

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

DWARVES



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUZIONE

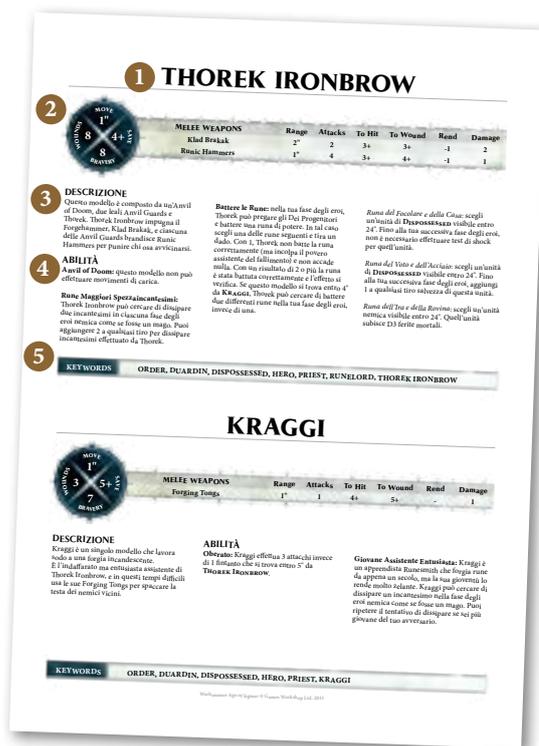
L'aria risuona del fuoco dei cannoni e dei roboanti inni in khazalid quando i Dispossessed vanno in guerra. In tutti i Reami Mortali non vi è armata più risoluta e coriacea: quando i duardin escono dai cancelli di Azyrheim la terra

tremava sotto il loro passo di marcia. I Dispossessed hanno perso tutto ciò che amavano a causa dei servi del Chaos. Ora rimane loro soltanto il rancore, e combatteranno ancora più duramente per vendicarsi.

Le warscrolls di questo compendium ti consentono di usare la tua collezione di miniature Citadel in fantastiche battaglie, per inscenare epiche storie ambientate nell'Età di Sigmar o ricreare i conflitti del mondo che fu.

LEGENDA DELLA WARSCROLL

- 1. Titolo:** il nome del modello descritto dalla warscroll.
- 2. Caratteristiche:** questo set di caratteristiche ti dice quanto è veloce, potente e coraggioso il modello, e quanto sono efficaci le sue armi.
- 3. Descrizione:** ti spiega di quali armi può essere dotato il modello e le eventuali opzioni che può ricevere. Inoltre, ti dice se il modello viene schierato da solo come modello singolo, o come parte di un'unità. Nel secondo caso, la descrizione indica quanti modelli comprende l'unità (se non ne hai a sufficienza per schierare un'unità, puoi comunque schierarla con tutti quelli che possiedi).
- 4. Abilità:** le abilità sono azioni che il modello può compiere durante una partita e che non sono spiegate dalle regole standard del gioco.
- 5. Keywords:** tutti i modelli possiedono una lista di parole chiave. A volte una regola afferma che si applica solo a modelli che hanno una determinata keyword.



HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Axe of Grimnir	1"	4	3+	3+	-2	3
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-	1

DESCRIZIONE

L'High King Thorgrim Grudgebearer è un singolo modello composto dal Throne of Power, quattro Thronebearers e l'High King stesso. Thorgrim impugna l'Axe of Grimnir, indossa l'Armour of Skaldour e porta in battaglia il Great Book of Grudges. Ciascuno dei suoi Shieldbearers brandisce un Runic Hammer.

ABILITÀ

Armour of Skaldour: puoi ripetere i tiri salvezza falliti per Thorgrim.

Great Book of Grudges: quando Thorgrim è schierato, scegli un'unità nemica sul campo di battaglia. Puoi ripetere qualsiasi tiro per ferire fallito quando un modello di **DISPOSSESSED** della tua armata prende di mira quell'unità. Inoltre, se perdi la battaglia, scrivi il nome del generale del tuo avversario. La volta successiva in cui Thorgrim affronta questo generale puoi scegliere 3 unità nemiche aggiuntive a cui applicare questa abilità (una deve essere, o includere, il generale avversario).

ABILITÀ DI COMANDO

High King: se Thorgrim utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi tutte le unità di **DISPOSSESSED** della tua armata effettuano un attacco aggiuntivo con ciascuna delle loro melee weapons se si trovano entro 8" da esso quando attaccano nella fase di combattimento.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER

THOREK IRONBROW



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Klad Brakak	2"	2	3+	3+	-1	2
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-1	1

DESCRIZIONE

Questo modello è composto da un'Anvil of Doom, due leali Anvil Guards e Thorek. Thorek Ironbrow impugna il Forgehammer, Klad Brakak, e ciascuna delle Anvil Guards brandisce Runic Hammers per punire chi osa avvicinarsi.

ABILITÀ

Anvil of Doom: questo modello non può effettuare movimenti di carica.

Rune Maggiori Spezzaincantesimi:

Thorek Ironbrow può cercare di dissipare due incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica come se fosse un mago. Puoi aggiungere 2 a qualsiasi tiro per dissipare incantesimi effettuato da Thorek.

Battere le Rune: nella tua fase degli eroi, Thorek può pregare gli Dei Progenitori e battere una runa di potere. In tal caso scegli una delle rune seguenti e tira un dado. Con 1, Thorek non batte la runa correttamente (ma incolpa il povero assistente del fallimento) e non accade nulla. Con un risultato di 2 o più la runa è stata battuta correttamente e l'effetto si verifica. Se questo modello si trova entro 4" da KRAGGI, Thorek può cercare di battere due differenti rune nella tua fase degli eroi, invece di una.

Runa del Focolare e della Casa: scegli un'unità di **DISPOSSESSED** visibile entro 24". Fino alla tua successiva fase degli eroi, non è necessario effettuare test di shock per quell'unità.

Runa del Voto e dell'Acciaio: scegli un'unità di **DISPOSSESSED** visibile entro 24". Fino alla tua successiva fase degli eroi, aggiungi 1 a qualsiasi tiro salvezza di questa unità.

Runa dell'Ira e della Rovina: scegli un'unità nemica visibile entro 24". Quell'unità subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD, THOREK IRONBROW

KRAGGI



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Forging Tongs	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Kraggi è un singolo modello che lavora sodo a una forgia incandescente. È l'indaffarato ma entusiasta assistente di Thorek Ironbrow, e in questi tempi difficili usa le sue Forging Tongs per spaccare la testa dei nemici vicini.

ABILITÀ

Oberato: Kraggi effettua 3 attacchi invece di 1 fintanto che si trova entro 5" da THOREK IRONBROW.

Giovane Assistente Entusiasta: Kraggi è un apprendista Runesmith che forgia rune da appena un secolo, ma la sua gioventù lo rende molto zelante. Kraggi può cercare di dissipare un incantesimo nella fase degli eroi nemica come se fosse un mago. Puoi ripetere il tentativo di dissipare se sei più giovane del tuo avversario.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, KRAGGI

BELEGAR IRONHAMMER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hammer of Angrund	1"	4	3+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Belegar Ironhammer è un singolo modello. Brandisce l'Hammer of Angrund e porta lo Shield of Defiance.

ABILITÀ

Shield of Defiance: dimezza qualsiasi numero di ferite o ferite mortali inflitte a Belegar Ironhammer (arrotondando per eccesso).

Pietra Votiva di Belegar: nella fase degli eroi, Belegar Ironhammer può salire sulla sua pietra votiva per aumentare la risolutezza dei seguaci. In tal caso non può muoversi fino alla sua successiva fase degli eroi, ma tutte le unità di **DISPOSSESSED** della tua armata entro 18" nella fase di shock possono utilizzare la Bravery di Belegar invece della propria.

Personificazione della Vendetta: una volta per battaglia, dopo che ha attaccato nella fase di combattimento, Belegar Ironhammer può immediatamente attaccare di nuovo.

ABILITÀ DI COMANDO

Voto di Vendetta: se Belegar Ironhammer utilizza questa abilità, scegli un'unità nemica che si trova entro 16". Fino alla tua successiva fase degli eroi, qualsiasi modello di **DISPOSSESSED** della tua armata che prende di mira quell'unità nella tua fase di combattimento può effettuare un attacco aggiuntivo con ciascuna delle sue melee weapons.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, BELEGAR IRONHAMMER

UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Axe of Dargo	1"	4	3+	3+	-2	2

DESCRIZIONE

Ungrim Ironfist the Slayer King è un singolo modello. Brandisce la possente Axe of Dargo e porta il Dragon Cloak of Fyrskar.

ABILITÀ

Voto dello Sventratore: puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per ferire per Ungrim Ironfist se il bersaglio dell'attacco ha un valore di Wounds maggiore di 1.

Una Morte Degna: se Ungrim Ironfist viene ucciso nella fase di combattimento, tira un dado prima di rimuoverlo. Con un risultato di 4 o più, puoi infliggere D6 ferite mortali all'unità nemica che ha sferrato il colpo fatale.

Dragon Cloak of Fyrskar: tira un dado ogni volta che Ungrim Ironfist subisce una ferita o una ferita mortale. Con 6 quella ferita o ferita mortale è deviata dal Dragon Cloak of Fyrskar e viene ignorata.

ABILITÀ DI COMANDO

The Slayer King: se Ungrim Ironfist utilizza questa abilità, scegli un'unità di **DISPOSSESSED** entro 16". Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire e per ferire di quell'unità nella fase di combattimento.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING

JOSEF BUGMAN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bugman's Crossbow	20"	1	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ol' Trustworthy	1"	4	3+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Josef Bugman è un singolo modello. È armato con sua ascia, Ol' Trustworthy, una Crossbow e porta il suo cimelio di famiglia, il Bugman's Tankard.

ABILITÀ

Rangers di Bugman: invece di schierare questo modello, puoi dichiarare all'avversario che lancerai un'imboscata. Metti da parte questo modello e fino a un'unità di **QUARRELLERS** (i Rangers di Bugman). In qualunque delle tue fasi di movimento dopo la prima, puoi schierare Bugman e i suoi Rangers ovunque sul campo di battaglia a più di 9" dal nemico. Questo è il loro movimento per quella fase di movimento.

Bugman's Tankard: Bugman, o un **DISPOSSESSED HERO** della tua armata entro 4", può bere dal boccale nella tua fase degli eroi per rinfrescarsi e guarirsi. Qualsiasi modello che lo fa sana D3 ferite.

Vigore Liquido: puoi aggiungere 1 alla Bravery di Josef Bugman e di qualsiasi unità di **DISPOSSESSED** della tua armata entro 4" da esso fintanto che hai da bere in mano.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, JOSEF BUGMAN

GRIMM BURLOKSSON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Grudge-Raker	16"	D6	3+	3+	-1	1
Brace of Dwarf Pistols	9"	2	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Steam-powered Gauntlet	1"	1	4+	3+	-1	D3
Cog Axe	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Grimm Burloksson è un singolo modello. È equipaggiato con un vero e proprio arsenale, che comprende una Brace of Dwarf Pistols e l'archibugio sperimentale Grudge-Raker per sbarazzarsi dei nemici dalla distanza. È inoltre armato con la sua Cog Axe e uno Steam-powered Gauntlet per quando si va sul personale.

ABILITÀ

Mastro Ingegnere: nella tua fase degli eroi, Grimm Burloksson può riparare una singola **WAR MACHINE** entro 4". Tale modello ripara D3 ferite.

Armi Sperimentali: una volta completato lo schieramento, puoi scegliere un'unità di **QUARRELLERS** oppure di **THUNDERERS**. Durante la battaglia, aggiungi 6" alla gittata di tutte le armi da tiro utilizzate da quell'unità.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER, GRIMM BURLOKSSON

DWARF LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Pistol	8"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Weapon	1"	4	3+	3+	-1	D3
Great Rune Weapon	1"	3	3+	3+	-2	3
Shieldbearers' Hammers	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Dwarf Lord è un singolo modello. Alcuni Dwarf Lords brandiscono una Rune Weapon in una mano e un Ancestor Shield nell'altra; altri preferiscono una massiccia e micidiale Great Rune Weapon a due mani. Pochi Dwarf Lords vanno invece in guerra armati con una Rune Weapon e una Dwarf Pistol di fattura squisita.

SHILDBEARERS

Alcuni Dwarf Lords sono portati orgogliosamente in spalla da un gruppo di Shieldbearers. Un Dwarf Lord con Shieldbearers ha una caratteristica Wounds pari a 7 invece di 5, e ottiene

l'attacco con gli Hammers degli Shieldbearers.

ABILITÀ

Ancestor Shield: un Dwarf Lord con Ancestor Shield ha Save 3+, invece di 4+.

Testardo nel Mantenere i Giuramenti: nella fase degli eroi, un Dwarf Lord può fare voto di mantenere la posizione, facendo leva sullo stoicismo dei guerrieri. In tal caso non può muoversi fino alla sua successiva fase degli eroi, ma tutte le unità di **DISPOSSESSED** della tua armata entro

18" nella fase di shock aumentano la loro Bravery di 1.

ABILITÀ DI COMANDO

Rancore Ancestrale: se un Dwarf Lord utilizza questa abilità, scegli un'unità nemica entro 16". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire di tutti gli attacchi effettuati da modelli di **DISPOSSESSED** che prendono di mira quell'unità.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD

RUNELORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Staff	1"	1	4+	3+	-	D3
Forgehammer	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Runelord è un singolo modello. È armato con un Rune Staff e un Forgehammer.

ABILITÀ

Rune Spezzaincantesimi: un Runelord può cercare di dissipare un incantesimo nemico nella fase degli eroi nemica come se fosse un mago. Puoi aggiungere 2 a qualsiasi tiro per dissipare incantesimi di un Runelord.

Sapere delle Rune: nella tua fase degli eroi un Runelord può pregare gli Dei Progenitori affinché infondano forza nelle armi e nelle corazze degli alleati. In tal caso scegli un'unità di **DISPOSSESSED** entro 16" (scegli invece un'unità entro 24" se il Runelord si trova entro 8" da **THOREK IRONBROW**), scegli un potere e tira un dado: con 1 il Runelord ha fallito e non accade nulla. Con un risultato di 2 o più le rune applicate all'equipaggiamento degli alleati divengono incandescenti di magia runica e il potere ha effetto.

Scudo Ancestrale: fino alla tua successiva fase degli eroi puoi tirare un dado ogni volta che un modello di quest'unità subisce una ferita o una ferita mortale. Con 6, quella ferita o ferita mortale viene ignorata.

Ardore della Forgia: fino alla tua successiva fase degli eroi aumenta di 1 la caratteristica Rend delle armi dell'unità (ovvero '2' diventa -1, -1 diventa -2 e così via).

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD

DRAGON SLAYER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Runic Axes	1"	6	3+	3+	-1	1
Runic Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	D3

DESCRIZIONE

Un Dragon Slayer è un singolo modello. Molti Dragon Slayers marciano in cerca del loro destino in battaglia armati di una coppia di Runic Axes, altri sono equipaggiati con una singola Runic Great Axe a due mani.

ABILITÀ

Runic Axes: un Dragon Slayer armato con due Runic Axes può sferrare una gragnuola di colpi. Puoi ripetere tutti i tiri per colpire pari a 1 di un modello armato con Runic Axes.

Colpo Mortale Epico: se un Dragon Slayer è ucciso nella fase di combattimento, tira un dado prima di rimuoverlo. Con un risultato di 4 o più, puoi infliggere D3 ferite mortali all'unità nemica che ha sferrato il colpo fatale (infliggi invece D6 ferite mortali se un **MONSTER** ha sferrato il colpo finale).

Mastro Slayer: gli attacchi effettuati da un Dragon Slayer infliggono doppi danni contro i **MONSTERS**.

Voto dello Slayer: puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per ferire di un Dragon Slayer se il bersaglio dell'attacco ha un valore di Wounds maggiore di 1.

The Slayer King: i Dragon Slayers effettuano un attacco addizionale con la loro melee weapon fintanto che si trovano entro 8" da **UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING**.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DRAGON SLAYER

DWARF ENGINEER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Pistol	8"	1	3+	3+	-1	1
Dwarf Handgun	16"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Guild Hammer and Tools	1"	4	4+	4+	-	1
Steam Hammer	1"	2	3+	3+	-1	2

DESCRIZIONE

Un Dwarf Engineer è un singolo modello. Tutti i Dwarf Engineers sono dotati di Guild Hammer and Tools; alcuni vanno in guerra anche con un enorme Steam Hammer e una Dwarf Pistol, altri preferiscono armarsi con una Dwarf Pistol in ciascuna mano (e qualche altra infilata nello zaino o nella cintura). Pochi Dwarf Engineers amano invece completare l'equipaggiamento con un fidato Dwarf Handgun per disfarsi dei nemici dalla distanza.

ABILITÀ

Coppia di Dwarf Pistols: un Dwarf Engineer armato con più di una Dwarf Pistol può tirare due volte nella fase di tiro invece di una.

Engineer: nella tua fase degli eroi, un Dwarf Engineer può riparare una singola **WAR MACHINE** entro 4". Tale modello sana 1 ferita.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER

THANE WITH BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS

Ancestral Hammer

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIZIONE

Un Thane with Battle Standard è un singolo modello. È armato con un Ancestral Hammer e porta uno War Throng's Ancestral Rune Standard.

Puoi ripetere i tiri per colpire falliti quando attacchi con un Thane fintanto che hai la barba più lunga e impressionante di quella del tuo avversario.

Testardaggine dei Progenitori: le unità di **DISPOSSESSED** della tua armata entro 16" dall'Ancestral Rune Standard non devono effettuare test di shock.

ABILITÀ

Onore del Clan: il dovere di un Thane è mantenere intatto l'onore del suo clan, e la sua prodezza guerriera è tanto micidiale quanto la sua barba è magnifica.

Ancestral Rune Standard: nella tua fase degli eroi, un Thane può piantare lo stendardo. In tal caso non puoi muovere il Thane fino alla tua successiva fase degli eroi, ma esso ottiene le seguenti abilità:

Runa Spezzaincantesimi: sottrai 2 da qualsiasi tiro per lanciare incantesimi di tutti i **WIZARDS** nemici che si trovano entro 16" da un Ancestral Rune Standard.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, TOTEM, THANE WITH BATTLE STANDARD

HAMMERERS



MELEE WEAPONS

Gromril Great Hammer

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Hammerers include 5 o più modelli. Essi sono armati con Gromril Great Hammers.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Se fallisci un test di shock per un'unità che contiene Standard Bearers, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

ABILITÀ

Guardia del Re: questa unità non deve effettuare test di shock se si trova entro 16" da un **DISPOSSESSED HERO** della tua armata nella fase di shock.

THRONG MUSICIAN

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers o Drummers. Quando un'unità che contiene Hornblowers o Drummers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

KEEPER OF THE GATE

Il leader di questa unità è il Keeper of the Gate. Un Keeper of the Gate effettua 3 attacchi invece di 2.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HAMMERERS

IRONBREAKERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	8"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	1"	1	4+	4+	-	1
Ironbreaker Axe or Hammer	1"	2	3+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Ironbreakers include 5 o più modelli. Gli Ironbreakers sono coperti di Gromril Armour. Ogni Ironbreaker va in guerra armato con un Ironbreaker Axe or Hammer in una mano e un robusto Gromril Shield nell'altra.

IRONBEARD

Il leader di questa unità è un Ironbeard. Alcuni Ironbeards scelgono di impugnare un Ironbreaker Axe or Hammer e un Gromril Shield. Un Ironbeard effettua 3 attacchi con un Ironbreaker Axe or Hammer invece di 2. Altri Ironbeards sono armati con una singola Drakefire Pistol, con cui possono sparare al nemico a distanza o colpirlo in corpo a corpo, e di una Cinderblast Bomb, mentre altri preferiscono combattere con una Drakefire Pistol in ciascuna mano.

ICON BEARER

I modelli in questa unità possono essere Icon Bearers. Tira un dado se un incantesimo nemico influenza un'unità che contiene Icon Bearers. Con un risultato di 5 o 6, l'incantesimo non ha effetto sull'unità (ma influenza normalmente le altre unità).

DRUMMER

I modelli di questa unità possono essere Drummers. Quando un'unità che contiene Drummers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

Coppia di Drakefire Pistols: puoi effettuare 2 attacchi per un Ironbeard armato con più di una Drakefire Pistol sia nella fase di tiro che in quella di combattimento.

Cinderblast Bomb: una volta per battaglia, un modello con una Cinderblast Bomb può lanciarla nella tua fase di tiro. Per fare ciò, scegli un'unità entro 6" e tira un dado: con 2 o più, tale unità subisce D3 ferite mortali.

Gromril Shields: questa unità può creare un muro di scudi invece di correre o caricare nel suo turno. In tal caso ripeti tutti i tiri salvezza falliti dell'unità nella fase di combattimento fino alla sua fase di movimento successiva.

Gromril Armour Ignifuga: quando effettui tiri salvezza per questa unità, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONBREAKERS

IRONDRAKES



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakegun	16"	1	3+	3+	-1	1
Trollhammer Torpedo	20"	1	3+	3+	-2	D3
Drakefire Pistol	8"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	1"	1	4+	4+	-	1
Mailed Fist	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Irondrakes include 5 o più modelli. Gli Irondrakes sono coperti di Gromril Armour e armati con Drakeguns per sbarazzarsi del nemico a distanza. Gli Irondrakes possono colpire i nemici in corpo a corpo con i loro Mailed Fists.

IRONWARDEN

Il leader di questa unità è un Ironwarden. Alcuni Ironwardens imbracciano un Drakegun, altri preferiscono andare in battaglia con un Trollhammer Torpedo. Questi Ironwardens sono più che felici di prendere i nemici a pugni in faccia con i loro Mailed Fists. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire di un Ironwarden che tira con un Drakegun.

Altri Ironwardens sono invece dotati di una singola Drakefire Pistol, con cui possono sparare al nemico a distanza o colpirlo in corpo a corpo, e di una Cinderblast Bomb, mentre altri preferiscono combattere con una Drakefire Pistol in ciascuna mano.

ICON BEARER

I modelli in questa unità possono essere Icon Bearers. Tira un dado se un incantesimo nemico influenza un'unità che contiene Icon Bearers. Con un risultato di 5 o 6, l'incantesimo non ha effetto sull'unità (ma influenza normalmente le altre unità).

HORNBLOWERS

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Quando un'unità che contiene Hornblowers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

Coppia di Drakefire Pistols: puoi effettuare 2 attacchi per un Ironwarden armato con più di una Drakefire Pistol sia nella fase di tiro che in quella di combattimento.

Trollhammer Torpedo: un Trollhammer Torpedo infligge D6 danni invece di D3 se il bersaglio ha la keyword **MONSTER**.

Cinderblast Bomb: una volta per battaglia, un Ironwarden con una Cinderblast Bomb può lanciarla nella tua fase di tiro. Per fare ciò, scegli un'unità entro 6" e tira un dado: con 2 o più, tale unità subisce D3 ferite mortali.

Gromril Armour Ignifuga: quando effettui tiri salvezza per questa unità, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Ridurre in Cenere: gli Irondrakes possono tirare due volte con i loro Drakeguns se non si sono mossi nella fase di movimento precedente e se non ci sono modelli nemici entro 3".

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONDRAKES

LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Longbeards include 10 o più modelli. Alcune unità di Longbeards brandiscono venerati Ancestral Axes or Ancestral Hammers; altre preferiscono marciare in guerra impugnando Ancestral Great Axes a due mani per mietere i nemici. Inoltre, alcune unità portano robusti Gromril Shields.

OLD GUARD

Il leader di questa unità è la Old Guard. Una Old Guard effettua 2 attacchi.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Se fallisci un test di shock per un'unità che contiene Standard Bearers, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

THRONG MUSICIAN

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers o Drummers. Quando un'unità che contiene Hornblowers o Drummers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

Gromril Shields: questa unità può creare un muro di scudi invece di correre o caricare nel suo turno. In tal caso ripeti tutti i tiri salvezza falliti dell'unità nella fase di combattimento fino alla sua successiva fase di movimento.

Vecchi Brontoloni: nella tua fase degli eroi, puoi lamentarti di qualcosa comportandoti in maniera appropriatamente nanica. Per esempio delle avversità che hai sopportato in gioventù, di come i ragazzi di oggi non rispettino gli anziani, di quanto costa la birra e così via. In tal caso questa unità di Longbeards si unirà a te e potrai scegliere una lamentela fra quelle elencate a fianco. Gli effetti durano fino alla tua successiva fase degli eroi.

'Pensavo che i dwarfs fossero fatti di ben altra stoffa!': tira un dado ogni volta che un modello di **DISPOSSESSED** della tua armata fugge mentre si trova entro 8" da questa unità. Con 5 o più quel modello si blocca sotto lo sguardo severo dei Longbeards e non fugge.

'Chi si crede di essere questo barbacorta?': i **DISPOSSESSED HEROES** della tua armata entro 8" da questa unità nella fase degli eroi possono utilizzare le loro abilità di comando anche se non si tratta del tuo generale.

'Oggi i goblins sono così debolucci!': puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 per i modelli di **DISPOSSESSED** della tua armata che si trovano entro 8" da questa unità quando attaccano nella fase di combattimento.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, LONGBEARDS

DWARF WARRIORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Axe or Dwarf Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Double-handed Dwarf Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Dwarf Warriors include 10 o più modelli. Gran parte dei Dwarf Warriors entra in battaglia con una Dwarf Axe o un Dwarf Hammer, ma alcune unità preferiscono invece brandire Double-handed Dwarf Axes per mietere i nemici con possenti fendenti. Molte unità portano inoltre robusti Dwarf Shields.

VETERAN

Il leader di questa unità è il Veteran. Un Veteran effettua 2 attacchi invece di 1.

STANDARD BEARERS

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Gli Standard Bearers possono portare una Runic Icon oppure un Clan Banner.

HORNBLOWERS

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Quando un'unità che contiene Hornblowers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

Risoluti nella Difesa: puoi ripetere i tiri per ferire falliti pari a 1 quando attacchi con un Dwarf Warrior nella fase di combattimento del tuo avversario. Puoi invece ripetere tutti i tiri per ferire falliti di un Dwarf Warrior se questa unità ha 20 o più modelli quando attacca nella fase di combattimento del tuo avversario.

Dwarf Shields: un'unità equipaggiata con Dwarf Shields può creare un muro di scudi invece di correre o caricare nel suo turno. In tal caso ripeti tutti i tiri salvezza falliti per l'unità nella fase di combattimento fino alla sua fase di movimento successiva.

Runic Icon: tira un dado se un incantesimo influenza un'unità che contiene Runic Icons. Con un risultato di 5 o 6, l'incantesimo non ha effetto sull'unità (ma influenza normalmente le altre unità).

Clan Banner: se fallisci un test di shock di un'unità che contiene Clan Banners, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, DWARF WARRIORS

MINERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blasting Charges	6"	1	4+	3+	-2	1
Steam Harpoon	16"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Miner's Pickaxe	1"	1	4+	3+	-1	1
Steam Drill	1"	1	4+	3+	-3	D3
Mule's Bite	1"	1	5+	6+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Miners include 10 o più modelli. I Dwarf Miners sono armati con Miner's Pickaxes a due mani.

PROSPECTOR

Il leader di questa unità è il Prospector. Alcuni Prospectors combattono con un Miner's Pickaxe, ma alcuni portano invece in battaglia uno Steam Drill. Un Prospector effettua 2 attacchi invece di 1 quando attacca con un Miner's Pickaxe.

MINING CART

Un'unità di Miners può avere un Mining Cart. Un Mining Cart ha 4 ferite invece di 1. È trainato da un testardo Mule che morde chiunque lo disturbi: non può attaccare con altre armi. Un Mining Cart è pieno di ogni sorta di equipaggiamento da miniera pronto per l'utilizzo in battaglia: fintanto che un'unità di Miners include un Mining Cart, ottiene l'attacco con Blasting Charges. Alcuni Mining Carts portano inoltre Steam Harpoons.

HORNBLOWERS

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Quando un'unità che contiene Hornblowers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Gli Standard Bearers possono portare una Runic Icon oppure un Clan Banner.

ABILITÀ

Avanzata Sotterranea: invece di schierare un'unità di Dwarf Miners sul campo di battaglia, puoi metterla da parte e dichiarare che è schierata sottoterra. In qualsiasi delle tue fasi di movimento, i Dwarf Miners possono emergere. Quando lo fanno, schiera l'unità sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Questo è il movimento dell'unità per quella fase di movimento.

Runic Icon: tira un dado se un incantesimo influenza un'unità che contiene Runic Icons. Con un risultato di 5 o 6, l'incantesimo non ha effetto sull'unità (ma influenza normalmente le altre unità).

Clan Banner: se fallisci un test di shock di un'unità che contiene Clan Banners, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

Steam Harpoon: se un'unità di Dwarf Miners include un Mining Cart con uno Steam Harpoon, e l'unità non si è mossa nella sua fase di movimento (né è arrivata sul campo di battaglia per mezzo dell'abilità Avanzata Sotterranea), essa può preparare lo Steam Harpoon e utilizzarlo come arma improvvisata. In tal caso un Dwarf Miner entro 1" dal Mining Cart può sparare con lo Steam Harpoon nella fase di tiro.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, MINERS

QUARRELLERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Crossbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ranger's Axe	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Quarrellers include 10 o più modelli. Essi vanno in battaglia armati con Dwarf Crossbows e Ranger's Axes. Alcune unità di Quarrellers sono equipaggiate inoltre con Dwarf Bucklers.

VETERAN

Il leader di questa unità è il Veteran. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire di un Veteran quando tira con la sua Dwarf Crossbow.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Gli Standard Bearers possono portare una Runic Icon o un Clan Banner.

DRUMMERS

I modelli di questa unità possono essere Drummers. Quando un'unità che contiene Drummers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

Dwarf Bucklers: se un'unità è equipaggiata con Dwarf Bucklers, può creare un muro di scudi invece di correre o caricare nel suo turno. In tal caso ripeti tutti i tiri salvezza falliti dell'unità nella fase di combattimento fino alla sua fase di movimento successiva.

Salva di Tiro: i Quarrellers possono tirare due volte se la loro unità ha 20 o più modelli e non ci sono modelli nemici entro 3".

Runic Icon: tira un dado se un incantesimo influenza un'unità che contiene Runic Icons. Con un risultato di 5 o 6, l'incantesimo non ha effetto sull'unità (ma influenza normalmente le altre unità).

Clan Banner: se fallisci un test di shock di un'unità che contiene Clan Banners, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, QUARRELLERS

SLAYERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slayer Axes	1"	2	3+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Slayers include 5 o più modelli. Gli Slayers sono armati con una varietà di Axes.

GIANT SLAYER

Il leader di questa unità è il Giant Slayer. Un Giant Slayer effettua 3 attacchi invece di 2.

ICON BEARER

I modelli in questa unità possono essere Icon Bearers. Tira un dado se un incantesimo influenza un'unità che contiene Icon Bearers. Con un risultato di 5 o 6, l'incantesimo non ha effetto sull'unità (ma influenza normalmente le altre unità).

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Quando un'unità che contiene Hornblowers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

In Cerca di Morte Gloriosa: un'unità di Slayers non deve effettuare test di shock se può vedere un **MONSTER** nemico.

Colpo Fatale: se uno Slayer è ucciso nella fase di combattimento, tira un dado prima

di rimuoverlo. Con un risultato di 4 o più, puoi infliggere 1 ferita mortale all'unità nemica che ha sferrato il colpo fatale dopo che sono stati effettuati tutti i suoi attacchi.

Voto dello Slayer: puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per ferire di uno Slayer se il bersaglio dell'attacco ha un valore di Wounds maggiore di 1.

The Slayer King: gli Slayers effettuano un attacco addizionale con le loro Slayer Axes fintanto che la loro unità si trova entro 8" da **UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING**.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, SLAYERS

THUNDERERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Handgun	16"	1	4+	3+	-1	1
Brace of Dwarf Pistols	8"	2	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gun-butts	1"	1	4+	5+	-	1
Brace of Dwarf Pistols	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Thunderers include 10 o più modelli. Essi vanno in guerra armati con Dwarf Handguns. I Thunderers possono malmenare i nemici in corpo a corpo con i loro Gun-butts. Alcune unità di Thunderers sono inoltre dotate di Dwarf Bucklers.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Gli Standard Bearers possono portare una Runic Icon oppure un Clan Banner.

VETERAN

Il leader di questa unità è il Veteran. Alcuni Veterans combattono con un Dwarf Handgun, ma altri preferiscono una Brace of Dwarf Pistols. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire di un Veteran quando tira con un Dwarf Handgun.

DRUMMERS

I modelli di questa unità possono essere Drummers. Quando un'unità che contiene Drummers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

Fuoco di Precisione: puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire di un Thunderer se la sua unità ha 20 o più modelli e non ci sono modelli nemici entro 3".

Runic Icon: tira un dado se un incantesimo influenza un'unità che contiene Runic Icons. Con un risultato di 5 o 6, l'incantesimo non ha effetto sull'unità (ma influenza normalmente le altre unità).

Clan Banner: se fallisci un test di shock di un'unità che contiene Clan Banners, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

Dwarf Bucklers: se un'unità è equipaggiata con Dwarf Bucklers, può creare un muro di scudi invece di correre o caricare nel suo turno. In tal caso ripeti tutti i tiri salvezza falliti dell'unità nella fase di combattimento fino alla sua fase di movimento successiva.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, THUNDERERS

GYROCOPTERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brimstone Gun	16"	3	3+	3+	-1	1
Steam Gun	6"	See below	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotor Blades	1"	D3	5+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Dwarf Gyrocopters può avere un qualsiasi numero di modelli. Alcuni Gyrocopters sono dotati di uno Steam Gun montato sul muso, altri sono armati con un Brimstone Gun. In ciascun caso, i Gyrocopters hanno una coppia di Guild Bombs che possono sganciare sul nemico. Ogni Gyrocopter è pilotato da un Dwarf che, nelle situazioni disperate, può usare le Rotor Blades della macchina in mischia.

ABILITÀ

Steam Gun: quando fai fuoco con uno Steam Gun, scegli un'unità bersaglio. Puoi effettuare un attacco contro quella unità per ogni suo modello che si trova entro la gittata.

Guild Bombs: una volta per battaglia, un'unità di Gyrocopters può sganciare le sue Guild Bombs. Per fare ciò, scegli una unità nemica sorvolata dai Gyrocopters nella fase di movimento. Tira poi due dadi per ciascun Gyrocopter nell'unità: ogni volta che ottieni 4 o più, l'unità bombardata subisce una ferita mortale.

VOLO

I Dwarf Gyrocopters possono volare.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROCOPTERS

GYROBOMBERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Clattergun	20"	4	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotor Blades	1"	D3	5+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Dwarf Gyrobombers può avere un qualsiasi numero di modelli. I Gyrobombers sono dotati di Clatterguns montati sul muso e portano una serie di Grudgebuster Bombs per annientare le formazioni nemiche che le sorvolano. Ogni Gyrobomber è pilotato da un Dwarf che, nelle situazioni disperate, può usare le Rotor Blades della macchina in mischia.

ABILITÀ

Grudgebuster Bombs: un'unità di Gyrobombers può sganciare Grudgebuster Bombs mentre sorvola le unità nemiche. Per fare ciò, scegli un'unità nemica sorvolata dai Gyrobombers nella fase di movimento. Tira poi un dado per ciascun Gyrobomber nell'unità: ogni volta che ottieni 4 o più, l'unità bombardata subisce D3 ferite mortali.

VOLO

I Dwarf Gyrobombers possono volare.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROBOMBERS

DWARF BOLT THROWER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Runic Bolts

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
38"	☀	3+	3+	-1	D3

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE		
Crew entro 1"	Move	Runic Bolts
3 modelli	4"	2
2 modelli	3"	2
1 modello	2"	1
Nessun modello	0"	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Una Dwarf Bolt Thrower è composta da una War Machine in grado di lanciare Runic Bolts in tutto il campo di battaglia e da un'unità formata da una Crew di 3 Duardin, equipaggiati con una varietà di Tools da ingegneria e artiglieria.

ABILITÀ

Artiglieria Duardin: una Dwarf Bolt Thrower può muoversi solo se la sua **CREW** si trova entro 1" all'inizio della fase di movimento. Se la sua Crew si trova entro 1" dalla Bolt Thrower nella fase di tiro, può fare fuoco con la war machine. La war machine non può effettuare movimenti di carica, non deve effettuare test di shock e non è influenzata da nessun attacco o abilità che fa uso della Bravery. La **CREW** è in copertura fintanto che si trova entro 1" dalla sua war machine.

Colpo Penetrante: se un tiro per ferire di un Runic Bolt dà come risultato 6 o più, il colpo infligge danni doppi ed è risolto con Rend -3 invece di -1.

Runa dello Schidione: gli Engineers usano queste rune per infondere ulteriore capacità di penetrazione alle loro war machines. Puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire quando lanci Runic Bolts se ci sono **DUARDIN ENGINEERS** della tua armata entro 1" dalla war machine.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF BOLT THROWER

CREW

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

DWARF CANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Cannon Shell

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
32"	☀	4+	2+	-2	D6

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE

Crew entro 1"	Move	Cannon Shell
3 modelli	4"	2
2 modelli	3"	2
1 modello	2"	1
Nessun modello	0"	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un Dwarf Cannon è composto da una Cannon War Machine e un'unità formata da una Crew di 3 Duardin. La War Machine spara letali Cannon Shells esplosivi fra i ranghi nemici e la Crew può difendere la macchina assegnata usando i Tools come armi improvvisate.

ABILITÀ

Artiglieria Duardin: un Dwarf Cannon può muoversi solo se la sua **CREW** si trova entro 1" all'inizio della fase di movimento. Se la sua Crew si trova entro 1" dal Cannon nella fase di tiro, può fare fuoco con la war machine. La war machine non può effettuare movimenti di carica, non deve effettuare test di shock e non è influenzata da nessun attacco o abilità che fa uso della Bravery. La **CREW** è in copertura fintanto che si trova entro 1" dalla sua war machine.

Proiettili Esplosivi: puoi ripetere il tiro per il danno inflitto da un Cannon Shell se l'unità bersaglio ha 10 o più modelli.

Runa della Precisione: gli Engineers possono incidere nei Cannon Shells delle rune magiche che li guidino al bersaglio. Puoi ripetere i tiri per colpire falliti quando tiri con un Cannon Shell se c'è un **DUARDIN ENGINEER** della tua armata entro 1" dalla war machine.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF CANNON

CREW

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

FLAME CANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Flame Burst

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
☀	1	—	—	Vedi sotto	—

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE		
Crew entro 1"	Move	Flame Burst
3 modelli	4"	24"
2 modelli	3"	18"
1 modello	2"	12"
Nessun modello	0"	0"

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un Flame Cannon è composto da una singola War Machine in grado di eruttare devastanti Flame Burst e da un'unità formata da una Crew di 3 Duardin dotati di Tools.

ABILITÀ

Artiglieria Duardin: un Flame Cannon può muoversi solo se la sua **CREW** si trova entro 1" all'inizio della fase di movimento. Se la sua Crew si trova entro 1" dal Flame Cannon nella fase di tiro, può fare fuoco con la war machine. La war machine non può effettuare movimenti di carica, non deve effettuare test di shock e non è influenzata da nessun attacco o abilità che fa uso della Bravery. La **CREW** è in copertura fintanto che si trova entro 1" dalla sua war machine.

Flame Burst: quando fai fuoco con una Flame Burst, scegli un'unità entro la gittata: essa subisce D3 ferite mortali. Dopo aver fatto fuoco con una Flame Burst, tira un dado: con 1, 2 o 3 le fiamme si spengono e l'unità colpita non subisce ulteriori danni, ma con 4 o più essa prende fuoco e subisce altre D3 ferite mortali prima che le fiamme si spengano.

Runa della Combustione: quando un Engineer batte questa runa su un Flame Cannon, il suo colpo successivo arde con la furia di una fornace. Una Flame Burst infligge al bersaglio D6 ferite mortali invece di D3 se c'è un **DUARDIN ENGINEER** della tua armata entro 1" dalla war machine (infligge anche D6 ferite mortali addizionali invece di D3 se l'unità prende fuoco, come descritto in Flame Burst).

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FLAME CANNON

CREW

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

ORGAN GUN

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Barrage of Shots

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
28"	D6	☀	3+	-1	1

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE		
Crew entro 1"	Move	Barrage of Shots
3 modelli	4"	3+
2 modelli	3"	4+
1 modello	2"	5+
Nessun modello	0"	-

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un Organ Gun è composto da una War Machine a quattro canne che spara un letale Barrage of Shots e da un'unità formata da una Crew di 3 Duardin dotati di Tools.

ABILITÀ

Artiglieria Duardin: un Organ Gun può muoversi solo se la sua **CREW** si trova entro 1" all'inizio della fase di movimento. Se la sua Crew si trova entro 1" dall'Organ Gun nella fase di tiro, può fare fuoco con la war machine. La war machine non può effettuare movimenti di carica, non deve effettuare test di shock e non è influenzata da nessun attacco o abilità che fa uso della Bravery. La **CREW** è in copertura fintanto che si trova entro 1" dalla sua war machine.

Fuoco dell'Organ Gun: nella fase di tiro la Crew dell'Organ Gun può caricare 1, 2, 3 o 4 canne. Se carica 2 o più canne, tira un dado: se il risultato è uguale o superiore al numero di canne caricate, effettua un attacco Barrage of Shots per ogni canna caricata (tira separatamente per determinare il numero di attacchi Barrage of Shots effettuati per ciascuna canna). Tuttavia, se il risultato è inferiore al numero di canne caricate, l'Organ Gun si inceppa e in questa fase non spara nessun colpo.

Runa della Forgia: queste rune sono usate dagli Engineers per accertarsi che la loro war machine spari dritto e non si guasti nella foga della battaglia. Puoi ripetere il tiro di dado per determinare se un Organ Gun si inceppa se c'è un **DUARDIN ENGINEER** della tua armata entro 1" dalla war machine.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, ORGAN GUN

CREW

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

GRUDGE THROWER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Grudge Rock

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"-40"	1	☀	3+	-2	3

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE		
Crew entro 1"	Move	Grudge Rock
3 modelli	4"	3+
2 modelli	3"	4+
1 modello	2"	5+
Nessun modello	0	-

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Una Grudge Thrower è composta da una singola catapulta che lancia Grudge Rocks coperte di rune, e da un'unità formata da una Crew di 3 Duardin dotati di Tools.

ABILITÀ

Artiglieria Duardin: una Grudge Thrower può muoversi solo se la sua **CREW** si trova entro 1" all'inizio della fase di movimento. Se la sua Crew si trova entro 1" dalla catapulta nella fase di tiro, può fare fuoco con la war machine. La war machine non può effettuare movimenti di carica, non deve effettuare test di shock e non è influenzata da nessun attacco o abilità che fa uso della Bravery. La **CREW** è in copertura fintanto che si trova entro 1" dalla sua war machine.

Colpo a Parabola: una Grudge Thrower può lanciare Grudge Rocks su unità non visibili ad essa.

Appianare il Rancore: dopo che una Grudge Thrower è stata schierata, puoi scegliere qualsiasi unità nemica sul campo di battaglia. La Crew ha un conto aperto contro quell'unità; puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire falliti di questa Grudge Thrower quando prende di mira quell'unità.

Runa della Ricarica: gli Engineers usano questa runa sulle Grudge Throwers più affidabili per accertarsi che i debiti vengano saldati il prima possibile. Una Grudge Thrower può lanciare due Grudge Rocks invece di una se c'è un **DUARDIN ENGINEER** della tua armata entro 1" dalla war machine.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, GRUDGE THROWER

CREW

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

DWARFS

DISPOSSESSED CLAN THRONG

ORGANIZZAZIONE

Una Dispossessed Clan Throng è composta dalle seguenti unità:

- 1 Dwarf Lord
- 1 unità di Hammerers
- 1 unità di Longbeards
- 2 unità di Quarrellers o Thunderers
- 2 unità di Dwarf Warriors

ABILITÀ

Rancore Ancestrale: tutti i Duardin possono nutrire un risentimento ben radicato. Quando una Clan Throng va in guerra, queste scintille di amarezza divengono un fuoco bruciante di vendetta che si estingue solo una volta sistemati gli antichi screzi. Puoi ripetere tutti i tiri per colpire pari a 1 dei modelli di una Dispossessed Clan Throng.

Ostinati fino alla fine: le Dispossessed Clan Throngs sono rinomate per il loro ostinato rifiuto di ammettere la sconfitta, specialmente di fronte a difficoltà insormontabili. Se ottieni 1, 2 o 3 quando effettui un test di shock per un'unità di una Dispossessed Clan Throng, tale unità si rifiuta con testardaggine di arrendersi e viene considerata aver superato il test di shock a prescindere da qualsiasi penalità alla sua Bravery o dal numero di perdite che ha subito in quel turno.

DWARFS

DISPOSSESSED ARTILLERY BATTERY

ORGANIZZAZIONE

Una Dispossessed Artillery Battery è composta dalle seguenti unità:

- 1 Dwarf Engineer
- 3 modelli qualsiasi scelti tra i seguenti:
 - Dwarf Bolt Thrower
 - Dwarf Cannon
 - Flame Cannon
 - Grudge Thrower
 - Organ Gun

ABILITÀ

Runa del Valore: i serventi Duardin delle macchine da guerra sono rinomati per difendere sempre le loro macchine belliche fino alla fine. La **CREW** di una Dispossessed Artillery Battery non ha bisogno di effettuare test di shock fintanto che si trova entro 1" dalla propria **WAR MACHINE**.

Posizioni Trincerate: i Dwarf Engineers si accertano di trincerare i loro strumenti di guerra prima della battaglia. Puoi ripetere i tiri salvezza falliti nella fase di tiro dei modelli di una Dispossessed Artillery Battery fintanto che non si sono mossi nella battaglia. Una volta che si è mosso, un modello non beneficia più di questa abilità.

WARSCROLLS SOSTITUTIVE

Le seguenti non hanno warscrolls. Usa invece le warscrolls sostitutive indicate di seguito.

Unità	Warscroll
Daemon Slayer	Dragon Slayer
Doomseekers	Slayers
Drunken Dwarfs	Dwarf Warriors
Dwarf Adventurers	Dwarf Warriors
Dwarf Lord on Oath Stone.....	Dwarf Lord
Garagrim Ironfist	Dragon Slayer
Gotrek	Dragon Slayer
Malakai Makaiisson's Goblin Hewer	Organ Gun
Master Engineer.....	Dwarf Engineer
Rangers	Quarrellers
Runelord on Anvil of Doom	Thorek Ironbrow
Runesmith.....	Runelord
Thane	Dwarf Lord
The White Dwarf.....	Dwarf Lord