

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

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 großenwahnsinnigen 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 **TOMB QUEEN**

2 **MISSILE WEAPONS**
 Vonum Staff
 Range 12" 1 2+ 3+ Rend D6 Damage D6

3 **BESCHREIBUNG**
 Eine Tomb Queen ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Vonum Staffbewaffnet, einem magischen Stab, der sich voller Leben wandert. Pläne magischen Giftes sind auf dem Stab eingeschrieben. Im Nahkampf nach Gegnern schlagen.

4 **FÄHIGKEITEN**
 Der Fluch der Tomb Queens: Wenn dieses Modell gegen Feind, entweder die Einheit, die ihm die letzte Verwundung beibringt hat, D3 magische Verwundungen, nachdem alle ihre Attribute durchgeprüft werden.

5 **KEYWORDS** DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, HERO, TOMB QUEEN

6 **MELEE WEAPONS**
 Vonum Staff
 Range 1" 1 2+ 3+ Rend D6 Damage D6

7 **BESCHREIBUNG**
 Überzeitliche Schnelligkeit: Wenn eine Einheit diese Beschäftigung erwischt, addiere in dieser Einheit den Wert der Geschwindigkeit des Modells zu dieser Phase und nicht zu der nächsten. Auf diese Weise wird es nicht erschüttert und attackieren weiter in die folgende Einheit ist.

8 **BEFEHLSFÄHIGKEIT**
 Siegel der Zeitgenossen: Wenn eine Tomb Queen diese Beschäftigung erwischt, addiere in dieser Einheit den Wert der Geschwindigkeit des Modells zu dieser Phase und nicht zu der nächsten. Auf diese Weise wird es nicht erschüttert und attackieren weiter in die folgende Einheit ist.

TOMB KING

MELEE WEAPONS
 Dynamic Blade
 Monsteck's Great Blade
 Range 1" 4 3+ 3+ Rend D3 Damage D3

BESCHREIBUNG
 Ein Tomb King ist ein einzelnes Modell. Er ist bewaffnet mit einer Dynamic Blade, die er mit magischer Energie auflädt. Er ist fähig, die Einheit der Monsteck's Great Blade.

FÄHIGKEITEN
 Fluch des Tomb Kings: Wenn ein Tomb King gegen einen Feind, entweder die Einheit, die ihm die letzte Verwundung beibringt hat, D3 magische Verwundungen, nachdem alle ihre Attribute durchgeprüft werden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT
 Mein Wille gebietet: Wenn ein Tomb King diese Beschäftigung erwischt, wähle eine Dynastie Legionen. Nichts anderes kann er tun. Die Dynastie Legionen sind ebenfalls auf der Warscroll des Modells aufgeführt.

ROYAL WARSPHINX

MISSILE WEAPONS
 Fiery Staff
 Stout Claws and Teeth
 Bladed Tail
 Vonum Staff
 Tomb King's Glaive of Kings
 Range 12" 1 3+ 4+ 3+ 1" 3+ 3+ 3+ 2+ 3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Fiery Staff	Stout Claws and Teeth	Glaive of Kings
0-2	3+	4+	3
3-4	3+	4+	2
5-7	4+	4+	2
8-9	5+	5+	2
10+	6+	5+	1

BESCHREIBUNG
 Eine Royal Warphinx ist ein einzelnes Modell. Sie ist bewaffnet mit einem Fiery Staff, einem Stout Claws and Teeth, einem Bladed Tail, einem Vonum Staff und einem Tomb King's Glaive of Kings.

FÄHIGKEITEN
 Thunderschrei: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet hat, wähle die Einheit, die sich innerhalb von 1" von ihm befindet, und wirf einen Wurf. Wenn die Warphinx diese Einheit oder ein Modell in der Einheit angreift, addiere die Anzahl der Magie, die gewöhnlich Einheit ist, addiere die gewöhnliche Einheit D3 magische Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT
 Wer wagt es, meine Reiter zu stören? Wenn dieses Modell diese Beschäftigung erwischt, wähle eine Einheit, die für es sichtbar ist. Die Reiter in dieser Einheit sind die besten Kämpfer in der Armee. Sie sind bewaffnet mit einem Fiery Staff und einem Tomb King's Glaive of Kings. Nichts anderes kann er tun.

KEYWORDS DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, REANIMANT, MONSTER, HERO, ROYAL WARSPHINX

TOMB KING AUF EXALTED CHARIOT



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

BESCHREIBUNG

Ein Tomb King auf Exalted Chariot ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Blessed Blade bewaffnet und trägt auf dem Kopf eine Krone der Wüstenkönigreiche und auf der Brust ein Skarabäenamulett. Er fährt auf einem Exalted Chariot mit Sensenklingen, der von vier Skeletal Steeds gezogen wird, die mit Thundering Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Krone der Wüstenkönige: Wenn dieses Modell dein General ist, können **EMBALMED-HEROES** deiner Armee, die sich in deiner Heldenphase innerhalb von 18" um dieses Modell befinden, Befehlsfähigkeiten einsetzen, auch wenn sie nicht dein General sind. Beachte, dass eine Einheit von jeder der folgenden Befehlsfähigkeiten nicht mehr als einmal pro Schlachtrunde betroffen sein kann: Und er sprach „Krieg“, und die Welt erzitterte ..., Segen der Zielgenauigkeit, Mein Wille geschehe, Wer wagt es, meine Ruhe zu stören?

Exalted Chariot: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, addiere in der Nahkampfphase 2 zum Attacks-Wert der Blessed Blade. Verdopple außerdem den Attacks-Wert der Skeletal Steeds' Thundering Hooves und addiere 1 zu ihren Verwundungswürfeln.

Anrufung des Wüstenwinds: In deiner Heldenphase kann dieses Modell die Anrufung des Wüstenwinds rezitieren. Wenn es dies tut, wähle eine **DESERT-LEGIONS**-Einheit innerhalb von 18" und wirf einen Würfel; bei einer 1 erleidet dieses Modell eine tödliche Verwundung. Bei 2+ gelingt die Anrufung – für die Dauer deiner nächsten Bewegungsphase wird der Move-Wert der gewählten Einheit verdoppelt und sie kann fliegen.

Skarabäenamulett: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei 5+ wird die Verwundung ignoriert.

Uralter Fluch: Wenn dieses Modell getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung beigebracht hat, D6 tödliche Verwundungen, nachdem all ihre Attacken durchgeführt wurden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Und er sprach „Krieg“, und die Welt erzitterte ...: Wenn ein Tomb King auf Exalted Chariot diese Befehlsfähigkeit einsetzt, darfst du in deiner nächsten Nahkampfphase 1 zu den Trefferwürfeln von **TOMB-KINGS**-Einheiten deiner Armee addieren, solange sich diese innerhalb von 18" um dieses Modell befinden. Ist eine **DESERT-LEGIONS**-Einheit von dieser Fähigkeit betroffen, darfst du in der Nahkampfphase zusätzlich 1 zu ihren Verwundungswürfeln addieren.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, HERO, PRIEST, TOMB KING ON EXALTED CHARIOT

TOMB QUEEN



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

BESCHREIBUNG

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

FÄHIGKEITEN

Der Fluch der Tomb Queen: Wenn dieses Modell getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung beigebracht hat, D3 tödliche Verwundungen, nachdem all ihre Attacken durchgeführt wurden.

Übernatürliche Schnelligkeit: Wenn eine feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell in der Nahkampfphase gewählt wird, nachzurücken und zu attackieren, und dieses Modell in dieser Phase noch nicht attackiert hat, darfst du mit diesen Modell sofort nachrücken und attackieren, bevor es die feindliche Einheit tut.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Segen der Zielgenauigkeit: Wenn eine Tomb Queen diese Befehlsfähigkeit einsetzt, addiere in deiner nächsten Fernkampfphase 1 zu den Trefferwürfen befreundeter **DESERT-LEGIONS**-Einheiten.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, HERO, TOMB QUEEN

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 ist entweder mit einer Dynastic Blade bewaffnet und trägt einen Königlichen Gruftschild oder er führt beidhändig eine Monarch's Great Blade.

FÄHIGKEITEN

Fluch des Tomb Kings: Wenn ein Tomb King getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung beigebracht hat, D3 tödliche Verwundungen, nachdem all ihre Attacken durchgeführt wurden.

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

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Mein Wille geschehe: Wenn ein Tomb King diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine **DESERT-LEGIONS**-Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase addierst du 1 zu allen Treffer-, Rennen- und Angriffswürfen der gewählten Einheit.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, 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

Fluch des Tomb Kings: Wenn ein Tomb King auf Royal Chariot getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung beigebracht hat, D3 tödliche Verwundungen, nachdem all ihre Attacken durchgeführt wurden.

Royal Chariot: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, addiere in der Nahkampfphase 2 zum Attacks-Wert der Dynastic Blade des Tomb Kings. Verdopple außerdem den Attacks-Wert der Skeletal Steeds' Thundering Hooves.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

„Und die Tomb Kings zogen in den Krieg ...“: Wenn ein Tomb King auf Royal Chariot diese Befehlsfähigkeit einsetzt, darfst du in deiner nächsten Angriffsphase für dieses Modell und für befreundete Einheiten **DESERT LEGION CHARIOTS** innerhalb von 18" um dieses Modell Angriffswürfe wiederholen.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, HERO, TOMB KING

SCARAB PRINCE



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	1"	5	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Scarab Prince ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Cursed Dagger bewaffnet und kann eine Tide of Scuttling Scarabs speien, die seine Feinde umfängt.

FLIEGEN

Ein Scarab Prince kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Seelenernter: Addiere 1 zu Treffer- und Verwundungswürfen für den Cursed Dagger dieses Modells, wenn das Ziel ein **HERO** ist.

Skarabäenprinz: Dieses Modell heilt in jeder deiner Heldenphasen eine Verwundung. Wird dieses Modell getötet, kann es sofort wie in der Fernkampfphase eine Attacke mit seiner Tide of Scuttling Scarabs durchführen, ehe es entfernt wird.

Wüstenwiedergänger: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es unter dem Sand begraben aufgestellt ist. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du das Modell beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Dies zählt als Bewegung dieses Modells in dieser Bewegungsphase.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, HERO, EMBALMED, SCARAB PRINCE

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 Thundering Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Eidgebundener Leibwächter: Wird einem befreundeten **EMBALMED**-Modell deiner Armee eine Verwundung oder tödliche Verwundung zugewiesen, während es sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, kann sich der Tomb Herald der Attacke in den Weg stellen. Wirf einen Würfel für jede Verwundung oder tödliche Verwundung. Bei 2+ wird die jeweilige Verwundung oder tödliche Verwundung dem Tomb Herald statt dem eigentlichen Ziel zugewiesen.

Standarte der Ewigen Legion: In deiner Heldenphase kann ein Tomb Herald seine Standarte aufpflanzen 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 **DESERT-LEGIONS**-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 24" befindet, 1 getötetes Modell zurückbringen.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, SKELETON, DESERT LEGIONS, 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 Thundering Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Die Schriftrollen des Hierophanten: Einmal pro Spiel kann ein Liche Priest, wenn er einen Zauber zu bannen versucht, 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 einen Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Niederschmetterern*.

NIEDERSCHMETTERN

Niederschmetterern hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine **DESERT-LEGIONS**- oder **REANIMANT**-Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase erfüllt magische Macht alle Modelle der Einheit; jedes Mal, wenn du einen Trefferwurf von 6+ für ein Modell in dieser Einheit würfelst, führe einen zusätzlichen Trefferwurf für die selbe Waffe gegen das selbe Ziel durch.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, MORTUARY PRIESTHOOD, 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 ihrer Wut freien Lauf zu lassen. Der Keeper ist mit Mortuary Dagger and Glaive bewaffnet, die Casket Guards mit Double-handed Swords.

FÄHIGKEITEN

Bund der Macht: Solange sich ein **LICHE PRIEST** deiner Armee innerhalb von 18" um dieses Modell befindet, addierst du 1 zu seinen Zauberwürfen.

Casket: Dieses Modell darf keine Angriffsbewegungen durchführen, allerdings darfst du in der Fernkampfphase zu allen Schutzwürfen dieses Modells 1 addieren.

Schriftrollen des Keepers: Der Keeper kann in der gegnerischen Heldenphase wie ein Wizard einen Zauber zu bannen versuchen.

Entfesselte Seelen: In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass der Keeper der Casket die gequälten Seelen der Verdammten entfesselt. Wenn du dies tust, wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 20" und wirf einen Würfel. Bei 3+ erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen (ist ihr Bravery-Wert 4 oder niedriger, so erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen). Wirf dann einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 6" um die erste Einheit. Bei 5+ wird die jeweilige Einheit ebenfalls von den rachsüchtigen Geistern attackiert und erleidet D3 tödliche Verwundungen (ist ihr Bravery-Wert 4 oder niedriger, so erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen).

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, MORTUARY PRIESTHOOD, HERO, PRIEST, CASKET OF SOULS

SKELETAL LEGIONNAIRES



MELEE WEAPONS

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

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skeletal Legionnaires besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten sind mit Ancient Blades ausgerüstet, andere ziehen mit Ancient Spears in den Krieg. Skeletal Legionnaires tragen zum Schutz außerdem einen großen Gruftschild zum Schutz.

SKELETON CHAMPION

Der Anführer dieser Einheit ist ein Skeleton Champion. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Ancient Blade oder des Ancient Spears des Skeleton Champions.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn diese Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, darfst du in deiner Heldenphase D6 getötete Modelle in die Einheit zurückbringen.

HORNBLÄSER

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

FÄHIGKEITEN

Diene im Tod: Addiere 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit, solange sie sich innerhalb von 18" um mindestens einen befreundeten **EMBALMED-HERO** befindet.

Skelettlegion: Addiere 1 zum Attacks-Wert der Nahkampfaffen (Melee Weapons) dieser Einheit, wenn sie aus 20 oder mehr Modellen besteht. Besteht sie aus 30 oder mehr Modellen, addiere stattdessen 2.

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

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, SKELETON, DESERT LEGIONS, SKELETAL LEGIONNAIRES

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. Addiere in der Fernkampfphase 1 zu den Trefferwürfen für die Attacken eines Masters of Arrows.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn diese Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, darfst du in deiner Heldenphase D6 getötete Modelle in die Einheit zurückbringen.

HORNBLÄSER

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

FÄHIGKEITEN

Hagel uralter Pfeile: Addiere 1 zum Attackswert der Ancient Bows dieser Einheit, solange sie aus 20 oder mehr Modellen besteht und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um sie befinden.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, DESERT LEGIONS, SKELETON, 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 Thundering Hooves attackieren.

MASTER OF HORSE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Horse. Addiere 1 zum Attacks-Wert des Bronze-tipped Cavalry Spears des Masters of Horse.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn diese Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, darfst du in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in die Einheit zurückbringen.

HORNBLÄSER

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

FÄHIGKEITEN

Tödlicher Angriff: Wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu den Verwundungswürfen für Attacken mit ihren Bronze-tipped Cavalry Spears.

Horsemen-Schild: Addiere in der Nahkampfphase 1 zu den Schutzwürfen dieser Einheit.

Die Ersten beim Feind: Diese Einheit kann auch dann angreifen, wenn sie im selben Zug gerannt ist.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, DESERT LEGIONS, SKELETON, 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 Thundering Hooves attackieren.

MASTER OF SCOUTS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Scouts. Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken des Masters of Scouts in der Fernkampfphase.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn diese Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, darfst du in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in die Einheit zurückbringen.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die mindestens einen Hornbläser enthält, kann sich beim Angriff immer bis zu 6" weit bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher. Außerdem kann eine Einheit, die mindestens einen 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.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, DESERT LEGIONS, SKELETON, SKELETON HORSE ARCHERS

SKELETON CHARIOTS



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

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 je zwei Skeletal Steeds gezogen, die mit Thundering Hooves attackieren.

MASTER OF CHARIOTS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Chariots. Addiere 1 zum Attacks-Wert des Charioteer's Spears des Masters of Chariots.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn diese Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, darfst du in deiner Heldenphase ein getötetes Modelle in die Einheit zurückbringen.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Eine Einheit, die mindestens einen Hornbläser enthält, kann sich beim Angriff immer bis zu 6" weit bewegen, es sei denn ihr Angriffswurf ist höher. Außerdem kann eine Einheit,

die mindestens einen Hornbläser enthält, auch dann schießen, wenn sie im selben Zug gerannt ist.

FÄHIGKEITEN

Zermalmt sie unter unseren Rädern: Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung durchführt, darfst du in der folgenden Nahkampfphase die Anzahl der Attacken verdoppeln, die sie mit ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) ausführt.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, DESERT LEGIONS, SKELETON, SKELETON CHARIOTS

TOMB GUARD



MELEE WEAPONS

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

BESCHREIBUNG

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

TOMB CAPTAIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Tomb Captain. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Tomb Blade oder Bronze Halberd des Tomb Captains.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn diese Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, darfst du in deiner Heldenphase D3 getötete Modelle in die Einheit zurückbringen.

HORNBLÄSER

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

FÄHIGKEITEN

Verfluchte Waffen: Bei einem Verwundungswurf von 6+ für eine Attacke eines Modells dieser Einheit mit Tomb Blade oder Bronze Halberd addierst du 1 zum Damage-Wert dieser Attacke.

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

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, DESERT LEGIONS, SKELETON, TOMB GUARD

NECROTECT



MELEE WEAPONS

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

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 darfst du eine befreundete **DESERT-LEGIONS**-Einheit innerhalb von 8" um dieses Modell wählen. Die gewählte Einheit kann sich in deiner nächsten Bewegungsphase zusätzliche 3" weit bewegen. Wiederhole für die gewählte Einheit außerdem in deiner nächsten Nahkampfphase Verwundungswürfe von 1.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, 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 mühelos durch sterbliches 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. Addiere 1 zum Attacks-Wert des Knight's Heavy Spears des Necropolis Captains.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn diese Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, darfst du in deiner Heldenphase ein getötetes Modelle in die Einheit zurückbringen.

HORNBLÄSER

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

FÄHIGKEITEN

Nekrotoxin: Jedes Mal, wenn du für eine Attacke mit Necroserpent's Poisoned Fangs einen Verwundungswurf von 6+ erzielst, verursacht diese Attacke zusätzlich zu ihrem normalen Schaden eine tödliche Verwundung.

Necropolis-Schild: In der Nahkampfphase addierst du 1 zu den Schutzwürfen einer Einheit Necropolis Knights mit Necropolis-Schilden.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, REANIMANT, SKELETON, DESERT LEGIONS, NECROPOLIS KNIGHTS

TOMB SCORPIONS



MELEE WEAPONS

Tail Stinger

Powerful Pincers

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

3"

1

3+

3+

-1

3

2"

2

4+

3+

-2

D3

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: Anstatt 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 einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du sie auf dem Schlachtfeld aufstellen, weiter als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Das ist für diese Bewegungsphase die Bewegung der Einheit.

Sarkophage der Liche Priests: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell in dieser Einheit durch einen Zauber eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Addiere 1 zum Wurf, wenn sich das Modell innerhalb von 18" um einen befreundeten NECROTECT befindet. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert und hat keinerlei Wirkung.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, REANIMANT, TOMB SCORPIONS

USHABTI



MISSILE WEAPONS

Great Bow

MELEE WEAPONS

Stone Fists

Ritual Blade-stave

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

24"

1

4+

3+

-1

D3

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

3

4+

3+

-

1

1"

3

3+

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: Addiere 2 zu Schutzwürfen dieser Einheit gegen Attacken mit einem Damage-Wert von 1.

Das Abbild uralter Götter: Solange sich diese Einheit innerhalb von 18" um einen befreundeten NECROTECT befindet, wiederholst du für sie Schutzwürfe von 1.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, REANIMANT, USHABTI

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

FÄHIGKEITEN

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

Heilige Kriegsstatue: Halbiere den Damage-Wert aller Waffen, die dieses Modell zum Ziel haben (runde dabei auf). Halbiere außerdem die Anzahl tödlicher Verwundungen, die dieses Modell durch Zauber und Fähigkeiten erleidet (runde dabei auf).

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, DESERT LEGIONS, REANIMANT, SKELETON, MONSTER, 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

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	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 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 feindliche Einheit, die sich innerhalb von 1" von ihr befindet, und wirfst einen Würfel. Wenn das Würfergebnis kleiner oder gleich der Anzahl der Modelle der gewählten Einheit ist, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Fluch des Tomb Kings: Wenn eine Royal Warsphinx getötet wird, erleidet die Einheit, die ihr die letzte Verwundung beigebracht hat, D3 tödliche Verwundungen, nachdem all ihre Attacken durchgeführt wurden.

Heilige Kriegsstatue: Halbiere den Damage-Wert aller Waffen, die dieses Modell zum Ziel haben (runde dabei auf). Halbiere außerdem die Anzahl tödlicher Verwundungen, die dieses Modell durch Zauber und Fähigkeiten erleidet (runde dabei auf).

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Wer wagt es, meine Ruhe zu stören? Wenn dieses Modell diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine feindliche Einheit, die für es sichtbar ist. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addierst du 1 zu allen Verwundungswürfeln für befreundete **EMBALMED-** und **DESERT-LEGION-**Einheiten, die die gewählte Einheit zum Ziel haben.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, EMBALMED, REANIMANT, MONSTER, HERO, 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

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	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 befindet, 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, drei Würfel anstelle von zwei und benutzt die zwei höchsten Augenzahlen.

Heilige Kriegsstatue: Halbiere den Damage-Wert aller Waffen, die dieses Modell zum Ziel haben (runde dabei auf). Halbiere außerdem die Anzahl tödlicher Verwundungen, die dieses Modell durch Zauber und Fähigkeiten erleidet (runde dabei auf).

Enthauptung: Wenn eine Necrosphinx alle ihre Attacken mit ihren Gigantic Scything Blades gegen dasselbe **MONSTER** richtet und zwei oder mehr der Verwundungswürfel 6+ ergeben, erleidet das **MONSTER** zusätzlich zu dem normalen Schaden 10 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, REANIMANT, MONSTER, NECROSPHINX

SEPULCHRAL STALKERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Transmogriying Gaze	10"	—	—	See below	—	—
MELEE WEAPON	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ornate Stave	2"	2	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sepulchal 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, durch ihren Transmogriying Gaze in Sand verwandelt.

FÄHIGKEITEN

Transmogriying Gaze: Wenn diese Einheit mit dem Transmogriying Gaze attackiert, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 10". Wirf einen Würfel für jedes Modell in der attackierenden Einheit; für jede gewürfelte 1 hat ein Sepulchral Stalker eine Reflexion von sich selbst gesehen und die attackierende Einheit erleidet eine tödliche Verwundung. Für jede 2 oder 3 hat das Ziel die Augen geschlossen und es geschieht nichts. Für jede 4 oder 5 erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung, da ihr Blick flüchtig den des Stalkers gekreuzt hat, und für jede 6 erleidet sie D3 tödliche Verwundungen, da sie törichterweise dem Stalker direkt in die Augen gesehen und sich in Sand verwandelt hat.

Jäger im Sand: Anstatt 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 einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du sie auf dem Schlachtfeld aufstellen, mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Das ist für diese Bewegungsphase die Bewegung der Einheit. Die Sepulchral Stalkers können sich in jeder deiner zukünftigen Bewegungsphasen 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.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, REANIMANT, SEPULCHRAL STALKERS

BONE GIANT



MELEE WEAPONS

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

BESCHREIBUNG

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

FÄHIGKEITEN

Unaufhaltsamer Angriff: Für jeden Trefferwurf von 6+ für die Attacken eines Bone Giants darf er sofort eine zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

Kriegskoloss: Wirf einen Würfel, nachdem diese Einheit in der Nahkampfphase zum ersten Mal attackiert hat. Addiere 1 zum Wurfresultat, wenn sich ein befreundeter **NECROTECT** innerhalb von 18" befindet. Bei 5+ darf diese Einheit sofort ein zweites Mal in diesem Zug nachrücken und attackieren.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, REANIMANT, MONSTER, BONE GIANT

SCREAMING SKULL CATAPULT

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Screaming Skulls

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

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

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
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 kann Ziele beschießen, die für sie nicht sichtbar sind.

Schreiende Geschosse: Eine Einheit, die durch Screaming Skulls Verwundungen erleidet, muss bis zum Ende des Zuges 2 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Todloser Aufseher: Wenn sich befreundete Necrotects innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine befinden, darfst du in deiner Fernkampfphase ein zusätzliches Mal Screaming Skulls verschießen.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, WAR MACHINE, SCREAMING SKULL CATAPULT

CREW

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, DESERT LEGIONS, SKELETON, 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 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. Solange 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. Wenn sich feindliche Einheiten bewegen, ignorieren sie dabei die Carrion (sie bewegen sich unter ihnen hindurch).

Sturzflug des Aasfressers: Das erste Mal, wenn diese Einheit einen Angriff ansagt, kannst du drei Würfel anstatt von zwei werfen, um zu ermitteln, wie weit sie angreift (dabei darfst du einen Angriff ansagen, wenn sie sich innerhalb von 18" um den Feind befindet statt innerhalb von 12"). Wenn die Einheit angreift, wird angenommen, dass sie fortan auf niedriger Höhe bleibt; die Fähigkeit *Hoch am Himmel kreisend* gilt daher für den Rest der Schlacht nicht mehr.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, 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 einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du ihn auf dem Schlachtfeld aufstellen, mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Das ist für diese Bewegungsphase die Bewegung der Einheit. Der Tomb Swarm kann sich in jeder deiner zukünftigen Bewegungsphasen 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 links beschrieben wieder in den Boden eingräbt, schließen sich ihm weitere seiner verborgenen Artgenossen an. Du darfst D3 getötete Modelle in die Einheit zurückbringen.

KEYWORDS

DEATH, TOMB KINGS, TOMB SWARM

ERSATZ-WARSCROLLS

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

Einheit

Warscroll

Arkhan the Black zu Fuß	Liche Priest
Arkhan the Black auf Skeletal Chariot	Tomb King auf Exalted Chariot
Grand Hierophant Khatep	Liche Priest
Der Herald Nekaph	Tomb Herald
Hierotitan	Bone Giant
High Queen Khalida	Tomb Queen
Khemrian Warsphinx	Warsphinx
Liche High Priest	Liche Priest
Necrolith Colossus	Bone Giant
Prince Apophas	Scarab Prince
Ramhotep the Visionary	Necrotect
Settra the Imperishable	Tomb King auf Exalted Chariot
Skeleton Warriors	Skeletal Legionnaires
Tomb Herald auf Chariot	Tomb King auf Royal Chariot
Tomb King auf Khemrian Warsphinx	Royal Warsphinx
Tomb Prince	Tomb King
Tomb Prince auf Khemrian Warsphinx	Royal Warsphinx
Tomb Prince auf Skeletal Chariot	Tomb King auf Royal Chariot

PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

TOMB KINGS EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Screaming Skull Catapult	1	1	160	Artillerie	
Skeleton Chariots	3	12	140	Linientruppen	
Skeleton Horsemen	5	30	100	Linientruppen	
Skeletal Legionnaires	10	40	80	Linientruppen	
Bone Giant	1	1	200	Koloss	
Casket of Souls	1	1	160	Anführer, Koloss	
Necrosphinx	1	1	440	Koloss	
Warsphinx	1	1	280	Koloss	
Tomb Queen	1	1	120	Anführer	
Liche Priest	1	1	120	Anführer	
Necrotect	1	1	100	Anführer	
Scarab Prince	1	1	80	Anführer	
Tomb Herald	1	1	100	Anführer	
Tomb King	1	1	100	Anführer	
Tomb King auf Exalted Chariot	1	1	460	Anführer	
Tomb King auf Royal Chariot	1	1	160	Anführer	
Royal Warsphinx	1	1	440	Anführer, Koloss	
Carrion	3	12	80		
Necropolis Knights	3	12	240		
Sepulchral Stalkers	3	12	140		
Skeleton Archers	10	30	100		Linientruppen bei TOMB-KINGS -Treue der Armee und Tomb Queen als General.
Skeleton Horse Archers	5	20	140		
Tomb Guard	5	30	80		
Tomb Scorpions	1	3	80		
Tomb Swarm	2	8	80		
Ushabti	3	12	120		