



TOMB KINGS



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

Die Lande der Toten sind die Heimat der Armeen der Wiedergänger, und unter ihnen sind die Phalangen der Tomb Kings. Diese unsterblichen Legionen werden von großemwahnsinnigen Eroberern angeführt, deren Dynastien äonenlang bis in die Vergangenheit zurückreichen. Neben den dicht

geschlossenen Reihen der Skeletons und Chariots kämpfen steinharte Reanimants und Kreaturen aus den öden Wüsten des Jenseits. Wenn sie an den Willen Nagashs und der anderen Herren des Todes gebunden sind, sind die Tomb Kings wahrlich unaufhaltsam.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielt.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.

1

HIGH QUEEN KHALIDA

2

MOV 4"

WOUNDS 10

RELEVES 8

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

3

BESCHREIBUNG
High Queen Khalida ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Venom Staff bewaffnet, einem magischen Stab, der sich selbst selbst wieder. Jede magische Geste wird mit blutiger Geschwindigkeit im Nahkampf nach Gegenstand schlägt.

FÄHIGKEITEN
Gefahr der Vampirgrippe: Wenn Khalida getötet wird, erleidet die Einheit, die sie die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort 1 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS
DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

4

BESCHREIBUNG
High Queen Khalida ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Venom Staff bewaffnet, einem magischen Stab, der sich selbst selbst wieder. Jede magische Geste wird mit blutiger Geschwindigkeit im Nahkampf nach Gegenstand schlägt.

FÄHIGKEITEN
Gefahr der Vampirgrippe: Wenn Khalida getötet wird, erleidet die Einheit, die sie die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort 1 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS
DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

5

BESCHREIBUNG
High Queen Khalida ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Venom Staff bewaffnet, einem magischen Stab, der sich selbst selbst wieder. Jede magische Geste wird mit blutiger Geschwindigkeit im Nahkampf nach Gegenstand schlägt.

FÄHIGKEITEN
Gefahr der Vampirgrippe: Wenn Khalida getötet wird, erleidet die Einheit, die sie die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort 1 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS
DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

6

TOMB KING

MOV 4"

WOUNDS 10

RELEVES 8

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

3

BESCHREIBUNG
Ein Tomb King ist ein einzelnes Modell. Er kann mit einer Demonic Blade bewaffnet sein und einen Monks Great Blade tragen oder eine beidhändige Monks Great Blade führen.

FÄHIGKEITEN
Die Fluch des Tomb Kings: Ein mächtiger Fluch liegt auf den reanimierten Toten. Wenn ein Tomb King getötet wird, erleidet die Einheit, die ihn, die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort 1 tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEIT
Mein Wille gebietet: Wenn ein Tomb King die Fähigkeit erweist, wählen die ganze Armee Einheit innerhalb von 12". Die gesamte Armee Halbeschädel-Anführer.

6

KHEMERIAN WARSPHINX

MOV 6"

WOUNDS 10

RELEVES 8

| MISSILE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|-----------------------|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Flare Spear | 12" | 1 | 3+ | 3+ | -1 | 1 |
| 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-spine Tail | 3" | 1 | 3+ | 3+ | -2 | D3 |
| Tomb Guard's Spear | 2" | • | 3+ | 3+ | - | 1 |

6

DAMAGE TABLE

| Wounds Suffered | Flare Spear | Stone Claws and Teeth | Tomb Guard's 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 |

3

BESCHREIBUNG
Eine Khmerian Warphoenix ist ein einzelnes Modell. Sie kann einen Flare Spear mit einem Stone Claws and Teeth und einem Bladed Tail tragen. Eine Khmerian Warphoenix kann den Flare Spear aus ihrer Hand ablegen und stattdessen einen Venom-spine Tail tragen. Eine Khmerian Warphoenix trägt eine venenreiche Schwanz auf ihrem Rücken, die mit einer Beatzung aus vier Tomb Guard befestigt ist, die mit langen Spears bewaffnet sind.

FÄHIGKEITEN
Wunderbare Attacke: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet hat, wählt die gesamte Einheit, die sich innerhalb von 1" von ihr befindet, und wirft einen Würfel. Wenn das Warphoenix 4 oder höher würfelt, der Anzahl der Modelle der gesamten Einheit ist, erleidet diese Einheit 1 tödliche Verwundung.

Heiliges Kräftepaar: Halbiere alle Verwundungen oder tödlichen Verwundungen, die ein Khmerian Warphoenix zugefügt werden. Brüche runden auf.

MAGIE
Dragon Warriors können den Zauber Steinformung ausführen, um einen Steinformung zu erzeugen. Während der Steinformung wird das Warphoenix in Stein verwandelt und verliert seine Fähigkeit zu bewegen. Steinformung dauert einen Augenblick von 6". Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählt die eine Khmerian Warphoenix innerhalb von 12". Dieses Modell heilt 1 Verwundung.

KEYWORDS
DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, MONSTER, KHEMERIAN WARSPHINX

SETTRA THE IMPERISHABLE



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

BESCHREIBUNG

Settra the Imperishable ist ein einzelnes Modell. Er ist mit der Blessed Blade of Ptra bewaffnet. Settra trägt auf seinem Kopf die Krone von Nehekhara und die Skarabäenbrosche des Usirian auf seiner Brust. Er fährt auf dem mächtigen, mit Sensenklingen besetzten Streitwagen der Götter, der von vier Skeletal Steeds gezogen wird, die mit ihren Thundering Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Die Krone von Nehekhara: Wenn Settra the Imperishable dein General ist, können **MUMMY-HEROES** deiner Armee, die sich innerhalb von 18" um ihn befinden, in deiner Heldenphase ihre Befähigkeiten einsetzen, auch wenn sie nicht dein General sind.

Streitwagen der Götter: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, führt Settra in der Nahkampfphase 6 Attacken anstelle von 4 mit der Blessed Blade of Ptra aus, außerdem kannst du die Anzahl der Attacken seiner Skeletal Steeds' Thundering Hooves verdoppeln und 1 zu den Verwundungswürfen der Steeds addieren.

Anrufung des Wüstenwinds: Settra kennt als einziger der Tomb Kings die Geheimnisse des Totenkults, auch wenn er niemals dessen mystischen Künste vollständig gemeistert hat. In deiner Heldenphase kann Settra zu den alten Göttern beten, um die Anrufung des Wüstenwinds zu wirken. Wenn er dies tut, wählst du eine **DEATHRATTLE**-Einheit innerhalb von 18" und wirfst einen Würfel. Bei einer 1 intontiert Settra eine Phrase falsch und erleidet 1 tödliche Verwundung. Bei einem Wurf von 2 oder mehr wird die Anrufung erfolgreich ausgeführt. Die ausgewählte Einheit kann die Entfernung, die sie sich bewegen kann, verdoppeln und erhält für die Dauer ihrer nächsten Bewegungsphase die Fähigkeit zu fliegen.

Die Skarabäenbrosche des Usirian: Wirf jedes Mal, wenn Settra eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung erleidet, einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder mehr wird die Verwundung oder tödliche Verwundung von der Skarabäenbrosche des Usirian absorbiert und ignoriert.

Der Fluch des Settra: Wenn Settra getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort D6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Und er sprach „Krieg“, und die Welt erzitterte ...: Wenn Settra the Imperishable diese Fähigkeit einsetzt, musst du deine Hand ausstrecken und in einem äußerst befehlenden Tonfall „Krieg“ sagen. Wenn du dies tust, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen Trefwürfen für **DEATH**-Einheiten in deiner Armee addieren, die sich in der Nahkampfphase innerhalb von 18" um Settra befinden. Wenn eine **DEATHRATTLE**-Einheit von dieser Fähigkeit beeinflusst wird, kannst du außerdem in der Nahkampfphase 1 zu ihren Verwundungswürfen addieren. Wenn Settra dein General ist, darfst du dich aus keinem Grund während der Schlacht hinknien. Wenn du dies tust, auch nur ein einziges Mal, verlierst du sofort die Schlacht. Settra kniet nicht!

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 |

BESCHREIBUNG

High Queen Khalida ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Venom Staff bewaffnet, einem magischen Stab, der sich voller Leben windet, Pfeile magischen Gifts speit und mit blitzartiger Geschwindigkeit im Nahkampf nach Gegnern schlägt.

FÄHIGKEITEN

Geliebte der Viperngöttin: Wenn Khalida getötet wird, erleidet die Einheit, die ihr die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort 3 tödliche Verwundungen.

Uralter Hass: Khalida wurde vor Jahrtausenden von Neferata betrogen. Sie hat ihr und ihrer Vampir-Sippschaft niemals vergeben. Du kannst gegen eine **VAMPIRE**-Einheit den Damage-Wurf für den Schaden durch den Venom Staff wiederholen. Wenn das Ziel **NEFERATA** selbst ist, kannst du auch misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Übernatürliche Schnelligkeit: Khalida kann mit unglaublicher Schnelligkeit zuschlagen. Wenn dein Gegner in der Nahkampfphase eine Einheit innerhalb von 3" um sie herum auswählt, um mit dieser nachzusetzen und zu at-

tackieren, Khalida jedoch in dieser Phase noch attackieren muss, kannst du sofort mit ihr nachrücken und attackieren, auch wenn dein Gegner an der Reihe ist, mit einer Einheit zu attackieren.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Segen von Asaph: Wenn High Queen Khalida diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen Trefferwürfen addieren, die während der Fernkampfphase für **SKELETONS** in deiner Armee durchgeführt werden.

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 |
|-----------------------|----|---|----|----|----|---|

BESCHREIBUNG

Ein Tomb King ist ein einzelnes Modell. Er kann mit einer Dynastic Blade bewaffnet sein und einen Königlichen Gruftschild tragen oder eine beidhändige Monarch's Great Blade führen.

FÄHIGKEITEN

Der Fluch des Tomb Kings: Ein mächtiger Fluch liegt auf diesen mumifizierten Fürsten. Wenn ein Tomb King getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort D3 tödliche Verwundungen.

Königlicher Gruftschild: Du darfst für einen Tomb King mit einem Königlichen Gruftschild misslungene Schutzwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Mein Wille geschehe: Wenn ein Tomb King diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **SKELETON**-Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du 1 zu allen Treffer-, Rennen- und Angriffswürfen für diese Einheit addieren.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, TOMB KING

TOMB KING AUF 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 |

BESCHREIBUNG

Ein Tomb King auf Royal Chariot ist ein einzelnes Modell. Der Tomb King ist mit einer Dynastic Blade bewaffnet. Der Chariot wird von zwei Skeletal Steeds in die Schlacht gezogen, die mit ihren Thundering Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Der Fluch des Tomb Kings: Ein mächtiger Fluch liegt auf diesen mumifizierten Fürsten. Wenn ein Tomb King getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort D3 tödliche Verwundungen.

Royal Chariot: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, führt der Tomb King in der Nahkampfphase 6 Attacken anstelle von 4 mit seiner Dynastic Blade aus, außerdem kannst du die Anzahl der Attacken seiner Skeletal Steeds' Thundering Hooves verdoppeln.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

„Und die Tomb Kings zogen in den Krieg ...“: Wenn ein Tomb King auf Royal Chariot diese Fähigkeit einsetzt, kannst du dich entscheiden, Angriffswürfe für dieses Modell und alle Einheiten **SKELTON CHARIOTS** deiner Armee, die sich in deiner nächsten Angriffsphase innerhalb von 18" um ihn befinden, zu wiederholen.

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 |

BESCHREIBUNG

Prince Apophas ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Cursed Dagger of Eternal Blood bewaffnet und kann eine Tide of Scuttling Scarabs speien, die seine Feinde umfängt.

FLIEGEN

Prince Apophas kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Seelenernter: Prince Apophas muss dem Gott der Unterwelt würdige Seelen opfern oder in die ewige Qual zurückkehren. Addiere 1 zu Treffer- und Verwundungswürfen für den Cursed Dagger of Eternal Blood, wenn das Ziel ein **HERO** ist.

Skarabäenprinz: Prince Apophas heilt in jeder deiner Heldenphasen eine Verwundung. Wenn Prince Apophas getötet wird, kann er sofort die Attacke Tide of Scuttling Scarabs ausführen, bevor er entfernt wird.

Einsamer Wiedergänger: Anstatt Prince Apophas auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du ihn zur Seite stellen und erklären, dass er unter dem Sand begraben aufgestellt ist. In irgendeiner deiner Bewegungsphasen kannst du ihn auf dem Schlachtfeld aufstellen, mehr als 9" von gegnerischen Modellen entfernt. Das ist für diese Bewegungsphase seine Bewegung.

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 |

BESCHREIBUNG

Ein Tomb Herald ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Ancient Blade bewaffnet und trägt eine Standarte der Ewigen Legion.

SKELETAL STEED

Ein Herald kann ein Skeletal Steed reiten. Wenn er dies tut, erhöht sich sein Move-Wert auf 12" und sein Steed kann mit seinen Thundering Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Eidgebundener Leibwächter: Jedes Mal wenn ein **DEATH-HERO** aus deiner Armee eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, während er sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, kann sich der Tomb Herald in die Attacke werfen. Wenn er dies tut, ignoriert dein **HERO** diese Verwundung oder tödliche Verwundung, aber der Tomb Herald erleidet an seiner statt eine tödliche Verwundung.

Standarte der Ewigen Legion: In deiner Heldenphase kann ein Tomb Herald seine Standarte aufstellen und gefallene Krieger zurückkehren lassen, damit sie erneut kämpfen. Wenn er dies tut, darfst du den Tomb Herald bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber du darfst sofort in jede **DEATHRATTLE**-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 24" befindet, 1 getötetes Modell zurückbringen.

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 |

BESCHREIBUNG

Ein Liche Priest ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Mortuary Staff bewaffnet.

SKELETAL STEED

Ein Liche Priest kann ein Skeletal Steed reiten. Wenn er dies tut, erhöht sich sein Move-Wert auf 12" und sein Steed kann mit seinen Thundering Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Die Schriftrollen des Hierophanten: Einmal im Spiel kann ein Liche Priest, wenn er einen Zauber bannen will, aus seinen uralten Schriftrollen lesen. Wenn er dies tut, gelingt der Bannversuch automatisch.

MAGIE

Ein Liche Priest ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen versuchen, einen einzelnen Zauber zu wirken, und er kann in jeder gegnerischen Heldenphase versuchen, einen einzelnen Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystrischer Schild* und *Niederschmettern*.

NIEDERSCHMETTERN

Wenn die Verse dieser Anrufung gesprochen sind, geht ein glühendes Licht von den leeren Augenhöhlen der Krieger des Liche Priests aus, die sich mit unnatürlicher Geschwindigkeit und Wut bewegen. *Niederschmettern* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wählst du eine **SKELETON**- oder **REANIMANT**-Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase sind alle Modelle in dieser Einheit von magischer Kraft erfüllt. Jedes Mal wenn du für eines dieser Modelle einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielt, kann es sofort eine einzelne zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

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 |

BESCHREIBUNG

Eine Casket of Souls wird vom Keeper der Casket und 2 Casket Guards begleitet. Der Keeper kann die gequälten Seelen, die in der Casket eingesperrt sind, entfesseln und sie über das Schlachtfeld schicken, um ihre Wut zum Ausdruck zu bringen. Der Keeper ist mit Mortuary Dagger and Glaive bewaffnet, die Casket Guards mit Doublehanded Swords.

FÄHIGKEITEN

Bund der Macht: Wenn sich ein **LICHE PRIEST** deiner Armee innerhalb von 18" um dieses Modell befindet, kannst du 1 zu seinen Zauberwürfeln addieren.

Casket: Dieses Modell kann keine Angriffsbewegungen durchführen. Du kannst jedoch 1 zu allen Schutzwürfen dieses Modells addieren.

Schriftrollen des Keepers: Der Keeper kann versuchen, in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen, als sei er ein Wizard.

Entfesselte Seelen: In deiner Heldenphase kann der Keeper der Casket die gequälten Seelen der Verdammten entfesseln. Wenn er dies tut, wählst du eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 20" und wirfst einen Würfel. Bei 3 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Hat sie einen Bravery-Wert von

4 oder weniger, erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen. Dann wirfst du einen Würfel für jede gegnerische Einheit, die sich innerhalb von 6" um die erste Einheit befindet. Bei einer 5 oder mehr wird diese Einheit auch von den rachsüchtigen Seelen attackiert und erleidet D3 tödliche Verwundungen. Hat sie einen Bravery-Wert von 4 oder weniger, erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, CASKET OF SOULS

SKELETON WARRIORS



MELEE WEAPONS

Ancient Blade

Ancient Spear

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

4+

-

1

2"

1

5+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skeleton Warriors besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einige Einheiten sind mit Ancient Blades bewaffnet, während andere mit Ancient Spears in den Krieg ziehen. Einheiten aus Skeleton Warriors tragen außerdem einen Schild zum Schutz, entweder abgenutzte Grab-schilde oder große Gruftschilde.

SKELETON CHAMPION

Der Anführer dieser Einheit ist ein Skeleton Champion. Ein Skeleton Champion führt 2 At-tacken durch statt 1.

IKONEN- UND STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger oder Standartenträger sein. Du kannst in dei-ner Heldenphase D6 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonen- oder Standartenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Diene im Tod: Du kannst 1 zu Trefferwür-fen von Einheiten der Skeleton Warriors hin-zufügen, die sich innerhalb von 18" um einen **DEATH HERO** deiner Armee befinden.

Skelettlegion: Modelle in dieser Einheit führen 1 zusätzliche Attacke mit ihrer Nahkampfwaf-fe (Melee Weapon) durch, wenn diese Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Sie füh-ren stattdessen 2 zusätzlichen Attacken durch, wenn ihre Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht.

Grabschild: Du kannst gegen Attacken mit ei-nem Rend-Wert von „-“ 1 zu Schutzwürfen ei-ner mit Grabschilden ausgestatteten Einheit ad-dieren.

Gruftschild: Eine Einheit mit Gruftschilden kann eine Schildfeste bilden, anstatt in diesem Zug zu rennen oder anzugreifen. Wenn sie dies tut, addierst du zu Schutzwürfen dieser Einheit bis zu nächsten Bewegungsphase 1 hinzu.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Skeletons erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

SKELETONS ERWECKEN

Skeletons erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wur-de, kannst du innerhalb von 18" um den Zau-bernden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 10 Skeleton Warriors aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hin-zugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zau-berwurf 10 oder höher war, stellst du stattdes-sen eine Einheit von bis zu 20 Skeleton Warri-ors auf.

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 |

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skeleton Archers besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie sind mit Ancient Bows bewaffnet und können im Nahkampf Gegner mit einem Arrow als improvisiertem Dolch stechen.

MASTER OF ARROWS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Arrows. Du kannst 1 zu den Trefferwürfen für einen Master of Arrows addieren, wenn er einen Ancient Bow abfeuert.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D6 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher. Zusätzlich kann eine Einheit, die Hornbläser enthält, auch dann schießen, wenn sie im selben Zug gerannt ist.

FÄHIGKEITEN

Hagel uralter Pfeile: Einheiten von Skeleton Archers führen mit ihren Ancient Bows je 1 zusätzliche Attacke durch, wenn ihre Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht und sich in der Fernkampfphase keine gegnerischen Modelle innerhalb von 3" um sie befinden.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Skeleton Archers erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

SKELETON ARCHERS ERWECKEN

Skeleton Archers erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 10 Skeleton Archers aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 20 Skeleton Archers auf.

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 |

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skeleton Horsemen besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit Bronze-tipped Cavalry Spears bewaffnet und tragen Horsemen-Schilde. Sie reiten auf Skeletal Steeds, die mit ihren Thundering Hooves attackieren.

MASTER OF HORSE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Horse. Ein Master of Horse führt mit seinem Bronze-tipped Cavalry Spear 2 Attacken anstelle von 1 durch.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Tödlicher Angriff: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit den Bronze-tipped Cavalry Spears der Skeleton Horsemen, wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat.

Horsemen-Schild: Du kannst in der Nahkampfphase 1 zu den Schutzwürfen der Skeleton Horsemen addieren.

Die Ersten beim Feind: Skeleton Horsemen können auch dann angreifen, wenn sie im selben Zug gerannt sind.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Horsemen erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

HORSEMEN ERWECKEN

Horsemen erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Skeleton Horsemen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 20 Skeleton Horsemen auf.

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 |

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skeleton Horse Archers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit Ancient Bows bewaffnet und können im Nahkampf Gegner mit einem Arrow als improvisiertem Dolch stechen. Sie reiten auf Skeletal Steeds, die mit ihren Thundering Hooves attackieren.

MASTER OF SCOUTS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Scouts. Du kannst 1 zu den Trefferwürfen für einen Master of Scouts addieren, wenn er einen Ancient Bow abfeuert.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher. Zusätzlich kann eine Einheit, die Hornbläser enthält, auch dann schießen, wenn sie im selben Zug gerannt ist.

FÄHIGKEITEN

Wie der zornige Wüstenwind: Diese Einheit kann in der Bewegungsphase schießen, anstatt sich zu bewegen. Wenn sie dies tut, kann sie sich in der Fernkampfphase desselben Zugs bewegen, kann jedoch nicht schießen. Wenn sie sich in der Fernkampfphase bewegt, kann sie sich zurückziehen.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Horse Archers erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

HORSE ARCHERS ERWECKEN

Horse Archers erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Horse Archers aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 10 Horse Archers auf.

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 |
| Steeds' Thundering Hooves | 1" | 4 | 4+ | 5+ | - | 1 |

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skeleton Chariots besteht aus 3 oder mehr Modellen. Jeder Chariot ist von zwei Skeleton Warriors bemannt, die mit Charioteer's Spears und Ancient Bows bewaffnet sind. Die Chariots werden von zwei Skeletal Steeds gezogen, die mit ihren Thundering Hooves attackieren.

MASTER OF CHARIOTS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Chariots. Er führt mit seinem Charioteer's Spear 3 Attacks anstelle von 2 aus.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase 1 getötetes Modell in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher. Zusätzlich kann eine Einheit, die Hornbläser enthält, auch dann schießen, wenn sie im selben Zug gerannt ist.

FÄHIGKEITEN

Zermalmt sie unter unseren Rädern: Skeleton Chariots verdoppeln die Anzahl der von ihnen mit all ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) ausgeführten Attacks, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON CHARIOTS

TOMB GUARD



MELEE WEAPONS

Tomb Blade
Bronze Halberd

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

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tomb Guard besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten der Tomb Guard sind mit Tomb Blades bewaffnet, während andere Bronze Halberds tragen. In jedem Fall tragen Tomb Guard immer Gruftschilde.

TOMB CAPTAIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Tomb Captain. Ein Tomb Captain führt 3 Attacken anstelle von 2 aus.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Verfluchte Waffen: Wenn der Verwundungswurf für eine Attacke, die ein Modell dieser Einheit durchführt, eine 6 oder mehr ergibt, verursacht diese Attacke doppelten Schaden (Damage).

Gruftschild: Diese Einheit kann eine Schildfeste bilden, anstatt in diesem Zug zu rennen oder anzugreifen. Wenn sie dies tut, addierst du zu Schutzwürfen dieser Einheit bis zu nächsten Bewegungsphase 1 hinzu.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Tomb Guard erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

TOMB GUARD ERWECKEN

Tomb Guard erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubernenden und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Tomb Guard aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 10 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 10 Tomb Guard auf.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, TOMB GUARD

NECROTECT



MELEE WEAPONS

Overseer's Whip
Dagger of Ages

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

BESCHREIBUNG

Ein Necrotect ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Overseer's Whip und einem Dagger of Ages bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Strenger Zuchtmeister: In deiner Heldenphase kannst du eine **DEATHRATTLE**-Einheit innerhalb von 8" um dieses Modell auswählen. Diese Einheit kann sich in ihrer nächsten Bewegungsphase zusätzlich 3" bewegen. Weiterhin kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase in der Nahkampfphase Verwundungswürfe von 1 für diese Einheit wiederholen.

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 |

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Necropolis Knights besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Knights sind mit Heavy Spears bewaffnet, die durch sterbliche Fleisch schneiden. Einige tragen große Necropolis-Schilde, um sich im Kampf zu schützen. Die Knights reiten große Necroserpents, die mit Poisoned Fangs nach dem Gegner schnappen.

NECROPOLIS CAPTAIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Necropolis Captain. Er führt mit seinem Heavy Spear 3 Attacken anstelle von 2 aus.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Du kannst in deiner Heldenphase 1 getötetes Modell in diese Einheit zurückbringen, wenn sie Ikonenträger enthält.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die Hornbläser enthält, kann sich immer 6" beim Angriff bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher.

FÄHIGKEITEN

Nekrotoxin: Wenn der Verwundungswurf für die Poisoned Fangs von Necroserpents 6 oder mehr ergibt, erleidet die Zieleinheit zusätzlich zu jedem anderen Schaden eine tödliche Verwundung.

Necropolis-Schild: Du kannst in der Nahkampfphase 1 zu den Schutzwürfen einer Einheit Necropolis Knights mit Necropolis-Schilden addieren.

MAGIE

DEATH WIZARDS kennen den Zauber *Necropolis Knight beleben* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

NECROPOLIS KNIGHT BELEBEN

Necropolis Knight beleben hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit Necropolis Knights innerhalb von 18". Du kannst der Einheit ein einzelnes Modell hinzufügen.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, NECROPOLIS KNIGHTS

TOMB SCORPIONS



MELEE WEAPONS

Tail Stinger

Powerful Pincers

Range

3"

Attacks

1

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

3

2"

2

4+

3+

-2

D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tomb Scorpions besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Tomb Scorpions können einen Gegner mit ihren Powerful Pincers entzweischneiden oder sie durch das virulente Gift in ihren Tail Stingers unter Qualen sterben lassen.

FÄHIGKEITEN

Begraben unter dem Sand: Anstelle eine Einheit Tomb Scorpions auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite stellen und ansagen, dass sie unter dem Sand begraben aufgestellt sind. In irgendeiner deiner Bewegungsphasen kannst du sie auf dem Schlachtfeld aufstellen, weiter als 6" von gegnerischen Modellen entfernt. Das ist für diese Bewegungsphase die Bewegung der Einheit.

Sarkophage der Liche Priests: Tomb Scorpions dienen als Sarkophage für Liche Priests, die in der Schlacht getötet wurden, und die Überreste der uralten Priester bieten noch immer einen gewissen Schutz vor gegnerischen Zaubern. Wirf jedes Mal, wenn ein Tomb Scorpion durch einen Zauber eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, einen Würfel. Addiere 1 zum Wurfresultat, wenn sich der Tomb Scorpion innerhalb von 18" um einen **NECROTECT** deiner Armee befindet. Bei 5 oder mehr wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Tomb Scorpion beleben* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

TOMB SCORPION BELEBEN

Tomb Scorpion beleben hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit Tomb Scorpions innerhalb von 18". Du kannst der Einheit ein einzelnes Modell hinzufügen.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, TOMB SCORPIONS

USHABTI



MISSILE WEAPONS

Great Bow

Range

24"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

MELEE WEAPONS

Stone Fists

Ritual Blade-stave

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

3+

-1

D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ushabti besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Einige Einheiten der Ushabti sind mit zweihändigen Ritual Blade-staves bewaffnet. Andere Einheiten der Ushabti tragen Great Bows und verprügeln Gegner im Nahkampf mit Schlägen ihrer Stone Fists.

FÄHIGKEITEN

Kriegsstatuen: Ushabti haben gegen Attacken mit einem Damage-Wert von 1 einen Schutzwurf von 3+ anstelle von 5+.

Das Abbild uralter Götter: Ushabti werden häufig durch die Mühen und Segnungen der Necrotects restauriert und verschönert. Du kannst Schutzwürfe von 1 für Ushabti wiederholen, solange sich die Einheit innerhalb von 18" um einen **NECROTECT** deiner Armee befindet.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Ushabti beleben* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

USHABTI BELEBEN

Ushabti beleben hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit Ushabti innerhalb von 18". Du kannst der Einheit ein einzelnes Modell hinzufügen.

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 |

| Wounds Suffered | DAMAGE TABLE | | |
|-----------------|--------------|-----------------------|---------------------|
| | 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 |

BESCHREIBUNG

Eine Khemrian Warsphinx ist ein einzelnes Modell. Sie zerschmettert ihre Gegner mit ihren riesigen Stone Claws and Teeth und schmettert sie mit ihrer Thundercrush Attack in den Boden. Eine Khemrian Warsphinx kann den Feind ebenso mit ihrem Fiery Roar aus der Ferne verbrennen. Einige Khemrian Warsphinxes haben einen Venom-spike Tail, während andere einen Bladed Tail besitzen. Eine Khemrian Warsphinx trägt eine verzierte Sänfte auf ihrem Rücken, die mit einer Besatzung aus vier Tomb Guard bemannt ist, die mit langen Spears bewaffnet sind.

FÄHIGKEITEN

Thundercrush Attack: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet hat, wählst du eine gegnerische Einheit, die sich innerhalb von 1" von ihr befindet, und wirfst einen Würfel. Wenn das Würfergebnis kleiner oder gleich der Anzahl der Modelle der ausgewählten Einheit ist, erleidet diese Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Heilige Kriegsstatue: Halbiere alle Verwundungen oder tödlichen Verwundungen, die einer Khemrian Warsphinx zugefügt werden. Runde Brüche auf.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Steinformung* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

STEINFORMUNG

Während der Wizard singt, fließt gesprungener Stein wie Wachs und verbogenes Metall formt sich zurück, um die Kriegsstatue uralter Zeiten zu reparieren. *Steinformung* besitzt einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Khemrian Warsphinx innerhalb von 18". Dieses Modell heilt D3 Verwundungen.

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 |

| DAMAGE TABLE | | | |
|-----------------|------------|-----------------------|-----------------|
| Wounds Suffered | 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 |

BESCHREIBUNG

Eine Royal Warsphinx ist ein einzelnes Modell. Sie zerschmettert ihre Gegner mit ihren riesigen Stone Claws and Teeth und schmettert sie mit ihrer Thundercrush Attack in den Boden. Eine Royal Warsphinx kann den Feind ebenso mit ihrem Fiery Roar aus der Ferne verbrennen. Einige Royal Warsphinxes haben einen Venom-spike Tail, während andere einen Bladed Tail besitzen. Eine Royal Warsphinx trägt eine verzierte Sänfte auf ihrem Rücken, in der ein Tomb King steht, der mit einer Glaive of Kings bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Thundercrush Attack: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet hat, wählst du eine gegnerische Einheit, die sich innerhalb von 1" von ihr befindet, und wirfst einen Würfel. Wenn das Wurfresultat kleiner oder gleich der Anzahl der Modelle der ausgewählten Einheit ist, erleidet diese Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Der Fluch des Tomb Kings: Wenn eine Royal Warsphinx getötet wird, erleidet die Einheit, die ihr die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort D3 tödliche Verwundungen.

Heilige Kriegstatue: Halbiere alle Verwundungen oder tödlichen Verwundungen, die einer Royal Warsphinx zugefügt werden. Runde Brüche auf.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Steinformung* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

STEINFORMUNG

Während der Wizard singt, fließt gesprungener Stein wie Wachs und verbogenes Metall formt sich zurück, um die Kriegstatue uralter Zeiten zu reparieren. *Steinformung* besitzt einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Royal Warsphinx innerhalb von 18". Dieses Modell heilt D3 Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Wer wagt es, meine Ruhe zu stören? Wenn ein Tomb King auf einer Royal Warsphinx diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit in der gegnerischen Armee, die für den Tomb King sichtbar ist. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du 1 zu allen Verwundungswürfen von **MUMMY-** und **DEATH-RATTLE-**Einheiten deiner Armee addieren, die die ausgewählte Einheit attackieren.

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 |

| DAMAGE TABLE | | | |
|-----------------|------|-----------------|-------------|
| Wounds Suffered | 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 |

BESCHREIBUNG

Eine Necrosphinx ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit Gigantic Scything Blades und monströsen Stone Claws bewaffnet. Einige Necrosphinxes haben einen Venom-spike Tail, während andere einen Bladed Tail besitzen.

FLIEGEN

Eine Necrosphinx kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Zerstörungsdrang: Wenn sich eine Necrosphinx in der Angriffsphase innerhalb von 12" um den Feind aufhält, muss sie versuchen, ihn anzugreifen, auch wenn sie in der vorangegangenen Bewegungsphase gerannt ist. Zusätzlich wirfst du, wenn du den Angriffswurf für dieses Modell durchführst, 3 Würfel anstelle von 2 und benutzt die 2 höchsten Ergebnisse.

Heilige Kriegsstatue: Halbiere alle Verwundungen oder tödlichen Verwundungen, die einer Khemrian Warsphinx zugefügt werden. Runde Brüche auf.

Enthauptung: Wenn die Necrosphinx alle ihre Scything-Blades-Attacken gegen dasselbe **MONSTER** richtet und mindestens zwei der Verwundungswürfe 6 oder mehr erzielen, so erleidet das **MONSTER** zusätzlich zu allem etwaigen Schaden 10 tödliche Verwundungen.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Steinformung* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

STEINFORMUNG

Während der Wizard singt, fließt gesprungener Stein wie Wachs und verbogenes Metall formt sich zurück, um die Kriegsstatue uralter Zeiten zu reparieren. *Steinformung* besitzt einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Necrosphinx innerhalb von 18". Dieses Modell heilt D3 Verwundungen.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, NECROSPHINX

SEPULCHRAL STALKERS



MISSILE WEAPONS

Transmogrifying Gaze

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

10"

See below

MELEE WEAPON

Ornate Stave

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

2

4+

3+

-1

2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sepulchral Stalkers besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Stalkers sind mit Ornate Staves bewaffnet, mit denen sie ihre Opfer aufspießen. Dazu wird jeder, der töricht genug ist, ihnen in die Augen zu blicken, wird durch ihren Transmogrifying Gaze in Sand verwandelt.

FÄHIGKEITEN

Transmogrifying Gaze: Wenn du eine Attacke mit dem Transmogrifying Gaze durchführst, wirfst du einen Würfel. Bei einer 1 sieht der Sepulchral Stalker einen flüchtigen Blick seiner Reflexion und seine eigene Einheit erleidet eine tödliche Verwundung. Bei einer 2 oder 3 hält die Zieleinheit ihre Augen geschlossen und nichts passiert. Bei einer 4 oder 5 erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung, da

sie kurzzeitig dem Blick den Stalkers begegnet, aber auf eine 6 erleidet sie D3 tödliche Verwundungen, da sie närrischerweise in die Augen des Stalkers starrt und zu Sand zerfällt.

Stalker des Untergrunds: Anstelle eine Einheit Sepulchral Stalkers auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite stellen und erklären, dass sie unter dem Sand begraben aufgestellt sind. In irgendeiner deiner Bewegungsphasen kannst du sie auf dem Schlachtfeld aufstellen, mehr als 9" von gegnerischen Modellen entfernt. Das ist für diese Bewegungsphase die Bewegung der Einheit. Die Sepulchral Stalkers können sich in jeder deiner zukünftigen Bewegungsphase zurück in den Boden graben. Wenn sie dies tun, entfernst du die Einheit vom Schlachtfeld. Sie kann in einem späteren Zug wie oben beschrieben zurückkehren.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Stalker beleben* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

STALKER BELEBEN

Stalker beleben hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit Sepulchral Stalkers innerhalb von 18". Du kannst der Einheit ein einzelnes Modell hinzufügen.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SEPULCHRAL STALKERS

BONE GIANT



MELEE WEAPONS

Gigantic Blades
Heavy Footfalls

Range

2"
1"

Attacks

3
4

To Hit

4+
4+

To Wound

3+
3+

Rend

-2
-1

Damage

3
1

BESCHREIBUNG

Ein Bone Giant ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Gigantic Blades bewaffnet, die er mit verheerender Effizienz führt, und er kann diejenigen, die vor ihm stehen, mit seinen Heavy Footfalls zermalmen.

FÄHIGKEITEN

Unaufhaltsamer Angriff: Jedes Mal wenn du bei einem Trefferwurf für einen Bone Giant 6 oder mehr würfelst, kannst du sofort eine zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

Kriegskoloss: Nachdem ein Bone Giant in der Nahkampfphase das erste Mal angegriffen hat, wirfst du einen Würfel. Wenn sich ein **NECROTECT** deiner Armee innerhalb von 18" befindet, addierst du 1 zu dem Ergebnis. Bei einer 5 oder mehr kann dieser Bone Giant sofort nachrücken und in diesem Zug ein zweites Mal attackieren.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Zorn des Reanimants* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

ZORN DES REANIMANTS

Wenn der Wizard ein uraltes Mantra anstimmt, erfüllen die Geister rachsüchtiger Götter dieses Kriegskonstrukt mit schrecklicher Stärke. *Zorn des Reanimants* hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du einen Bone Giant innerhalb von 18". Du kannst bis zu deiner nächsten Heldenphase alle fehlgeschlagenen Trefferwürfe für dieses Modell wiederholen.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, BONE GIANT

SCREAMING SKULL CATAPULT

WAR MACHINE



| MISSILE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|------------------|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Screaming Skulls | 6-36" | 1 | 4+ | 3+ | -1 | ✱ |

| WAR MACHINE CREW TABLE | | |
|------------------------|------|------------------|
| Crew within 1" | Move | Screaming Skulls |
| 3 models | 4" | 4 |
| 2 models | 3" | 3 |
| 1 model | 2" | 2 |
| No models | 0 | 0 |

CREW



| MELEE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|---------------|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Crew's Tools | 1" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |

BESCHREIBUNG

Ein Screaming Skull Catapult besteht aus einem Katapult, das mit Screaming Skulls als Munition ausgestattet ist, und einer Einheit aus 3 Skeleton Crew, die ihre Kriegsmaschine (War Machine) verteidigen, indem sie ihre Tools als improvisierte Waffen verwenden.

FÄHIGKEITEN

Bemannte Kriegsmaschine: Ein Screaming Skull Catapult kann sich nur bewegen, wenn sich zu Beginn der Bewegungsphase seine CREW (Besatzung) innerhalb von 1" befinden. Befindet sich seine Besatzung in der Fernkampfphase innerhalb von 1" um das Screaming Skull Catapult, so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Das Screaming Skull Catapult kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie

sich innerhalb von 1" von ihrer Kriegsmaschine (War Machine) befindet, befindet sich die CREW in Deckung.

Herabstürzende Schädel: Diese Kriegsmaschine (War Machine) kann auf feindliche Einheiten schießen, die sie nicht sehen kann.

Schreiende Geschosse: Eine Einheit, die von Screaming Skulls attackiert wird, muss bis zum Ende der nächsten Kampfschockphase 2 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Todloser Aufseher: Necrotects erfüllen Skeleton Crews mit zusätzlicher Verbitterung, damit sie schneller als jeder Sterbliche arbeiten und nachladen. Du kannst ein Screaming Skull Catapult in deiner Fernkampfphase zweimal statt einmal abfeuern, wenn sich ein NECROTECT deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine) befindet.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Skeleton Crew erwecken* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

SKELETON CREW ERWECKEN

Skeleton Crew erwecken hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du ein Screaming Skull Catapult deiner Armee innerhalb von 18", das keine verbleibende Crew hat. Du kannst innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine) bis zu 3 Skeleton Crew aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt und kann diese Kriegsmaschine bemannen, aber sie kann sich in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

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 |

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Carrion kann eine beliebige Anzahl Modelle haben. Sie stoßen aus der Höhe auf ihre Beute herab und weiden sie mit ihren Rotting Talons and Sharp Beaks aus.

FLIEGEN

Carrion können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Hoch am Himmel kreisend: Wenn sie erstmalig aufgestellt werden, zählen Carrion als hoch über dem Schlachtfeld fliegend. So lange sie hoch in der Luft bleiben, können sie nicht angegriffen, attackiert, als Ziel von Zaubern erklärt oder von Fähigkeiten beider Seiten betroffen

werden. Sie können selbst auch keine Attacken durchführen, da sie weit über ihren Gegnern schweben. Feindliche Einheiten ignorieren die Carrion beim Bewegen, sie bewegen sich unter ihnen durch.

Sturzflug des Aasfressers: Das erste Mal wenn eine Einheit Carrion angreift, kannst du 3 Würfel anstatt von 2 werfen, um zu ermitteln, wie weit sie angreift. Wenn du dies tust, kannst du einen Angriff ansagen, wenn sie innerhalb von 18" vom Gegner ist anstelle von 12". Wenn sie angreift, wird angenommen, dass die Einheit fortan auf niedriger Höhe bleibt; die Fähigkeit *Hoch am Himmel kreisend* findet daher für den Rest der Schlacht keine Anwendung mehr.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Carrion rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

CARRION RUFEN

Carrion rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit von bis zu 3 Carrion innerhalb von 18" um den Zaubenden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, CARRION

TOMB SWARM



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

BESCHREIBUNG

Ein Tomb Swarm kann aus einer beliebigen Anzahl Modelle bestehen. Die Kreaturen, die den Schwarm (Swarm) bilden, attackieren mit Bites and Stingers.

FÄHIGKEITEN

Unterirdische Krabber: Anstatt einen Tomb Swarm auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du ihn zur Seite stellen und ansagen, dass er unter dem Sand begraben aufgestellt ist. In irgendeiner deiner Bewegungsphasen kannst du ihn auf dem Schlachtfeld aufstellen, mehr als 9" von gegnerischen Modellen entfernt. Das

ist für diese Bewegungsphase die Bewegung der Einheit. Der Tomb Swarm kann sich in jeder deiner zukünftigen Bewegungsphase zurück in den Boden graben. Wenn er dies tut, entfernst du die Einheit vom Schlachtfeld. Sie kann in einem späteren Zug wie oben beschrieben zurückkehren.

Verborgene Nester: Wenn sich ein Tomb Swarm wie oben beschrieben zurück in den Boden gräbt, schließen sich ihm weitere seiner krabbelnden Artgenossen an, die bisher verborgen geblieben waren. Der Einheit werden D3 bereits getötete Modell wieder hinzugefügt.

MAGIE

DEATH-WIZARDS kennen den Zauber *Tomb Swarms rufen* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie beherrschen.

TOMB SWARMS RUFEN

Tomb Swarms rufen hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit von bis zu 3 Tomb Swarms innerhalb von 18" um den Zaubenden und mehr als 9" vom Gegner entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

DEATH, TOMB SWARM

TOMB KINGS ROYAL LEGION OF CHARIOTS

ORGANISATION

Eine Royal Legion of Chariots besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Tomb King auf Royal Chariot
- 4 Einheiten Skeleton Chariots

FÄHIGKEITEN

Der Stolz von Nehekhar: Die kämpferischen Fähigkeiten der Royal Legion of Chariots eines Tomb Kings ist das Spiegelbild seiner eigenen Macht und seines kriegerischen Könnens. Nur die besten Zugtiere und die edelsten Krieger kämpfen in solch einer Elitebrigade. Du darfst zu allen Trefferwürfen für Skeleton Chariots, die Teil einer Royal Legion of Chariots sind, 1 addieren.

Knochen zermalmender Aufprall: Die Streitwagen (Chariots) dieser Legion treffen mit verheerender Gewalt auf, und Welle um Welle zermalmen diese Kriegsmaschinen Körper unter ihren schweren Rädern. Wirf einen Würfel, wenn ein Modell einer Royal Legion of Chariots eine Angriffsbewegung innerhalb von 1" um eine gegnerische Einheit beendet. Bei 4 oder mehr erleidet diese Einheit eine tödliche Verwundung.

TOMB KINGS TOMB LEGION

ORGANISATION

Eine Tomb Legion besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Tomb King
- 1 Liche Priest
- 2 Einheiten Skeleton Warriors
- 2 Einheiten Skeleton Archers
- 1 Einheit Tomb Guard
- 1 Einheit Skeleton Chariots, Skeleton Horsemen, Skeleton Horse Archers oder Necropolis Knights

FÄHIGKEITEN

Der Zorn des Tomb Kings: Jeder Tomb King ist ein aggressiver Kriegsherr, der noch immer die Krieger seiner Tomb Legion mit seiner eigenen unnachgiebigen Kraft erfüllen kann. Wenn du in der Nahkampfphase einen Verwundungswurf von 6 oder mehr für ein Modell in einer Tomb Legion würfelst und sich die Einheit des Modells innerhalb von 18" um ihren Tomb King befindet, kann es sofort eine zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

Die Pflicht des Hierophanten: Der Liche Priest einer Tomb Legion ist unter dem Titel Hierophant bekannt, und er ist dafür verantwortlich, die Seelen der Krieger zu erwecken und ihre gefallenen Körper wiederherzustellen. Wirf einen Würfel, wenn ein Modell einer Tomb Legion innerhalb von 18" um seinen Liche Priest getötet wird. Bei einer 6 erweckt der Hierophant diesen Krieger sofort wieder und die Verwundung oder tödliche Verwundung, die dieses Modell getötet hat, wird ignoriert.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

| Einheit | Ersatz-Warscroll |
|---|-----------------------------|
| Arkhan the Black zu Foot. | Liche Priest |
| Arkhan the Black auf Skeletal Chariot. | Settra the Imperishable |
| Grand Hierophant Khatep. | Liche Priest |
| Liche High Priest | Liche Priest |
| The Herald Nekaph | Tomb Herald |
| Tomb Herald auf Chariot. | Tomb King auf Royal Chariot |
| Ramhotep the Visionary | Necrotect |
| Tomb Prince | Tomb King |
| Tomb Prince auf Skeletal Chariot. | Tomb King auf Royal Chariot |
| Tomb Prince auf Khemrian Warsphinx | Royal Warsphinx |
| Tomb King auf Khemrian Warsphinx. | Royal Warsphinx |
| Necrolith Colossus | Bone Giant |
| Hierotitan | Bone Giant |