

### TORMENTO DELL'ANIMA

*"Il Mago del Caos evoca orribili visioni del Regno del Caos, facendo arretrare i nemici in preda all'orrore più cieco"*

1

10

L'incantesimo ha una gittata **6<sup>mi</sup>** e deve essere lanciato sul modello nemico più vicino.

Se il **Mago del Caos** si trova in **Corpo a Corpo** deve scegliere il bersaglio tra coloro i quali si trovino in contatto di base con lui. Il modello afflitto diventa immediatamente **Stordito**. Se il modello non può essere **Stordito**, allora diventa **Atterrato**.

RITUALE DEL CAOS

### SGUARDO DEGLI DEI

*"Il Mago del Caos implora gli Dei Oscuri affinché garantiscano il proprio favore al loro servo"*

2

7

Puoi usare con successo **Sguardo degli Dei** una sola volta per battaglia. Scegli un modello qualunque entro **6<sup>mi</sup>**, amico o nemico. Tira un **D6** per stabilire cosa succede al modello scelto:

**1** L'**Ira degli Dei** scende sul bersaglio. Il modello va immediatamente **Fuori Combattimento**. Il modello non deve però tirare sulla tabella delle **Ferite Gravi** al termine della battaglia.

**2-5** Il modello guadagna un bonus di **+1** ad una delle sue caratteristiche per la durata della battaglia (scelta dal giocatore che ha lanciato l'incantesimo).

**6** Il modello guadagna un bonus di **+1** a tutte le sue caratteristiche per la durata della battaglia.

RITUALE DEL CAOS

### PIOGGIA DI SANGUE

*"Il Mago del Caos si incide i palmi ed il suo sangue schizza fuori, bruciando carni ed armature"*

3

8

L'attacco ha una gittata di **8<sup>mi</sup>** e causa **D3** colpi a **Fo 5**. Colpisce il primo modello sulla propria traiettoria.

Dopo avere utilizzato l'incantesimo, il **Mago del Caos** stesso deve tirare sulla tabella delle **Ferite**, il risultato **Fuori Combattimento** conta come **Stordito**.

RITUALE DEL CAOS

### SEDUZIONE DEL CAOS

*"Il Mago del Caos risveglia la corruzione del Caos che si annida nell'anima di tutti gli esseri viventi"*

4

9

L'incantesimo ha una gittata di **12<sup>mi</sup>** e deve essere lanciato sul modello nemico più vicino. Tira un **D6** ed aggiungi al risultato il valore di **D** del **Magister**. Poi tira un **D6** ed aggiungi il valore di **D** del bersaglio. Se il risultato del **Mago del Caos** supera quello del nemico, egli prende controllo del modello finché quest'ultimo non supera un test di **Disciplina** nella propria fase di **Recupero**. Il modello non può suicidarsi, ma può attaccare modelli amici e non combatterà contro i membri della banda del **Mago del Caos**.

Se il modello era ingaggiato in **Corpo a Corpo** con un membro della banda del **Mago del Caos**, si allontanerà immediatamente di **1<sup>mi</sup>**.

RITUALE DEL CAOS

### ALI DELLE TENEBRE

*"Il Mago del Caos viene sollevato da due Demoni ombra e viene trasportato ovunque voglia andare"*

5

7

Il **Mago del Caos** può muovere immediatamente di **12<sup>mi</sup>**, anche in contatto di base con un nemico, in questo caso conta come se avesse caricato.

Se attacca un nemico in fuga, nella fase di **Corpo a Corpo** infliggerà un colpo automatico e se l'avversario sopravvive dovrà continuare a fuggire.

RITUALE DEL CAOS

### PAROLA PROIBITA

*"Pronunciando il nome proibito del proprio Dio Oscuro, il Mago del Caos causa un indescrivibile dolore a tutti coloro che lo sentono"*

6

7

Ogni modello entro **3<sup>mi</sup>** dal **Mago del Caos**, amico o nemico, subisce un colpo a **Fo3**.

Non sono permessi **Tiri Armatura**.

RITUALE DEL CAOS

### MUTAFIAMMA

*"Una fiamma verde schizza dalla zampa protratta dello stregone e brucia le sue vittime in una indescrivibile agonia"*

1

8

L'incantesimo ha una gittata di **8<sup>mi</sup>** e colpisce il primo bersaglio sulla propria traiettoria.

L'incantesimo causa **D3** colpi a **Fo4** sul bersaglio ed un colpo a **Fo3** su ogni modello entro **2<sup>mi</sup>** dal bersaglio.

MAGIA DEL RATTO CORNUTO

### FIGLI DEL RATTO CORNUTO

*"Lo Stregone innalza le zampe ed invoca il potere del Padre degli Skaven, affinché invii i suoi servi"*

2

A

Questo incantesimo deve essere utilizzato prima del gioco.

Quando viene lanciato, l'incantesimo evoca **1D3 Ratti Giganti**, che vengono piazzati entro **6<sup>mi</sup>** dallo **Stregone**.

Lo **Stregone** può lanciare con successo questo incantesimo una sola volta per battaglia ed i **Ratti** scompaiono non appena terminata.

I **Ratti** non contano ai fini del numero massimo di modelli consentito ad una banda **Skaven**.

MAGIA DEL RATTO CORNUTO

### TORMA DI RATTI

*"Il bersaglio viene attaccato dai ratti ed in breve viene coperto dalla testa ai piedi di piccole ferite sanguinanti"*

3

7

La **Torma di Ratti** causa **2D6** colpi a **Fo1** su di un singolo modello entro **8<sup>mi</sup>** dallo **Stregone**.

MAGIA DEL RATTO CORNUTO

### FURIA DEL RATTO

*"Squittendo una magica cantilena, lo Stregone si trasforma in una mostruosa creatura dalle sembianze di topo che attacca con furia insana"*

4

8

Lo **Stregone** può caricare immediatamente qualunque modello nemico entro **12<sup>mi</sup>** (ignorando terreni e modelli che si interpongono) e solamente per la fase di **Corpo a Corpo** di questo turno guadagna **2 Attacchi** extra ed un bonus di **+1** sulla **Fo**.

MAGIA DEL RATTO CORNUTO

### OCCHIO DEL DEMONIO

*"Guarda negli occhi del demonio e trema!"*

5

8

Tutti i nemici in piedi, in contatto di base con lo **Stregone** devono effettuare immediatamente un test di **Disciplina**.

Chi lo fallisce, subisce un colpo a **Fo3** e deve scappare di **2D6<sup>mi</sup>** in direzione opposta, proprio come se ai modelli fossero ceduti i nervi combattendo con più avversari.

MAGIA DEL RATTO CORNUTO

### MALEDIZIONE DELLO STREGONE

*"Lo Stregone punta una grinfia contro uno dei suoi nemici e lo maledice nel nome del Ratto Cornuto"*

6

6

L'incantesimo ha una gittata di **12<sup>mi</sup>** e colpisce un singolo modello entro la gittata.

Il bersaglio deve ripetere qualunque **Tiro Armatura** e **Tiro** per **Colpire**, riusciti durante la fase di **Corpo a Corpo** degli **Skaven** e nella propria seguente fase di **Corpo a Corpo** e di **Tiro**.

MAGIA DEL RATTO CORNUTO

### FUOCHI DI U'ZHUL

*"Il mago evoca un'ardente palla di fuoco e la scaglia contro i nemici"*

1

7

La palla di fuoco ha una gittata di **18<sup>mi</sup>** e causa un colpo a **Fo4**.

Colpisce il primo modello sulla propria traiettoria.

Sono concessi i normali **Tiri Armatura** (con un modificatore di **-1**).

MAGIA MINORE

### VOLO DI ZIMMERAN

*"Evocando il potere dei venti della magia, il mago cammina nell'aria"*

2

7

Il mago può muovere immediatamente di **12<sup>mi</sup>**, anche in contatto di base con un nemico, in questo caso conta come se avesse caricato.

Se attacca un nemico in fuga, nella fase di **Corpo a Corpo** infliggerà un colpo automatico e, se l'avversario sopravvive, dovrà continuare a fuggire.

MAGIA MINORE

### TERRORE DI ARAMAR

*"Il mago instilla nelle menti dei propri nemici un senso di ottundente paura"*

3

7

Un singolo modello entro **12<sup>mi</sup>** dal mago deve superare un test di **Disciplina** o fuggire di **2D6<sup>mi</sup>** in direzione opposta.

Se il modello fugge, deve effettuare un test all'inizio di ogni fase di movimento o continuerà a fuggire finché non lo supererà con successo.

Nota che questo incantesimo non funziona sui **Nonmorti** o sui modelli immuni alla **Paura**.

MAGIA MINORE

### FRECCHE ARGENTEE DI ARHA

*"Frecche d'argento appaiono nell'aria e circondano il mago, scattando per colpire i suoi nemici"*

4

7

Quest'incantesimo non può essere lanciato quando si è in **Corpo a Corpo**.

L'incantesimo evoca **D6+2** frecce che il mago usa per tirare contro un modello nemico. Le frecce hanno una gittata di **24<sup>mi</sup>**.

Usa l'**Ab** del mago per determinare se colpisce o meno, ma ignora i modificatori per il movimento, la gittata e la copertura.

Ogni freccia causa un colpo a **Fo3**.

MAGIA MINORE

### FORTUNA DI SHEMTEK

*"Il mago evoca l'instabile potere della magia per manipolare le sorti dello scontro"*

5

6

Il mago può ripetere i tiri di dado sbagliati, sebbene il secondo risultato sia definitivo.

Gli effetti durano fino all'inizio del turno seguente del mago.

MAGIA MINORE

### SPADA DI REZHEBEL

*"Una spada fiammeggiante compare nelle mani del mago, promettendo rossa rovina a tutti coloro che gli si frappongono"*

6

8

La spada conferisce al mago **+1 Attacchi**, **+2 Fo** e **+2 Ac**.

All'inizio di ogni turno del mago effettua un test di **Disciplina**.

Se il test fallisce, la spada scompare.

MAGIA MINORE

### RUBAVITA

*"Il Necromante risucchia l'essenza vitale dalla sua vittima, rubandone il vigore a favore di sé stesso"*

1

10

Puoi scegliere un singolo modello entro **6<sup>ni</sup>**.

Il bersaglio subisce una **Ferita** (senza **Tiri Armatura**) ed il **Necromante** guadagna una ferita extra per il resto della battaglia.

Ciò può portare il **Necromante** ad avere più ferite del suo valore massimo.

Questo incantesimo non funziona sui **Posseduti** o sui **Nonmorti**.

NECROMANZIA

### ANIMAZIONE DEGLI ZOMBI

*"Ad un ordine vocale del Necromante, i morti si animano per combattere ancora"*

2

5

Uno **Zombi** mandato fuori combattimento durante l'ultima fase di **Corpo a Corpo** o **Tiro** torna immediatamente in battaglia.

Piazza il modello entro **6<sup>ni</sup>** dal **Necromante**.

Lo **Zombi** non può essere messo direttamente in **Corpo a Corpo** con un modello nemico.

NECROMANZIA

### VISONE DI MORTE

*"Il Necromante attinge ai poteri della Necromanzia per rivelare il momento della morte dei propri nemici"*

3

6

Il **Necromante** causa paura ai suoi nemici per tutta la durata della battaglia.

NECROMANZIA

### INCANTESIMO DI MORTE

*"Il Necromante sussurra ai morti dormienti di sollevarsi dalla terra ed afferrare i suoi nemici"*

4

9

Scegli un modello nemico entro **12<sup>ni</sup>**.

Il modello deve immediatamente tirare un **D6** ed ottenere un risultato minore od uguale al proprio valore di **Forza**, od i morti che emergono dalla terra lo smembreranno con poteri soprannaturali.

Se fallisce, devi effettuare un tiro sulla **Tabella delle Ferite** per determinare cosa accade allo sfortunato guerriero.

NECROMANZIA

### RICHIAMO DI VANHEL

*"Il Necromante evoca il mondo dei morti per rinvigorire i suoi servi Nonmorti"*

5

6

Un singolo **Zombi** o **Lupo Nero** entro **6<sup>ni</sup>** dal **Necromante** può muoversi immediatamente della distanza massima concessa dal proprio valore di **Movimento**.

Se questo lo porta in contatto di base con un modello nemico, conta in carica.

NECROMANZIA

### IL RISVEGLIO

*"Il Necromante richiama l'anima di un Eroe morto indietro nel suo corpo e lo rende schiavo tramite la magia corrotta"*

6

A

Se un **Eroe** nemico viene ucciso (ovvero il tuo avversario ottiene un risultato di **11-16** sulla **Tabella delle Ferite Gravi** dopo la battaglia), allora il **Necromante** può animarlo per farlo combattere come **Zombi** ai suoi ordini.

L'**Eroe** morto conserva le caratteristiche e tutte le armi ed armature, ma non può utilizzare nessun altro equipaggiamento od abilità. Non può più correre, conta come un gruppo di truppa e non può guadagnare **Esperienza**. Questo incantesimo funziona automaticamente. I nuovi **Zombi** seguono le normali regole per gli **Zombi** (immuni ai veleni e causano **Paura**), ma mantengono i loro profili e le loro armi e armature.

NECROMANZIA

### MARTELLO DI SIGMAR

*"Questa arma della fede brilla di luce dorata, poiché è impregnata del giusto potere di Sigmar"*

1

7

Il possessore guadagna un bonus di **+2** sulla **Fo** in **Corpo a Corpo** e tutti i danni che infligge causano danni doppi (cioè: 2 ferite al posto di 1).

Il **Prete** deve effettuare un test per ogni fase di **Tiro** del turno in cui intende utilizzare il *Martello di Sigmar*.

PREGHIERA DI SIGMAR

### CUORI IMPAVIDI

*"Mentre le tre parole del potere vengono pronunciate, ondate di gloria circondano i servitori di Sigmar. I fedeli vengono rincuorati dalla presenza del Dio Guerriero"*

2

8

Qualunque guerriero amico entro **8<sup>mi</sup>** dal **Prete** diviene immune a **Paura** ed ai test **Tutto Solo**.

In più, l'intera banda guadagna un bonus di **+1** a qualunque **Test di Rotta** sia chiamata ad effettuare.

L'effetto dura fino a quando il **Prete** non viene **Atterrato**, **Stordito** o messo **Fuori Combattimento**.

Se viene lanciato di nuovo, gli effetti non sono cumulativi: il bonus massimo ai **Test di Rotta** rimane di **+1**.

PREGHIERA DI SIGMAR

### AURA PURIFICATRICE

*"L'ira di Sigmar scende sulla terra. Fiamme purificatrici avvolgono il Prete e spazzano via coloro i quali osano resistere alla giusta furia del Dio-Imperatore!"*

3

9

Tutti i modelli nemici entro **4<sup>ui</sup>** dal servitore di **Sigmar** subiscono un colpo a **Fo3**.

Non sono concessi **Tiri Armatura**.

I servi dell'oscurità e del **Caos** sono particolarmente sensibili al sacro potere di **Sigmar**.

Modelli di **Nonmorti** e **Posseduti**, entro il raggio d'azione, subiscono un colpo a **Fo5**.

PREGHIERA DI SIGMAR

### SCUDO DI FEDE

*"Uno scudo di pura luce bianca appare di fronte al Prete. Finché la sua fede rimarrà salda, lo scudo lo proteggerà"*

4

6

Il **Prete** è immune a tutti gli incantesimi.

Tira un dado all'inizio di ogni turno nella fase di **Recupero**.

Con un risultato di **1** o **2**, lo scudo scompare.

PREGHIERA DI SIGMAR

### TOCCO RISANATORE

*"Imponendo le mani su un compagno ferito, il servitore di Sigmar prega il proprio Signore affinché curi le ferite del guerriero"*

5

5

Un singolo modello qualsiasi entro **2<sup>mi</sup>** dal **Prete** (incluso sé stesso) può essere curato.

Il **Guerriero** viene riportato al massimo delle proprie **Ferite**.

In più, i modelli amici entro **2<sup>mi</sup>**, **storditi** o **atterrati**, riprendono immediatamente conoscenza, si alzano e continuano a combattere come se nulla fosse successo.

PREGHIERA DI SIGMAR

### Armatura della rettitudine

*"Un'impenetrabile armatura protegge il Prete e la fiammeggiante immagine di una cometa dalla coda bifida brucia sul suo capo"*

6

9

Il **Prete** ha un **Tiro Armatura** di **2+**, che sostituisce il normale **Tiro Armatura**.

In più, causa **Paura** ai nemici e ne è immune egli stesso.

Il potere dell'*Armatura della Rettitudine* dura fino all'inizio della fase di **Tiro** seguente del **Prete**.

PREGHIERA DI SIGMAR