli quasi impossibili da uccidere. Se un'unità di un Charnel Pit Carrion spazza via un'unità nemica nella fase di combattimento, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri salvezza di quell'unità per il resto della battaglia (un'unità può beneficiare di questa abilità una volta per battaglia).



# WARSCROLLS SOSTITUTIVE

---

Le seguenti unità non hanno una warscroll. Usa invece le warscrolls sostitutive elencate di seguito.

<b>Unità</b>	<b>Warscroll</b>
Count Mannfred on Abyssal Terror .....	Vampire Lord on Abyssal Terror
Vampire Lord on Coven Throne .....	Coven Throne
Master Necromancer .....	Necromancer
Master Necromancer on Abyssal Terror .....	Arkhan the Black
Mannfred the Acolyte .....	Count Mannfred
Necromancer on Corpse Cart .....	Corpse Cart
Vampire .....	Vampire Lord