WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

OGRE KINGDOMS

WARSCROLLS COMPENDIUM

INTRODUZIONE

I giganteschi ogors hanno due ossessioni, mangiare e lottare e, quando ne hanno la possibilità, si abbandonano a entrambe contemporaneamente. In tutti i Reami Mortali, insieme alle loro bestie selvagge, emergono famelici dalle tane nascoste in caverne intricate, sui fianchi delle montagne e in antiche rovine per scendere in guerra. Gli ogors sono brutali e imponenti: un singolo individuo può radere al suolo una casa, mentre un'orda infuriata può rovesciare un'intera città.

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.

6. **Tabella dei danni:** alcuni modelli hanno una tabella dei danni che viene usata per determinare una o più caratteristiche del modello. Cerca il numero di ferite subite dal modello per trovare il valore della caratteristica in questione.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GREASUS GOLDTOOTH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sceptre of Titans	1"	4	3+	3+	-2	D6

DESCRIZIONE

Greasus Goldtooth è un singolo modello. Egli e il suo tesoro sono trasportati da un'orda di Gnoblars. Greasus impugna lo Sceptre of Titans e indossa la Overtyrant's Crown.

ABILITÀ

Troppo Ricco Per Camminare: vista la mole del tesoro di Greasus (e la sua immensa pancia), tira un solo dado quando determini la sua distanza di carica.

Overtyrant's Crown: le unità di **Ogor** della tua armata aggiungono 1 alla propria Bravery quando effettuano test di shock se si trovano entro 14" da Greasus Goldtooth.

ABILITÀ DI COMANDO

Tutto Si Può Comprare: se Greasus Goldtooth usa questa abilità, indica un'unità nemica ovunque sul campo di battaglia e scegli uno dei seguenti effetti:

- L'unità non può muoversi durante il proprio turno successivo.
- L'unità non può muoversi, attaccare o lanciare incantesimi durante il proprio turno successivo.
- Tutti i modelli dell'unità fuggono immediatamente.
- L'unità cambia schieramento e passa immediatamente sotto il tuo controllo.

Dopodiché, offri al tuo avversario una tangente (può essere qualunque cosa tu voglia). Se il tuo avversario accetta, attiva l'effetto scelto. In caso contrario, non succede nulla. I giocatori sono liberi di contrattare sulla tangente offerta o di proporre una controfferta...

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT, GREASUS GOLDTOOTH

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKRAG THE SLAUGHTERER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stump Blades	1"	2D6	4+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Skrag the Slaughterer è un singolo modello. Combatte con una coppia di Stump Blades fissate rozzamente dove un tempo aveva le mani. Catene uncinate affondano nella sua carne e lo tengono legato a un gigantesco calderone in cui raccoglie le parti del corpo mozzate delle sue vittime.

ABILITÀ

Calderone delle Grandi Fauci: annota i modelli uccisi da Skrag in ogni round di battaglia. Durante la tua fase degli eroi, conta il numero di modelli uccisi da Skrag nel precedente round di battaglia per scoprire quali poteri vengono concessi a Skrag dal calderone:

Modelli uccisi	Potere concesso a Skrag
1	Skrag e tutti i **Gorgers** della tua armata sanano D3 ferite.
2	Come sopra. Inoltre, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati da Skrag e da tutti i **Gorgers** della tua armata che si trovano entro 14" da lui quando attaccano nella tua successiva fase di combattimento.
3+	Entrambi gli effetti precedenti. Inoltre, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per ferire effettuati da Skrag e da tutti i **Gorgers** della tua armata che si trovano entro 14" da esso quando attaccano nella tua successiva fase di combattimento.

Profeta delle Grandi Fauci: durante la tua fase degli eroi, Skrag the Slaughterer può pregare le Grandi Fauci. Se lo fa, scegli una delle seguenti preghiere e tira un dado, aggiungendo 1 al risultato se Skrag ha ucciso modelli nemici durante il turno precedente. Se il risultato è 4 o più, la preghiera viene accolta e si applicano i suoi effetti. Se il risultato è 1, Skrag soffre di un violento attacco d'indigestione e subisce una ferita mortale.

Spaccaossa: Skrag farfuglia una preghiera con la bocca piena di costole e teschi, e in risposta le Grandi Fauci fanno sì che le ossa dei nemici si spezzino e si spacchino. Tira un dado per ogni unità nemica entro 7" da Skrag. Con 4 o più quell'unità subisce una ferita mortale.

Frattaglie di Troll: Skrag ingurgita le viscide interiora di un Troll e implora le Grandi Fauci di conferire gli innati poteri curativi della bestia ai suoi devoti servitori. Scegli un modello **Ogor** entro 14". Quel modello sana D3 ferite.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, PRIEST, BUTCHER, SKRAG THE SLAUGHTERER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

TYRANT

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brace of Ogre Pistols	12"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Club, Basher or Slicer	1"	6	3+	3+	-1	2
Massive Ogre Club	2"	4	3+	3+	-2	3

DESCRIZIONE

Un Tyrant è un singolo modello. Alcuni Tyrants combattono con una gigantesca Ogre Club a due mani, mentre altri preferiscono brandire una Club, un Basher o una Slicer in ogni mano. Alcuni Tyrants, invece, combattono con solo una Club, un Basher o una Slicer e portano con sé una coppia di Ogre Pistols.

ABILITÀ

Grandi Nomi: prima di schierare questo modello, tira un dado per scoprire il suo grande nome:

D6	Nome
1	*Gabbamorte:* il Tyrant ha 9 Wounds invece di 8.
2	*Rissatore:* puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire di questo Tyrant durante la fase di combattimento se egli ha caricato nello stesso turno.
3	*Pellegrino delle Fauci:* il Tyrant ha un Save di 3+ invece che di 4+.
4	*Passolungo:* il Tyrant ha un Move di 8" invece che di 6".
5	*Sbaragliagiganti:* se qualunque delle armi del Tyrant prende di mira un **Monster**, aggiungi 1 al suo Damage.
6	Scegli il risultato.

Colpiscili e poi Colpiscili Ancora: tutti i Tyrants sanno che due mazzate sono meglio di una. Puoi ripetere i tiri per colpire falliti di un Tyrant armato con più di una Club, di un Basher o di una Slicer.

ABILITÀ DI COMANDO

Bullo di Prima Categoria: se un Tyrant usa questa abilità, scegli un'unità di **Ogor** della tua armata entro 6". Quell'unità subisce D3 ferite mortali ma, fintanto che questo Tyrant è in vita e sul campo di battaglia, non dovrà effettuare test di shock per il resto della battaglia.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT

BRAGG THE GUTSMAN

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Gutgouger	3"	3	4+	3+	-1	3

DESCRIZIONE

Bragg the Gutsman è un singolo modello. È armato con Great Gutgouger; una terrificante arma magica che può essere brandita solo da lui.

ABILITÀ

Gutgouger: qualunque tiro per ferire pari a 6 o più effettuato con la Great Gutgouger infligge il doppio del Damage.

Sterminatore di Campioni: puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati da Bragg the Gutsman quando sceglie un **Hero** come bersaglio.

Lo Sbudellatore: se Bragg infligge almeno una ferita durante la fase di combattimento, l'avversario deve sottrarre 1 dalla Bravery di tutte le sue unità che si trovano entro 6" da Bragg durante la fase di shock di quel turno.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, BRAGG THE GUTSMAN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BRUISER STANDARD BEARER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Bruiser's Club or Blade	1"	4	3+	3+	-1	2

DESCRIZIONE

Un Bruiser Standard Bearer è un singolo modello. È armato con una Club o una Blade e sorregge il Banner of the Great Maw, ornato con i trofei e con i simboli delle più grandi vittorie e dei più sanguinosi trionfi della tribù. Alcuni Bruisers portano anche una Ogre Pistol.

ABILITÀ

Bullo Nerboruto: durante la fase di shock, puoi ripetere qualunque test di shock effettuato dalle unità di **Ogors** della tua armata che si trovano entro 6" da un Bruiser. Se decidi di ripetere un test di shock, l'unità subisce D3 ferite mortali prima di effettuare nuovamente il tiro, dal momento che il Bruiser dispensa un po' di disciplina a suon di pugni. Se un ogre venisse picchiato a morte dal Bruiser, questo potrebbe portare a un'ulteriore penalità quando ripeti il tiro!

Banner of the Great Maw: durante la tua fase degli eroi, un Bruiser, con un possente urlo, può piantare a terra il Banner of the Great Maw. In tal caso, non potrà muoversi fino alla tua successiva fase degli eroi, ma fino a quel momento tutte le unità di **Ogor** della tua armata entro 18" da esso saranno possedute dalla brama delle Grandi Fauci. Durante la fase di combattimento, i tiri per ferire pari a 6 o più di queste unità infliggono una ferita mortale in aggiunta a qualunque altro danno, dal momento che i tuoi guerrieri strappano a morsi pezzi del nemico.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TOTEM, BRUISER STANDARD BEARER

BUTCHER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Butcher's Cleaver or Tenderiser	1"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un Butcher è un singolo modello. È armato con una Cleaver o un Tenderiser.

ABILITÀ

Sanguinaccio: tira un dado ogni volta che un Butcher lancia o dissipa con successo un incantesimo (tira dopo aver risolto gli effetti dell'incantesimo). Con 2 o più, il Butcher sana 1 ferita. Con un tiro di 1, però, il Butcher si strozza con il boccone di carne che stava ingurgitando e subisce 1 ferita mortale.

MAGIA

Un Butcher è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle proprie fasi degli eroi, e di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Le Fauci.

LE FAUCI

Consumando una quantità spaventosa di carne cruda, il Butcher evoca il potere delle Grandi Fauci e il terreno si spacca per rivelare un pozzo senza fondo e orlato di denti che ringhia mentre si apre e si chiude, famelico. Le Fauci ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità entro 18" da colui che l'ha lanciato e che sia visibile ad esso. Quell'unità subisce D3 ferite mortali. Tira un dado dopo aver risolto i danni; con un risultato di 1, 2 o 3 le fauci emettono un rutto soddisfatto e poi scompaiono. Con qualunque altro risultato continuano a masticare, infliggendo altre D3 ferite mortali all'unità. Continua a ripetere il processo finché le fauci non sono soddisfatte o tutti i modelli dell'unità non sono stati divorati!

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, WIZARD, BUTCHER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

OGRES

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Club or Blade	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIZIONE

Un'unità di Ogres è composta da 3 o più modelli. Alcune unità portano in una mano una Ogre Club o una Ogre Blade e nell'altra un guanto ricoperto di punte, chiamato Iron Fist, con cui deflettono i colpi dei nemici prima di usarlo per prenderli a pugni in faccia. Altri invece preferiscono impugnare una Ogre Club o una Ogre Blade in ogni mano.

CRUSHER

Il leader di questa unità è un Crusher. Un Crusher effettua 4 attacchi invece di 3.

BELLOWER

I modelli di questa unità possono essere Bellowers e ruggire contro il nemico a un volume incredibile. Sottrai 1 dalla Bravery delle unità nemiche che si trovano entro 6" da qualsiasi Bellowers.

ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Alcuni Icon Bearers sorreggono il Great Beast Skull, mentre altri portano un Tribal Banner. Alcuni Tribal Banners presentano delle coffe improvvisate dalle quali Look Out Gnoblars lanciano avvertimenti sui proiettili nemici in arrivo.

ABILITÀ

Carica Impetuosa: puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 per un'unità di Ogres che ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno. Inoltre, se l'unità ha 10 o più modelli puoi invece ripetere tutti i tiri per ferire falliti.

Ogre Clubs e Blades: tutti gli Ogres sanno che due armi sono meglio di una. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati da un Ogre armato con più di una Ogre Club o Ogre Blade.

Iron Fists: ogni volta che effettui con successo un tiro salvezza per un'unità di Ogres armata di Iron Fists ottenendo 6 o più e l'unità attaccante si trova entro 1", quest'ultima subisce una ferita mortale dopo che tutti i suoi attacchi sono stati effettuati.

Great Beast Skull: tira un dado ogni volta che un modello nemico fugge mentre la sua unità si trova entro 6" da qualunque Great Beast Skull della tua armata. Con un risultato di 6, un altro modello di quell'unità fugge immediatamente.

Tribal Banner: puoi ripetere i tiri di dado pari a 6 quando effettui test di shock per un'unità che include un Tribal Banner.

Look Out Gnoblar: Tira un dado ogni volta che un'unità con un Look out Gnoblar subisce una ferita o una ferita mortale da un'arma da tiro. Con un risultato di 6 il Look out Gnoblar sbraita in tempo un avvertimento e la ferita viene ignorata.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, OGRES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

IRONGUTS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mighty Bashing Weapon	2"	3	4+	3+	-1	3

DESCRIZIONE

Un'unità di Ironguts è composta da 3 o più modelli. Le unità di Ironguts sono armate con un assortimento di Mighty Bashing Weapons.

GUTLORD

Il leader di questa unità è un Gutlord. Il Gutlord effettua 4 attacchi invece di 3.

BELLOWER

I modelli di questa unità possono essere Bellowers. Sottrai 1 dalla Bravery delle unità nemiche che si trovano entro 6" da qualsiasi Bellower.

RUNE MAW BEARER

I modelli di questa unità possono essere Rune Maw Bearers. Tira un dado ogni volta che un modello nemico fugge mentre la sua unità si trova entro 6" da uno o più Rune Maw Bearers della tua armata. Con un risultato di 6, un altro modello di quell'unità fugge immediatamente. Inoltre, la Rune Maw possiede un vorace appetito e può addirittura nutrirsi di magia. Tira un dado se un incantesimo nemico influenza un'unità di Ironguts che include Rune Maw Bearers. Con un risultato di 6 quell'incantesimo non ha effetto sugli Ironguts (ma ha normalmente effetto sulle altre unità).

ABILITÀ

Tocca agli Ironguts: una volta per battaglia, durante la tua fase degli eroi, gli Ironguts possono cercare di aprirsi la strada verso la vittoria. Possono farlo solo dopo che almeno un modello di **Ogor** della tua armata è fuggito dalla battaglia. Quando gli Ironguts usano questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per colpire, per ferire e i tiri salvezza pari a 1 effettuati dai modelli di questa unità.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONGUTS

LEADBELCHERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leadbelcher Gun	12"	D3	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Leadbelcher Gun	1"	2	4+	3+	-1	2

DESCRIZIONE

Un'unità di Leadbelchers è composta da 3 o più modelli. Sono armati con pesanti Leadbelcher Guns, che possono essere usati sia per sparare al nemico che per ridurlo in poltiglia in corpo a corpo!

THUNDERFIST

Il leader di questa unità è un Thunderfist. Un Thunderfist effettua 3 attacchi invece di 2 quando usa il suo Leadbelcher Gun per schiacciare i nemici durante la fase di combattimento.

BELLOWER

I modelli di questa unità possono essere Bellowers e ruggire contro il nemico a un volume incredibile. Sottrai 1 dalla Bravery delle unità nemiche che si trovano entro 6" da qualsiasi Bellower della tua armata.

ABILITÀ

Tonanti Esplosioni di Metallo Rovente: se non ci sono modelli nemici entro 3" da questa unità ed essa non si è mossa nella fase di movimento di questo turno, durante la fase di tiro i suoi Leadbelchers Guns effettuano D6 attacchi invece che D3.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, LEADBELCHERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GORGERS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Long Claws	1"	4	4+	3+	-	2
Distensible Jaw	1"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un'unità di Gorgers è composta da un numero qualsiasi di modelli. Attaccano con i loro sudici Long Claws e le terribili Distensible Jaws.

ABILITÀ

Cacciatori in Imboscata: puoi lasciare da parte questa unità invece di schierarla normalmente sul campo di battaglia. In tal caso, durante la tua prima fase di movimento puoi schierarla ovunque sul campo di battaglia a più di 12" dai modelli nemici. Questo è il movimento dell'unità per quella fase di movimento.

Fame Insaziabile: i Gorgers possono caricare anche se hanno effettuato un movimento di corsa nello stesso turno.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, GORGERS

IRONBLASTER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cannon of the Sky-Titans	6"-22"	1	4+	2+	-2	D6
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Ironblaster Gunner's Club	1"	3	4+	3+	-	2
Rhinox's Sharp Horns	1"	1	4+	3+	-1	D3
Gnoblar Scrapper's Jagged Blade	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un Ironblaster è un singolo modello. È armato con un Cannon of the Sky-Titans operato da un Ironblaster Gunner e da uno Gnoblar Scrapper. Il Gunner combatte in corpo a corpo con una pesante Club, mentre lo Gnoblar Scrapper attacca con la sua Jagged Blade. L'Ironblaster è trainato in battaglia da un feroce Rhinox che attacca con i suoi Sharp Horns qualunque nemico tanto folle da avvicinarsi.

ABILITÀ

Carica del Rhinox: aggiungi 1 al Damage degli attacchi del Rhinox se ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

Proiettile di Cannone: puoi ripetere i tiri per colpire falliti del Cannon of the Sky-Titans se l'unità bersaglio è composta da 10 o più modelli.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONBLASTER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GNOBLAR SCRAPLAUNCHER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scraplauncher	10"-33"	1	3+	4+	-	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Gnoblar Scrappers' Weapons	1"	7	5+	5+	-	1
Rhinox's Sharp Horns	1"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

La Gnoblar Scraplauncher è un singolo modello. La Scraplauncher è una catapulta sgangherata operata da sette Gnoblar Scrappers e trainata in battaglia da un feroce Rhinox che attacca con i suoi Sharp Horns qualunque nemico tanto folle da avvicinarsi.

ABILITÀ

Carica del Rhinox: puoi aggiungere 1 al Damage degli attacchi del Rhinox se ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

Pioggia Letale di Rumenta: una Scraplauncher può tirare a bersagli che non è in grado di vedere. Se la Scraplauncher colpisce un'unità composta da 10 o più modelli, aumenta il suo Damage a D6. Se invece colpisce un'unità composta da 20 o più modelli, aumenta il suo Damage a 2D6.

KEYWORDS DESTRUCTION, GNOBLAR, GUTBUSTER, GNOBLAR SCRAPLAUNCHER

GNOBLAR FIGHTERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharp Stuff	8"	1	4+	6+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Motley Assortment of Weapons	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Gnoblar Fighters è composta da 10 o più modelli. Sono armati con un Motley Assortment of Weapons da usare in corpo a corpo, e portano una varietà di Sharp Stuff da scagliare contro i nemici vicini.

GROINBITER

Il leader di questa unità è un Groinbiter. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da un Groinbiter.

ABILITÀ

Orda Stridente: uno Gnoblar effettua 2 attacchi invece di 1 se la sua unità è composta da 20 o più modelli. Effettua invece 3 attacchi se la sua unità è composta da 30 o più modelli.

Bracconieri: molti Gnoblars si specializzano nel combattere sporco e nel preparare trappole. Tira un dado ogni volta che un'unità nemica termina un movimento di carica entro 3" da un'unità di Gnoblar Fighters; con un risultato di 6 quell'unità subisce immediatamente D3 ferite mortali.

KEYWORDS DESTRUCTION, GNOBLAR, GNOBLAR FIGHTERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

FIREBELLY

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fire Breath	6"	—	—	Vedi sotto	—	—
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Basalt Hammer	2"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un Firebelly è un singolo modello. È armato con un Basalt Hammer, e può scatenare un terrificante attacco Fire Breath.

ABILITÀ

Fire Breath: quando un Firebelly sputa fuoco durante la tua fase di tiro, scegli un'unità entro la gittata e tira un dado; con un risultato di 4 o più quell'unità subisce D3 ferite mortali.

MAGIA

Un Firebelly è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Manto della Cascata di Fiamme.

MANTO DELLA CASCATA DI FIAMME

Il Firebelly crea uno scudo di fuoco intorno a sé, incenerendo i nemici nelle vicinanze. Manto della Cascata di Fiamme ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, colui che l'ha lanciato viene avvolto dalle fiamme fino alla tua successiva fase degli eroi. Alla fine di ogni fase di combattimento tira un dado per ciascuna unità nemica che si trova entro 3" da colui che l'ha lanciato. Con un risultato di 4 o più quell'unità subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, FIREBELLY, HERO, WIZARD

HUNTER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunter's Crossbow	12"	1	4+	3+	-	D3
Great Throwing Spear	9"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Hunter's Culling Club	1"	4	4+	3+	-	2

DESCRIZIONE

Un Hunter è un singolo modello. È armato con una Great Throwing Spear e una Culling Club. Alcuni Hunters sono anche equipaggiati con una Crossbow.

ABILITÀ

Cacciatore di Bestie: puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire pari a 1 quando un Hunter sceglie un **Monster** come bersaglio.

Lancio Possente: un Hunter può attaccare con la sua Great Throwing Spear anche se ha effettuato un movimento di corsa nello stesso turno. Inoltre, se lo fa, la caratteristica Damage della Great Throwing Spear aumenta da D3 a D6 e la Range passa da 9" a 18".

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, HERO, HUNTER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SABRETUSKS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Elongated Tusks	1"	3	4+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Sabretusks può essere composta da un qualsiasi numero di modelli. Sono armate con le loro pericolose Elongated Tusks.

ABILITÀ

La Voce del Padrone: se questa unità si trova entro 16" da un **Hunter** della tua armata all'inizio della fase di carica, puoi aggiungere 3 al risultato di qualunque tiro di carica delle Sabretusks. Inoltre, se all'inizio della fase di shock le Sabretusks si trovano entro 16" da un **Hunter** della tua armata, hanno una Bravery pari a 7 anziché a 5.

KEYWORDS DESTRUCTION, BEASTCLAW, SABRETUSKS

MOURNFANG CAVALRY

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Ogre Clubs and Blades	1"	3	4+	3+	-	2
Mournfang's Tusks	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Mournfang Cavalry è composta da 2 o più modelli. A volte le unità di Mournfang Cavalry portano in una mano una Ogre Club o una Ogre Blade e nell'altra un guanto ricoperto di punte chiamato Iron Fists, con cui deflettono i colpi dei nemici prima di usarlo per prenderli a pugni in faccia. Altre unità di Mournfang Cavalry preferiscono invece impugnare una Ogre Club o una Ogre Blade in ogni mano. Le Mournfang sventrano i nemici con le gigantesche Tusks.

CRUSHER

Il leader di questa unità è un Crusher. Un Crusher può essere armato con una Ogre Pistol in aggiunta alle sue altre armi.

HORN BLOWER

I modelli di questa unità possono essere Horn Blowers. Puoi ripetere il tiro di dado quando determini la distanza di carica di un'unità che include Horn Blowers.

BANNER BEARER

I modelli di questa unità possono essere Banner Bearers. Essi sorreggono Tribal Banners adornati da Great Beast Skulls. Puoi ripetere i tiri di dado pari a 6 quando effettui un test di shock per un'unità che include qualunque Tribal Banners. Inoltre, tira un dado ogni volta che un modello nemico fugge mentre la sua unità si trova entro 6" da qualsiasi Great Beast Skulls della tua armata. Con un risultato di 6, un altro modello di quell'unità fugge immediatamente.

ABILITÀ

Ogre Clubs e Blades: tutti gli Ogres sanno che due clave sono meglio di una. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati da un Ogre armato con più di una Ogre Club o Ogre Blade.

Iron Fists: ogni volta che effettui con successo un tiro salvezza per un'unità di Mournfang Cavalry armata di Iron Fists e ottieni 6 o più, dopo che tutti gli attacchi dell'unità attaccante sono stati risolti, se essa si trova entro 1" subisce una ferita mortale.

Carica delle Mournfang: Ogni volta che un modello di Mournfang Cavalry completa un movimento di carica, scegli un modello nemico entro 1". Con un risultato di 4 o più quel modello subisce una ferita mortale.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MOURNFANG CAVALRY

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

STONEHORN

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harpoon Launcher	20"	1	4+	3+	-	D3
Chaintrap	12"	1	4+	3+	-	3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Beastrider's Hunting Spear	2"	2	4+	3+	-	2
Beastrider's Punches and Kicks	1"	3	4+	4+	-	1
Stonehorn's Horns	2"	✹	4+	3+	-2	3
Stonehorn's Crushing Hooves	1"	D6	3+	✹	-1	D3

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Horns	Crushing Hooves
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

DESCRIZIONE

Uno Stonehorn è un singolo modello. L'Ogre Beastrider che lo cavalca è armato con una Hunting Spear, un Harpoon Launcher, una Chaintrap o un Blood Vulture. Il Beastrider può anche attaccare con Punches and Kicks. Lo Stonehorn usa i suoi Horns per polverizzare i nemici e può infliggere danni terribili con i suoi Crushing Hooves.

ABILITÀ

Carica Dirompente: se uno Stonehorn si trova entro 12" da qualunque modello nemico all'inizio della tua fase di carica, deve tentare di caricare, anche se ha corso nella fase di movimento! Dopo che uno Stonehorn ha completato il proprio movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 1": essa subisce D6 ferite mortali.

Scheletro di Pietra: dimezza qualunque ferita, incluse le ferite mortali, inflitte a uno Stonehorn (arrotondando per eccesso).

Blood Vulture: un Beastrider con un Blood Vulture può inviarlo a caccia in ognuna delle tue fasi di tiro. In tal caso scegli un'unità entro 30" dallo Stonehorn. Poi il tuo avversario sceglie una delle proprie unità entro 30" dallo Stonehorn. Tira un dado; con un risultato di 1, 2 o 3 l'unità scelta dal tuo avversario subisce una ferita mortale. Con un risultato di 4, 5 o 6 l'unità che hai scelto subisce una ferita mortale.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, STONEHORN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THUNDERTUSK

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Frost-wreathed Ice	18"	—	—	Vedi sotto	—	—
Chaintrap	12"	1	4+	3+	-	3
Harpoon Launcher	20"	1	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Beastriders' Punches and Kicks	1"	6	4+	4+	-	1
Thundertusk's Crushing Blows	2"	4	3+	✹	-1	D3

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Frost-wreathed Ice	Crushing Blows
0-2	8"	6 ferite mortali	2+
3-4	7"	D6 ferite mortali	3+
5-7	6"	D3 ferite mortali	3+
8-9	5"	D3 ferite mortali	4+
10+	4"	1 ferita mortale	4+

DESCRIZIONE

Un Thundertusk è un singolo modello. Esso trasporta sulla schiena due Beastriders, uno armato con un Harpoon Launcher e l'altro con una Chaintrap o un Blood Vulture. I Beastriders possono anche attaccare con Punches and Kicks. Il Thundertusk può schiacciare i nemici con Crushing Blows delle sue zanne e dei suoi zoccoli, o frantumarli con esplosioni di magico Frost-wreathed Ice.

ABILITÀ

Esplosioni di Frost-wreathed Ice: durante la fase di tiro, scegli un'unità entro 18" che sia visibile al Thundertusk. Tira un dado; con un risultato di 2 o più l'unità viene colpita e subisce il numero di ferite mortali indicato dalla tabella dei danni in alto.

Intirizzimento: il tuo avversario deve sottrarre 1 da qualunque tiro per colpire che prende di mira il Thundertusk durante la fase di combattimento.

Blood Vulture: un Beastrider con un Blood Vulture può inviarlo a caccia in ognuna delle tue fasi di tiro. In tal caso scegli un'unità entro 30" dal Thundertusk. Poi il tuo avversario sceglie una delle proprie unità entro 30" dal Thundertusk. Tira un dado; con un risultato di 1, 2 o 3 l'unità scelta dal tuo avversario subisce una ferita mortale. Con un risultato di 4, 5 o 6 l'unità che hai scelto subisce una ferita mortale.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, THUNDERTUSK

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GOLGFAG MANEATER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Slicer and Basher	1"	6	3+	3+	-1	2

DESCRIZIONE

Golgfag Maneater è un singolo modello. Combatte con una gigantesca Slicer in una mano e un Basher altrettanto grande nell'altra. Infilata nella cintura porta una grossa Ogre Pistol che usa per abbattere qualunque nemico troppo spaventato da avvicinarsi a portata di braccio.

ABILITÀ

I Maneaters di Golgfag: dopo lo schieramento, puoi indicare un'unità di **Maneaters** della stessa armata di Golgfag come suo seguito personale. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 per quell'unità, e i suoi modelli hanno una Bravery pari a 8 anziché a 7.

Ora C'è, Ora Non C'è Più: nel corso degli anni Golgfag è entrato in possesso di (e ha perso) innumerevoli oggetti magici e armi strabilianti. Dopo lo schieramento, tira un dado per determinare cos'ha in questo momento:

D6	Equipaggiamento
1-2	*Lama Lacerante:* la Slicer e il Basher di Golgfag hanno una caratteristica Rend di -3 invece che di -1.
3-4	*Fauci Addominali:* Golgfag ha una caratteristica Save di 3+ invece che di 4+.
5-6	*Un Capolavoro di Pistola:* la Ogre Pistol di Golgfag ha Range 18" invece che di 12" e infligge 3 Damage invece di D3.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, MANEATER, HERO, GOLGFAG

MANEATERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistols or Throwing Stars	12"	1	3+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Slicers and Bashers	1"	4	3+	3+	-1	2

DESCRIZIONE

Un'unità di Maneater può essere composta da un qualunque numero di modelli.
I Maneaters sono armati con una grande varietà di Slicers and Bashers esotici che usano per fare a pezzi i nemici. Inoltre, alcuni portano Ogre Pistols o gigantesche Throwing Stars che possono essere usate per abbattere i nemici dalla distanza.

ABILITÀ

Visto Posti, Fatto Cose: quando un'unità di Maneaters viene schierata, puoi scegliere di conferire all'unità un'abilità scelta dalla lista seguente:

Rissatori: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati da questa unità durante la fase di combattimento.
Cecchini: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati da questa unità durante la fase di tiro.
Viaggiatori: questa unità può correre e caricare nello stesso turno.
Determinati: questa unità non deve effettuare test di shock.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, MANEATERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

YHETEES

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claws and Ice-encrusted Clubs	1"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIZIONE

Un'unità di Yhetees è composta da 3 o più modelli. Gli Yhetees sono armati con giganteschi Claws e Ice-encrusted Clubs.

ABILITÀ

Lunghi Balzi: gli Yhetees si possono muovere di 6" quando effettuano gli ammassamenti.

Aura di Gelo: il tuo avversario deve sottrarre 1 da qualunque tiro per colpire che ha come bersaglio gli Yhetees durante la fase di combattimento.

KEYWORDS	DESTRUCTION, YHETEES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GIANT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	✸	3+	3+	-1	1
'Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	✸
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	D3

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Massive Club	'Eadbutt
0-2	8"	3D6	D6
3-4	6"	2D6	D6
5-7	5"	2D6	D3
8-9	4"	D6	D3
10+	3"	D6	1

DESCRIZIONE

Un Giant è un singolo modello. I Giants sono armati con Massive Clubs e possono anche schiacciare i nemici con una tonante 'Eadbutt e un Mighty Kick.

ABILITÀ

Cade!: se un Giant viene ucciso, entrambi i giocatori tirano un dado e chi ottiene il risultato più alto sceglie in che direzione cade (in caso di pareggio sceglie il giocatore che controlla il modello). Corica il Giant su un fianco nella direzione in cui cade: qualunque unità (amica o nemica) su cui atterra subisce D3 ferite mortali. Rimuovi il Giant dopo aver risolto i danni causati dalla caduta.

Metto Via: immediatamente prima di attaccare con un Giant durante la fase di combattimento, scegli un modello nemico entro 1" e tira un dado. Se il risultato è almeno il doppio della caratteristica Wounds del modello nemico, esso viene afferrato e infilato nella borsa del Giant 'per dopo'. Il modello nemico viene considerato ucciso.

Barcollio Alcoolico: se tiri un doppio quando effettui un tiro di carica per un Giant, esso cade immediatamente i di effettuare il movimento di carica. Determina la direzione in cui il Giant cade e i danni che causa come se fosse stato ucciso (vedi Cade!), ma invece di rimuovere il modello dopo aver risolto i danni causati dalla caduta, rimettilo in piedi per rappresentare il Giant che si rialza incerto sulle gambe!

KEYWORDS	DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GUTBUSTERS
GUTBUSTER WARTRIBE

ORGANIZZAZIONE

Una Gutbuster Wartribe è composta dalle seguenti unità:

- 1 Tyrant
- 1 Butcher
- 3 unità di Ogres
- 1 unità di Ironguts
- 1 unità di Leadbelchers

ABILITÀ

Carica degli Ogres: quando collaborano, gli Ogres possono sfruttare lo slancio delle loro masse per schiantarsi contro i nemici con forza devastante. Tira un dado ogni volta che un modello di una Gutbuster Wartribe termina un movimento di carica. Con un risultato di 4 o più, scegli un'unità nemica entro 1" da quel modello; quell'unità subisce una ferita mortale. Se hai ottenuto 10 o più per la distanza di carica, o se l'unità alla carica include 10 o più modelli, l'unità nemica subisce invece una ferita mortale con un tiro di 3 o più.

BEASTCLAW
BEASTCLAW AVALANCHE

ORGANIZZAZIONE

Una Beastclaw Avalanche è composta dalle seguenti unità:

- 1 Stonehorn
- 2 unità di Mournfang Cavalry
- 1 Thundertusk

ABILITÀ

Carica Travolgente: durante la tua fase di carica, il Beastrider dello Stonehorn della Beastclaw Avalanche può ordinare una Carica Travolgente, guidando la mandria in una mostruosa avanzata che schiaccia qualunque cosa incontri sulla sua strada. In tal caso, lo Stonehorn e tutte le unità della Beastclaw Avalanche entro 8" da esso all'inizio della fase di carica tirano 3 dadi invece di 2 per determinare il proprio movimento di carica. Ciò significa anche che queste unità possono dichiarare una carica se si trovano entro 18" da un'unità nemica invece che entro 12". Dopo che i movimenti della Carica Travolgente sono stati effettuati, qualunque unità nemica entro 1" da due o più unità della Beastclaw Avalanche che ha caricato subisce D6 ferite mortali.

Avanzata Dirompente: il suolo stesso trema sotto i passi di una Beastclaw Avalanche, disturbando la mira del nemico. Durante la fase di tiro, il tuo avversario deve sottrarre 1 dai tiri per colpire effettuati dalle unità che si trovano entro 12" da due o più unità di una Beastclaw Avalanche che hanno corso o caricato durante il proprio turno precedente.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARSCROLLS SOSTITUTIVE

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

Unità	**Warscroll**
Slaughtermaster	Butcher
Bruiser	Tyrant
Hunter on Stonehorn	Stonehorn
Gnoblar Trappers	Gnoblar Fighters

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015