

Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**BuildInstructions.com**

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR  
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

## HEXWRAITHS

STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

1 - 6



## BLACK KNIGHTS

STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

7 - 10



CITADEL

Copyright 2015, Games Workshop Ltd. All rights reserved.



993102070265 R04



**• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR  
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO**

- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

**• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS  
• ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Rotate part
- Faire pivoter
- Girar la pieza
- Teil drehen
- Ruota il componente



- Assembly sequence
- Séquence d'Assemblage
- Secuencia de montaje



- Detail view
- Vue détaillée
- Vista detallada
- Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Baureihenfolge
- Sequenza di assemblaggio



- Citadel plastic glue thick
- Colle plastique épaisse Citadel
- Pegamento para plástico espeso
- Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig)
- Colla per plastica densa Citadel



- Citadel plastic glue thin
- Colle plastique liquide Citadel
- Pegamento para plástico fluido
- Citadel-Kunststoffkleber (Dünnflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel



- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

**Follow step 1 for all variants • Suivre l'étape 1 pour toutes les variantes • Sigue el paso 1 para todas las variantes  
 Folge Schritt 1 für alle Varianten • Segui la fase 1 per tutte le varianti**

**DESIGN NOTES – READ BEFORE ASSEMBLY.** Halves of horse heads and pairs of armoured legs for the Black Knights only go together in specific pairs, as shown throughout the booklet. The body halves of the horses themselves are interchangeable, and any pair of legs will fit on any horse and can be combined with any torso. Please note, while most of the weapons can go on any torso, there are some that will only match with specific bodies as indicated. Please study this booklet carefully before starting your assembly.

**À LIRE AVANT ASSEMBLAGE.** Les moitiés de têtes des chevaux et les jambes des Chevaliers Noirs vont par paires, comme stipulé dans ce livret. Les moitiés de corps des chevaux sont interchangeables et compatibles avec n'importe quelle paire de jambes, sur laquelle n'importe quel buste peut être collé. Notez que si la majorité des armes sont compatibles avec tous les bustes, certaines sont conçues pour s'ajuster sur des bustes spécifiques, comme stipulé dans ce livret, que nous vous recommandons de lire dans son intégralité avant d'entamer l'assemblage de vos figurines.

**NOTAS DE DISEÑO – LEER ANTES DE MONTAR.** Las mitades de las cabezas de los caballos y los pares de patas con protecciones de los Caballeros Negros solo encajan en pares predeterminados, como se muestra en el librito. Las mitades de los cuerpos de los caballos son intercambiables, y cualquier par de patas encajará en cualquiera de los caballos y encajará en cualquiera de los torsos. Ten en cuenta que a pesar de que la mayoría de armas pueden encajar en cualquiera de los torsos, hay algunas que solo encajarán en ciertos cuerpos, tal como se indica. Por favor revisa cuidadosamente este librito antes del montaje.

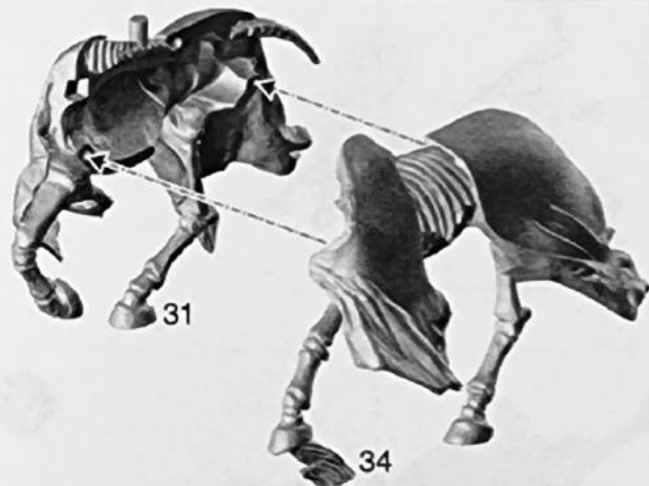
**ANMERKUNG – VOR DEM ZUSAMMENBAU LESEN:** Die Hälften der Pferdeköpfe und die gepanzerten Beinpaare der Fluchritter lassen sich nur in ganz bestimmten Kombinationen zusammensetzen, die in dieser Anleitung aufgeführt sind. Die Hälften der Pferdekörper sind untereinander austauschbar. Jedes Beinpaar passt auf jedes Pferd und kann mit jedem Torso kombiniert werden. Beachte, dass die meisten Waffen zwar an jeden Torso passen, einige aber wie gezeigt nur mit bestimmten Körpern kombiniert werden können. Bitte sieh dir diese Anleitung genau an, ehe du mit dem Zusammenbau beginnst.

**NOTE DELLO SCULTORE – LEGGI PRIMA DI ASSEMBLARE.** Le metà delle teste dei cavalli e le paia di gambe in armatura del Cavaliere Nero vanno accoppiate in modo specifico, come mostrato nel libretto. Le metà dei corpi dei cavalli sono intercambiabili e tutte le paia di gambe possono essere assemblate su qualsiasi cavallo e combinate con qualunque torso. Nota che, nonostante la maggior parte delle armi possa essere montata su qualunque torso, alcune sono specifiche per determinati corpi, come indicato. Ti consigliamo di leggere questo libretto prima di iniziare l'assemblaggio.

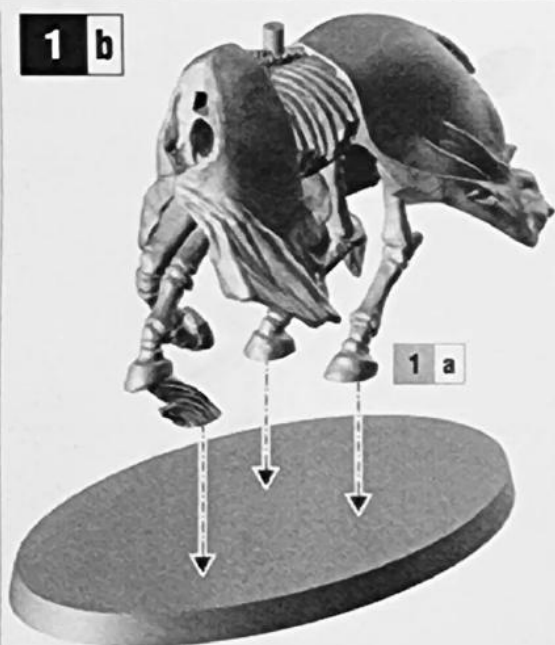
**1 a**



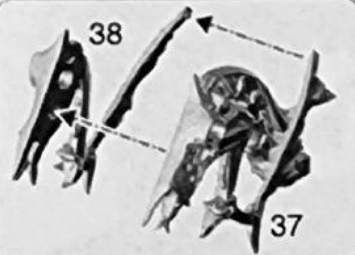
All horse halves 29, 30, 31, 32, 33 and 34 are interchangeable.  
 Toutes les moitiés de chevaux 29, 30, 31, 32, 33 et 34 sont interchangeables.  
 Todas las mitades de caballo 29, 30, 31, 32, 33 y 34 son intercambiables.  
 Die Hälften der Pferdekörper 29, 30, 31, 32, 33 und 34 sind austauschbar.  
 Le metà dei cavalli 29, 30, 31, 32, 33 e 34 sono intercambiabili.



**1 b**



**1 c**



All horse heads consist of matching halves: 35 and 36, 37 and 38, 39 and 40, 41 and 42, 43 and 44. Any head can go on any body.  
 Toutes les têtes de chevaux s'assemblent avec deux éléments allant par paire : 35 et 36, 37 et 38, 39 et 40, 41 et 42, 43 et 44. Toutes ces têtes s'adaptent sur n'importe quel corps.  
 Todas las cabezas de caballos consisten en pares predeterminados: 35 y 36, 37 y 38, 39 y 40, 41 y 42, 43 y 44. Cualquiera de las cabezas encajará en cualquier cuerpo.  
 Die Pferdeköpfe setzen sich aus zueinander passenden Hälften zusammen: 35 und 36, 37 und 38, 39 und 40, 41 und 42, 43 und 44. Jeder Pferdekopf passt auf jeden Pferdekörper.  
 Tutte le teste dei cavalli sono composte da metà corrispondenti: 35 e 36, 37 e 38, 39 e 40, 41 e 42, 43 e 44. Le teste possono andare su qualsiasi corpo.





Legs 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 are interchangeable. All leg pairs can be fitted to any torso or horse.

Heads 25, 26 and 27 fit body 10. Heads 24, 25, 26, 27, 28 fit bodies 8, 9 and 11.

All bodies and arms are specific, please build as depicted.

Les jambes 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7 sont interchangeables. Toutes les paires de jambes s'adaptent avec n'importe quel torse et sur n'importe quel cheval.

Les têtes 25, 26 et 27 s'adaptent sur le corps 10. Les têtes 24, 25, 26, 27 et 28 s'adaptent sur les corps 8, 9 et 11.

Tous les corps s'assemblent avec des bras spécifiques, veuillez suivre les instructions de montage présentées sur ces pages.

Las patas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 son intercambiables. Todos los pares de patas pueden encajar en cualquier torso o caballo.

Las cabezas 25, 26 y 27 encajan en el cuerpo 10. Las cabezas 24, 25, 26, 27, 28 encajan en los cuerpos 8, 9 y 11.

Todos los cuerpos y brazos son específicos, así que deberías montarlos como te mostramos.

Beine 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 sind austauschbar. Jedes Beinpaar passt zu jedem Torso und zu jedem Pferd.

Die Köpfe 25, 26, 27 passen an Körper 10. Die Köpfe 24, 25, 26, 27, 28 passen an die Körper 8, 9 und 11.

Alle Körper und Arme sollten genau wie gezeigt zusammengebaut werden.

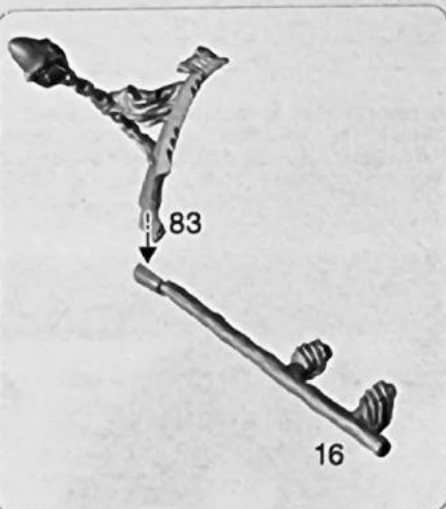
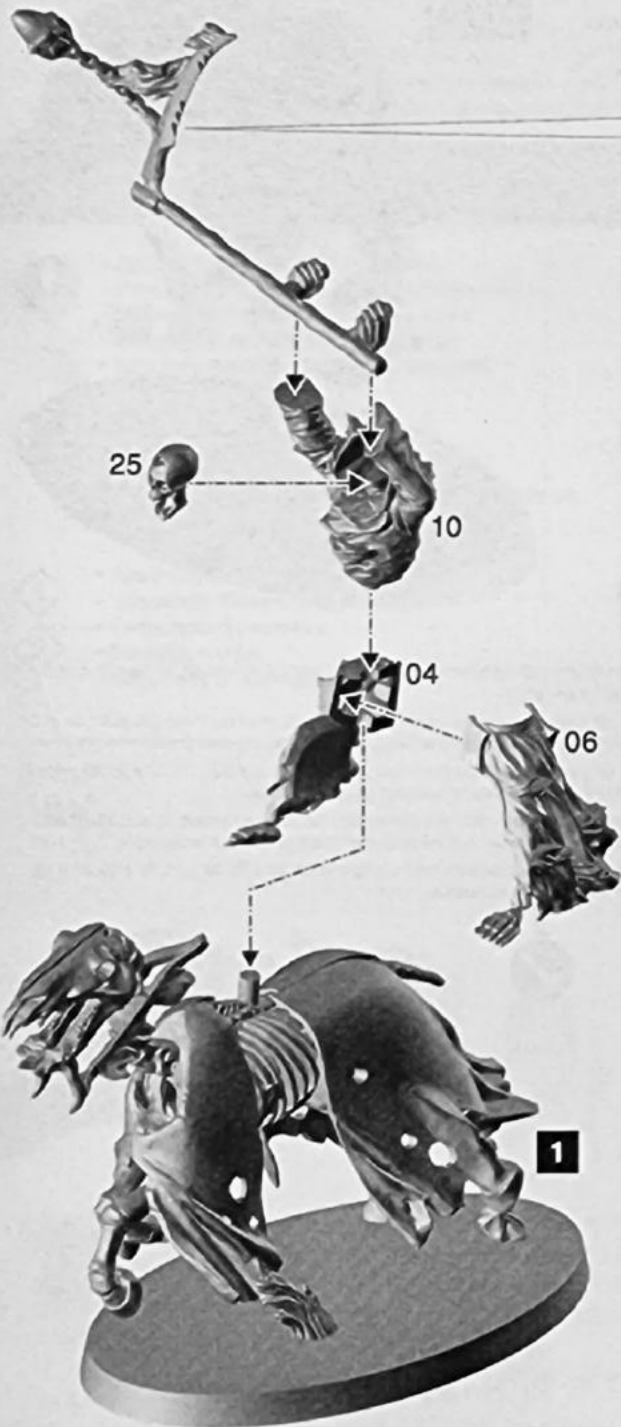
Le gambe 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 sono intercambiabili. Tutte le paia di gambe possono essere montate su qualsiasi torso o cavallo.

Le teste 25, 26 e 27 possono andare sul corpo 10. Le teste 24, 25, 26, 27, 28 possono andare sui corpi 8, 9 e 11.

I corpi e le braccia sono abbinati, assemblarli come indicato.

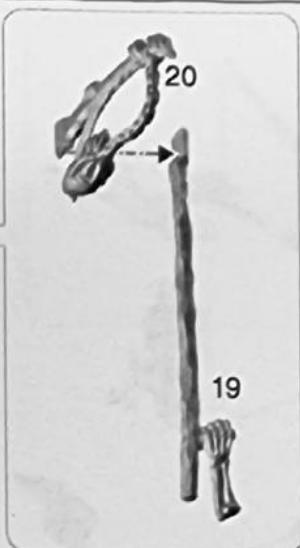
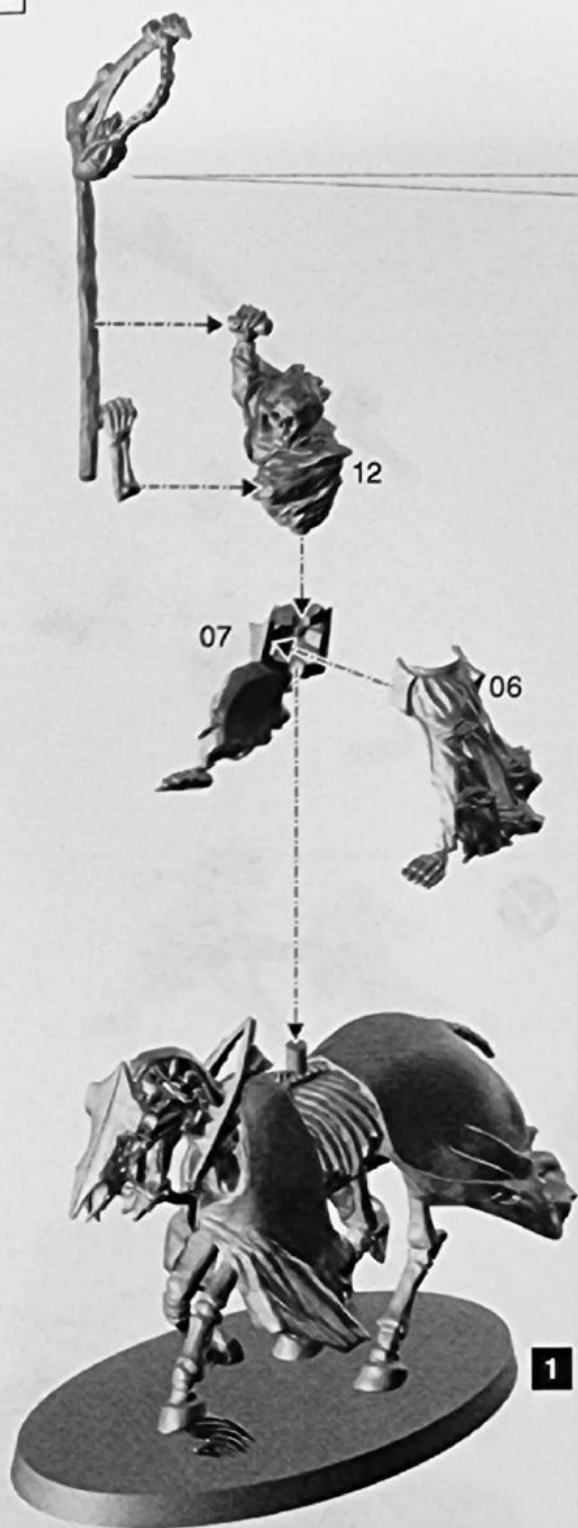
## 2 HEXWRAITH 1

2 a

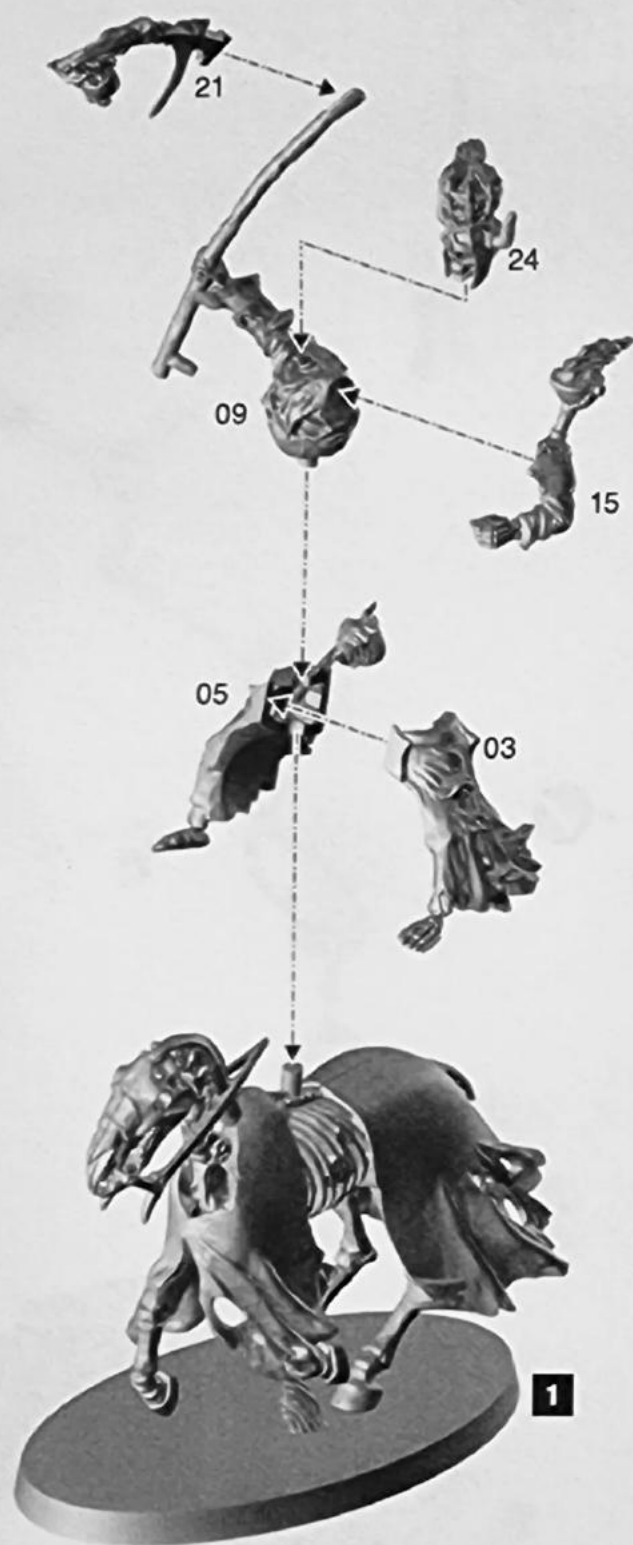


# 3 HEXWRAITH 2

3 a

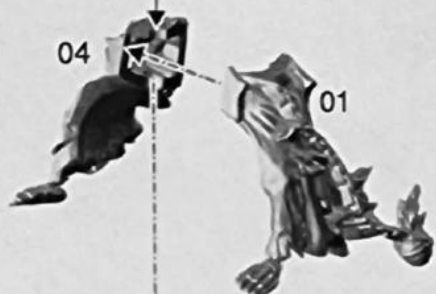
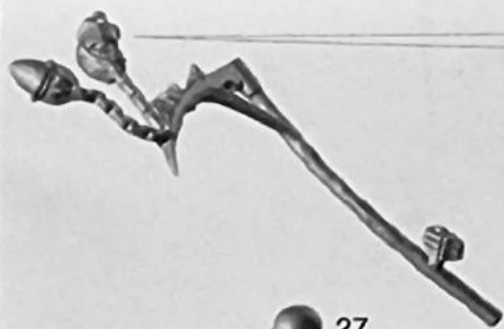
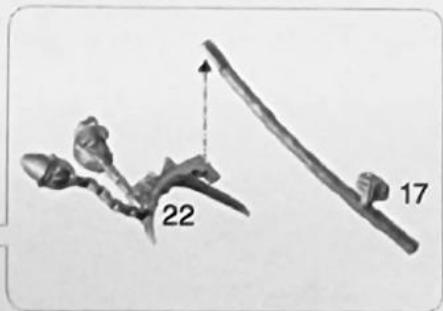


4 a



# 5 HEXWRAITH 4

5 a

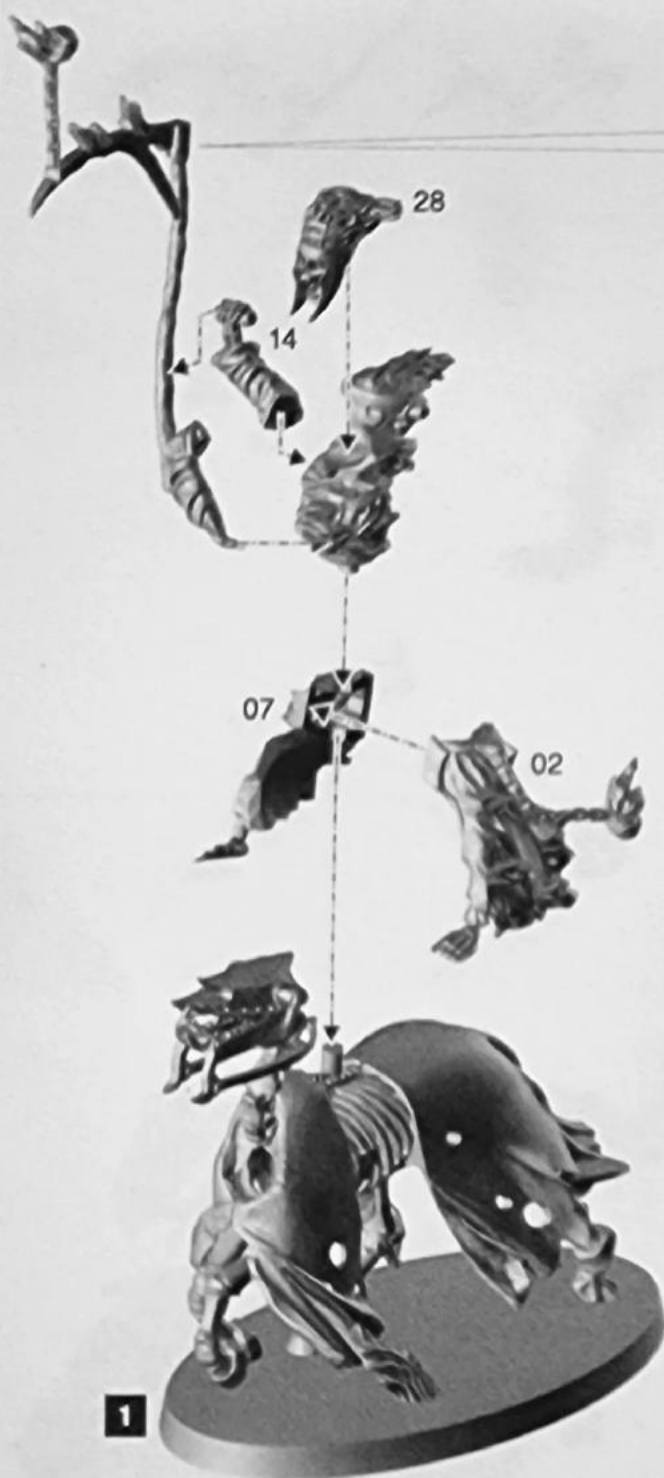


1





6 a



# HEXWRAITHS



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

## DESCRIPTION

A unit of Hexwraiths has 5 or more models armed with glowing Spectral Scythes and riding Skeletal Steeds that lash out at the enemy with their Hooves and Teeth.

## FLY

Hexwraiths can fly.

## HELLWRAITH

The leader of this unit is a Hellwraith. A Hellwraith makes 3 attacks rather than 2 with its Spectral Scythe.

## ABILITIES

**Ethereal:** Ignore the weapon's Rend when making save rolls for this unit.

**Spectral Hunters:** After a unit of Hexwraiths moves in the movement phase, you can pick an enemy unit it moved across. Roll a dice for each Hexwraith that passed across it; for each roll of a 6, that unit suffers a mortal wound.

## MAGIC

**DEATH WIZARDS** know the Summon Hexwraith spell, in addition to any other spells they know.

## SUMMON HEXWRAITHS

Summon Hexwraiths has a casting value of 6. If successfully cast, you can set up a unit of up to 5 Hexwraiths within 18" of the caster and more than 9" away from the enemy. The unit is added to your army, but cannot move in the following movement phase. If the casting roll was 11 or more, set up a unit of up to 10 Hexwraiths instead.

## DESCRIPTION

Une unité de Hexwraiths se compose de 5 figurines ou plus, armées de Faux Spectrales (Spectral Scythes) et chevauchant des Skeletal Steeds qui attaquent avec leurs Sabots et Dents (Hooves and Teeth).

## VOL

Les Hexwraiths peuvent voler.

## HELLWRAITH

Le leader de cette unité est appelé Hellwraith. Il effectue 3 attaques au lieu de 2 avec sa Faux Spectrale.

## APTITUDES

**Éthérés:** Ignorez le Rend de l'arme quand vous effectuez un jet de sauvegarde pour cette unité.

**Chasseurs Spectraux:** Après qu'une unité de Hexwraiths s'est déplacée à la phase de mouvement, vous pouvez choisir une unité ennemie au-dessus de laquelle elle s'est déplacée. Jetez un dé pour chaque Hexwraith qui l'a survolée; pour chaque jet de 6, l'unité subit une blessure mortelle.

## MAGIE

Les **DEATH WIZARDS** connaissent le sort invoquer les Hexwraiths, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOCER LES HEXWRAITHS

Invocuer les Hexwraiths a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Hexwraiths à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Hexwraiths à la place.

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hexwraiths tiene 5 o más miniaturas armadas con gadañas espectrales (Spectral Scythes) luminiscentes y a lomos de Skeletal Steeds que cocean y muerden (Hooves and Teeth).

## VOLAR

Los Hexwraiths vuelan.

## HELLWRAITH

El líder de esta unidad es un Hellwraith. El Hellwraith efectúa 3 ataques en lugar de 2 con su gadaña espectral.

## HABILIDADES

**Cazadores espectrales.** Después de que una unidad de Hexwraiths haya movido en la fase de movimiento puedes elegir una unidad enemiga a través de la cual haya movido. Tira un dado por cada Hexwraith que la haya atravesado. Esa unidad sufre una herida mortal por cada resultado de 6.

**Étéreo.** Ignora el atributo Rend del arma atacante cuando hagas tiradas para salvar por esta unidad.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Hexwraiths, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## INVOCAR HEXWRAITHS

Invocar Hexwraiths tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito puedes desplegar una unidad de hasta 5 Hexwraiths a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 10 Hexwraiths.

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hexwraiths besteht aus 5 oder mehr Modellen, die mit leuchtenden Spectral Scythes bewaffnet sind. Zudem verfügen sie über Skeletal Steeds, die ihre Hooves and Teeth gegen den Feind einsetzen.

## FLIEGEN

Hexwraiths können fliegen.

## HELLWRAITH

Der Anführer dieser Einheit ist ein Hellwraith. Ein Hellwraith führt 3 Attacken mit seiner Spectral Scythe durch statt 2.

## FÄHIGKEITEN

**Körperlos:** Ignoriere den Rend-Wert der Waffe, wenn du Schutzwürfel für einen Hexwraith ablegst.

**Gespensische Jäger:** Nachdem eine Einheit Hexwraiths sich in der Bewegungsphase bewegt hat, kannst du eine Einheit auswählen, über die sie sich bewegt hat. Wirf einen Würfel für jeden Hexwraith, der sich über die gewählte Einheit bewegt hat. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

## MAGIE

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

## HEXWRAITHS RUFEN

Hexwraiths rufen hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubermund und mehr als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Hexwraiths aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich jedoch in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn der Zauberwurf 11 oder höher war, stellst du stattdessen eine Einheit von bis zu 10 Hexwraiths auf.

## DESCRIZIONE

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

## VOLO

Gli Hexwraiths possono volare.

## HELLWRAITH

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

## ABILITÀ

**Etere:** ignora il Rend dell'arma quando effettui i tuoi salvateggi per questa unità.

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

## MAGIA

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

## EVOCARE HEXWRAITHS

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





Armoured legs come in matching pairs: 45 & 46, 47 & 48, 49 & 50, 51 & 52, 53 & 54. All leg pairs can be fitted to any torso or horse.

Black Knight parts 55 to 78, bodies, heads, shields, and arms are interchangeable.

There are specific parts for the Musician (81), Standard Bearer (79) and Hell Knight (80 & 82).

Les jambes vont par paires : 45 & 46, 47 & 48, 49 & 50, 51 & 52, 53 & 54. Toutes les paires de jambes d'adaptent à n'importe quel buste et cheval.

Les éléments des Cavaliers Noirs 55 à 78, corps, têtes, boucliers et bras, sont interchangeables.

Certaines pièces sont spécifiques au musicien (81), au porte-étendard (79) et au Chevalier Infernal (80 & 82).

Las piernas con armadura vienen en pares: 45-46, 47-48, 49-50, 51-52 y 53-54. Todos los pares de piernas pueden ajustarse al torso o a un caballo.

Las piezas del Caballero Negro 55 a 78, incluidos cuerpos, cabezas, escudos y brazos son intercambiables.

Estas piezas son específicas para el Músico (81), Portaestandarte (79) y Campeón (80-82).

Die gepanzerten Beine passen nur paarweise zusammen: 45 & 46, 47 & 48, 49 & 50, 51 & 52, 53 & 54. Jedes Beinpaar passt zu jedem Torso und zu jedem Pferd.

Die Teile 55 bis 78 der Fluchritter, Körper, Köpfe, Schilde und Arme sind untereinander austauschbar.

Bestimmte Teile sind für den Musiker (81), den Standartenträger (79) und den Höllenritter (80 & 82) vorgesehen.

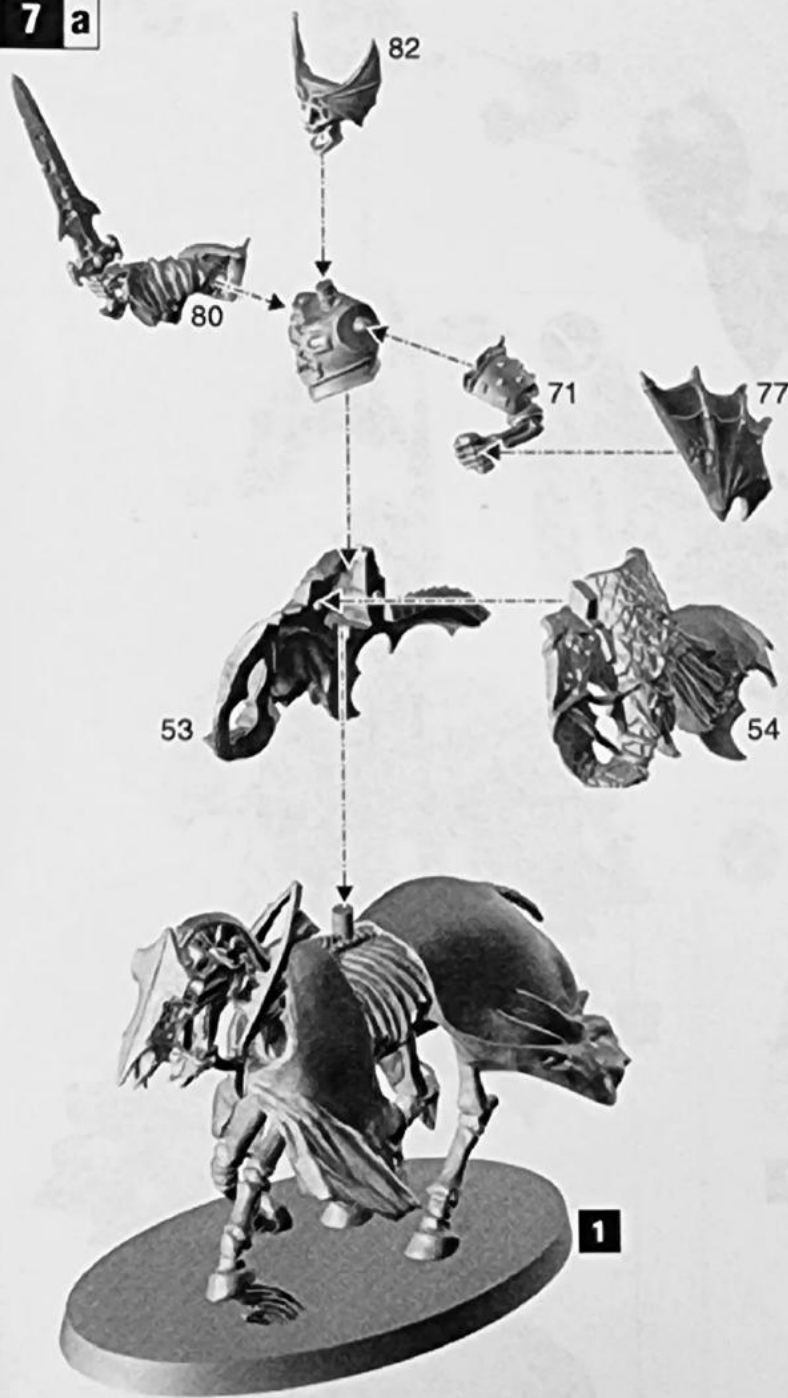
Le gambe corazzate sono abbinate: 45 e 46, 47 e 48, 49 e 50, 51 e 52, 53 e 54. Tutte le paia possono essere montate su qualsiasi torso o cavallo.

I componenti da 55 a 78, i corpi, le teste, gli scudi e le braccia dei Cavalieri Neri sono intercambiabili.

Sono presenti componenti specifici per il musicista (81), l'alfiere (79) e il Campione (80 e 82).

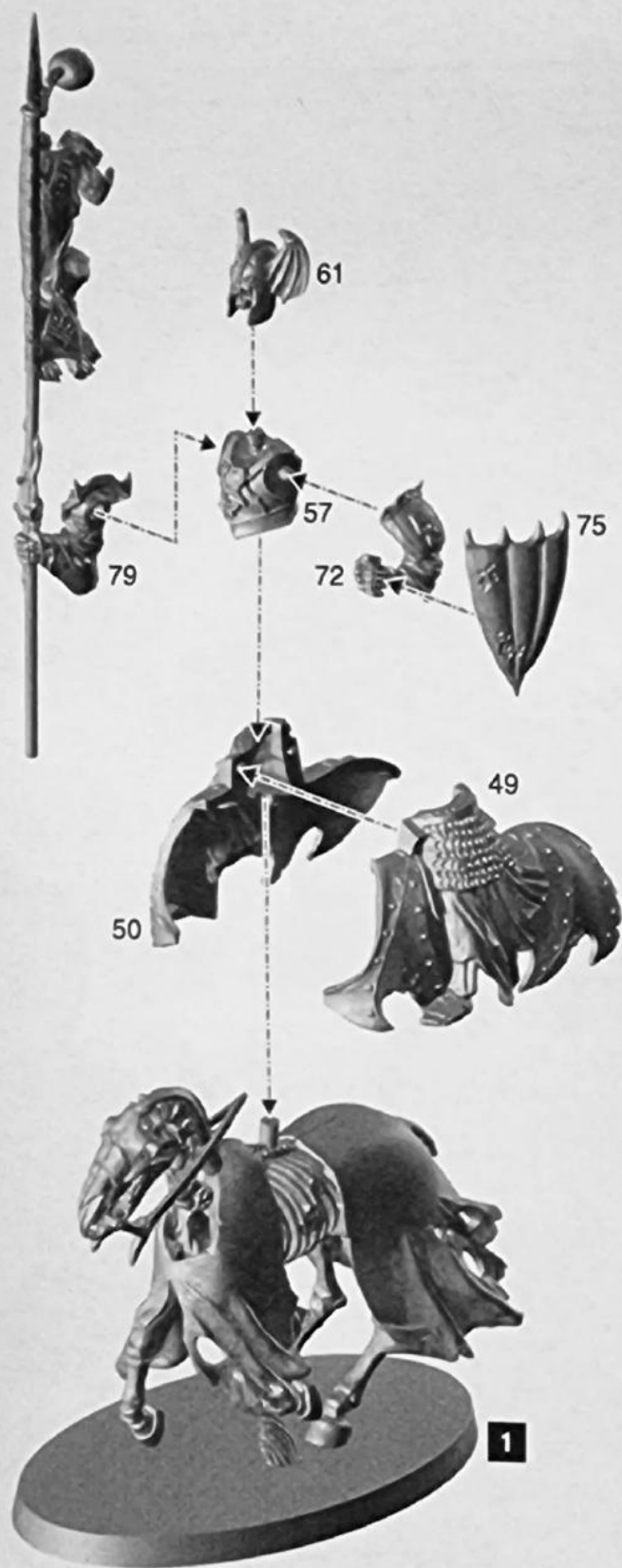
## 7 HELL KNIGHT

7 a



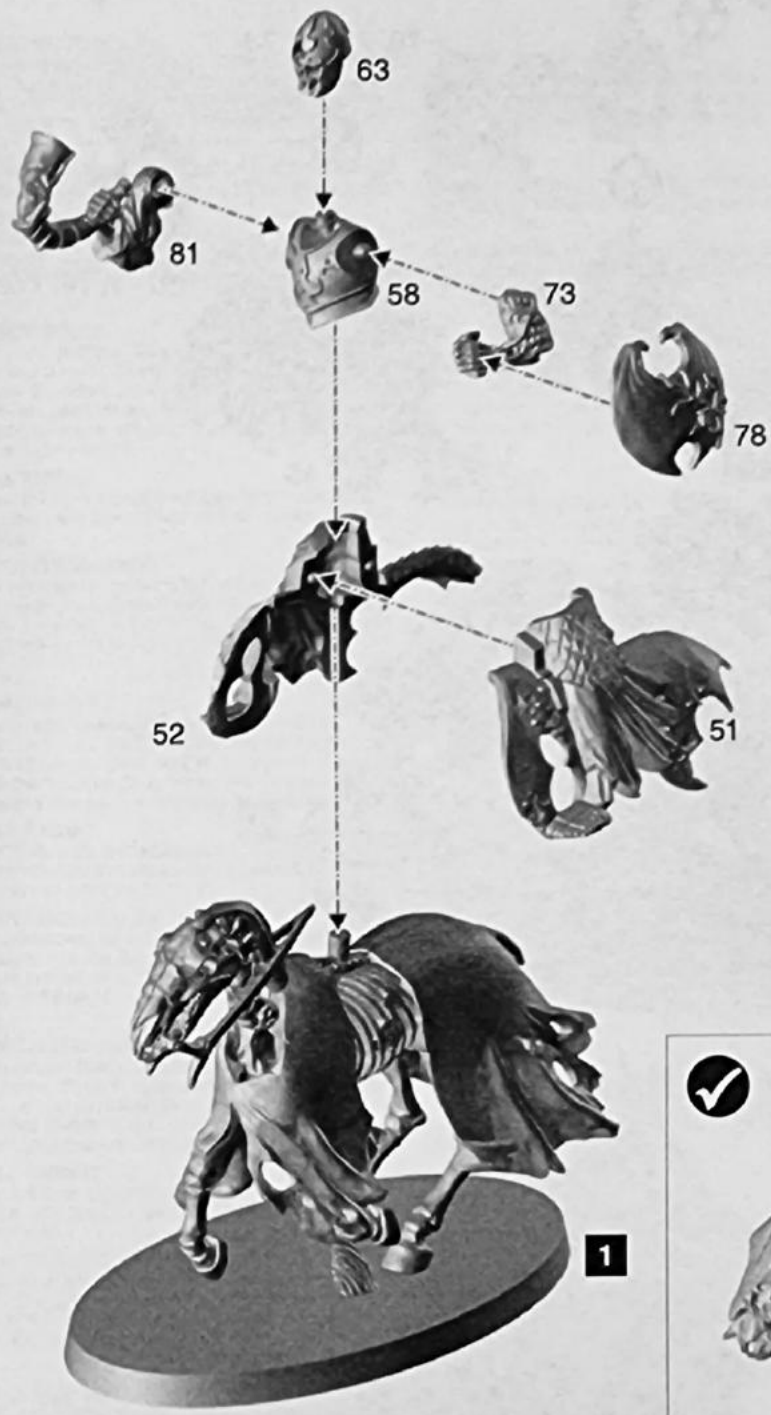
# 8 BLACK KNIGHT STANDARD BEARER

8 a

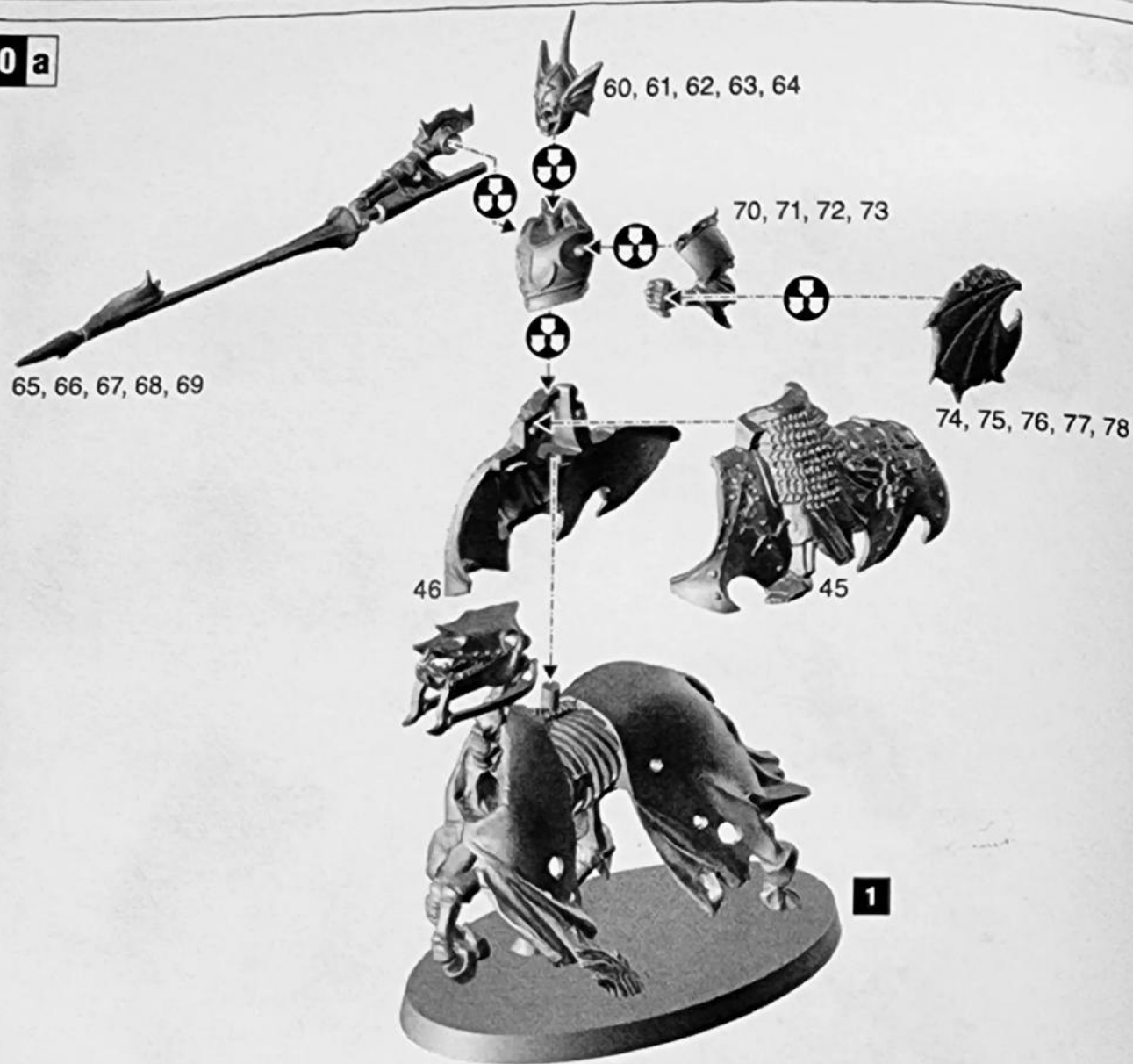


**9** BLACK KNIGHT MUSCIAN

**9 a**



10 a



# BLACK KNIGHTS



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

## DESCRIPTION

A unit of Black Knights has 5 or more models. Black Knights are armed with rusted Barrow Lances and carry Crypt Shields. They ride Skeletal Steeds that lash out at the enemy with their Hooves and Teeth.

## HELL KNIGHT

The leader of this unit is a Hell Knight. A Hell Knight makes 2 attacks with its Barrow Lance instead of 1.

## STANDARD BEARER

Models in this unit may be Standard Bearers. You can return D3 slain models to this unit in your hero phase if it includes any Standard Bearers.

## DESCRIPTION

Une unité de Black Knights se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Lances des Tertres (Barrow Lances) rouillées et portent des Boucliers des Cryptes. Ils chevauchent des Skeletal Steeds qui attaquent avec leurs Sabots et Dents (Hooves and Teeth).

## HELL KNIGHT

Le leader de cette unité est appelé Hell Knight. Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Lance des Tertres.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Vous pouvez faire revenir D3 figurines tuées dans cette unité à votre phase des héros si elle inclut au moins un Porte-étendard.

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Black Knights tiene 5 o más miniaturas. Los Black Knights están armados con herrumbrosas lanzas del túmulo (Barrow Lances) y portan escudos de la cripta. Sus Skeletal Steeds cocean y muerden al enemigo (Hooves and Teeth).

## HELL KNIGHT

El líder de esta unidad es un Hell Knight. El Hell Knight efectúa 2 ataques con su lanza de los túmulos en lugar de 1.

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Puedes devolver 1D3 miniaturas muertas a esta unidad en tu fase de héroes si incluye algún Standard Bearer.

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Black Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Black Knights sind mit rostigen Barrow Lances und Grabschilden ausgerüstet. Sie reiten auf Skeletal Steeds in den Krieg, die ihre Hooves and Teeth gegen den Feind einsetzen.

## HELL KNIGHT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Hell Knight. Ein Hell Knight führt 2 Attacken mit seiner Barrow Lance durch statt 1.

## STANDARTENTRÄGER

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

## DESCRIZIONE

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

## HELL KNIGHT

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

## STANDARD BEARER

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

## HORNBLOWER

Models in this unit may be Hornblowers. A unit that includes any Hornblowers can always move up to 6" when it charges, unless its charge roll is higher.

## ABILITIES

**Deathly Charge:** Add 1 to the wound rolls and Damage for this unit's Barrow Lances if it charged in the same turn.

**Crypt Shields:** You can add 1 to save rolls for this unit against attacks that have a Rend of "-".

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur.

## APTITUDES

**Charge Cadavérique:** Ajoutez 1 aux jets de blessure et au Damage des Lances des Tertres de cette unité si elle a chargé dans le même tour.

**Boucliers des Cryptes:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde pour une unité avec Boucliers des Cryptes contre les attaques qui ont un Rend de "-".

## HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Una unidad con algún Hornblower siempre puede mover hasta 6" al cargar, a menos que su tirada sea mayor.

## HABILIDADES

**Carga letal.** Suma 1 a las tiradas para herir y al atributo Damage de las lanzas de los túmulos si la unidad ha cargado este turno.

**Escudo de la cripta.** Puedes sumar 1 a las tiradas de salvar de una unidad con escudos de la cripta contra ataques de Rend "-".

## 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 Verwendungswürfen und Schaden für Attacken mit den Barrow Lances dieser Einheit, wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat.

**Grabschilde:** Du kannst gegen Attacken mit einem Rend-Wert von "- 1 zu Schutzwürfen dieser Einheit addieren.

## HORNBLOWER

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

## ABILITÀ

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

**Crypt Shields:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza di questa unità contro attacchi che hanno Rend "-".

## MAGIC

**DEATH WIZARDS** know the Raise Black Knights spell, in addition to any other spells they know.

## RAISE BLACK KNIGHTS

Raise Black Knights has a casting value of 5. If successfully cast, you can set up a unit of up to 5 Black Knights within 18" of the caster and more than 9" away from the enemy. The unit is added to your army, but cannot move in the following movement phase. If the casting roll was 10 or more, set up a unit of up to 10 Black Knights instead.

## MAGIE

Les **DEATH WIZARDS** connaissent le sort Relever les Black Knights, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## RELEVER LES BLACK KNIGHTS

Relever les Black Knights a une valeur de lancement de 5. Si vous le lancez, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Black Knights à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement a donné 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Black Knights à la place.

## MAGIA

Los **DEATH WIZARDS** conocen el hechizo Alzar Caballeros Negros, además de cualquier otro hechizo que conozcan.

## ALZAR CABALLEROS NEGROS

Alzar Caballeros Negros tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito puedes desplegar una unidad de hasta 5 Black Knights a 18" o menos del lanzador y a más de 9" del enemigo. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la siguiente fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, despliega una unidad de hasta 10 Black Knights.

## MAGIE

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

## BLACK KNIGHTS ERWECKEN

*Black Knights erwecken* hat einen Zauberwert von 5. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du innerhalb von 18" um den Zaubermagier und weiter als 9" vom Feind entfernt eine Einheit von bis zu 5 Black Knights 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 Black Knights auf.

## MAGIA

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

## INVOCARE BLACK KNIGHTS

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



