



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

BuildInstructions.com

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

DANKHOLD TROGGOTH

• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 - 5



DANKHOLD TROGGBOSS

• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 : 6 - 9





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

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

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



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



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



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



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



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

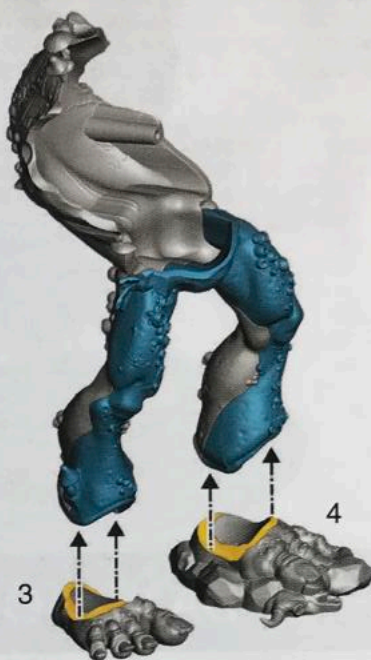
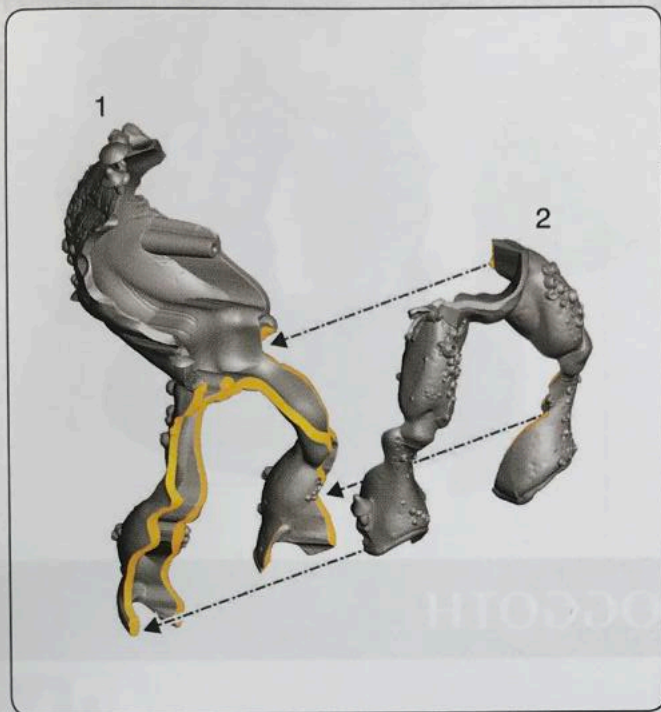


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

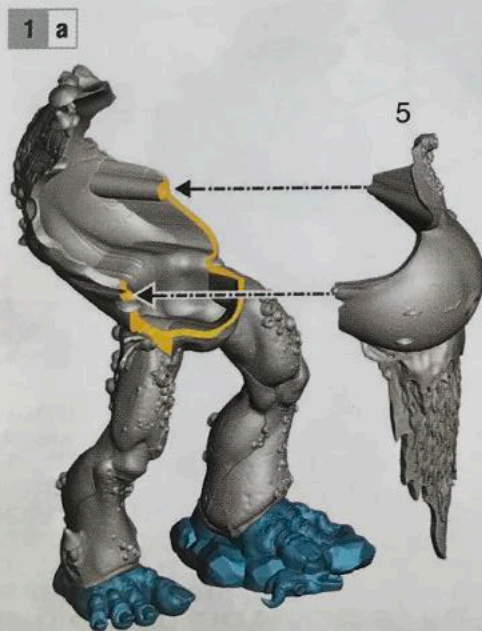


- FOLLOW STEP 1 FOR ALL VARIANTS
- SUIVRE L'ÉTAPE 1 POUR TOUTES LES VARIANTES
- SIGUE EL PASO 1 PARA TODAS LAS VARIANTES
- FOLGE SCHRITT 1 FÜR ALLE VARIANTEN
- SEGUI LA FASE 1 PER TUTTE LE VARIANTI

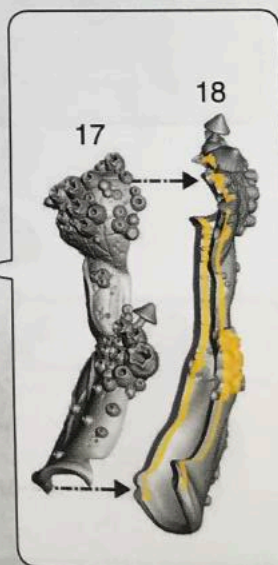
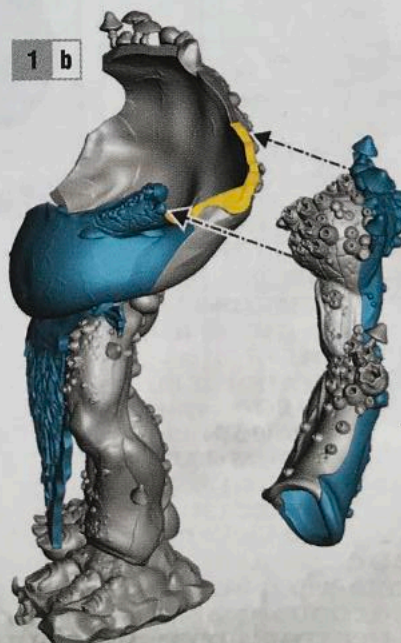
1 a



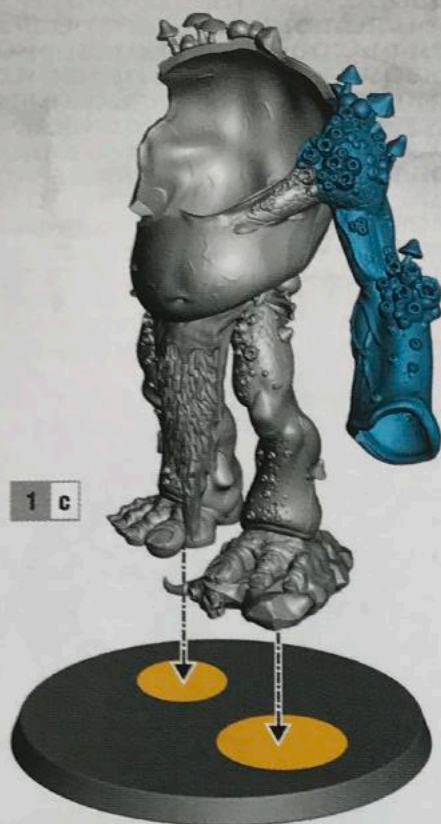
1 b



1 c

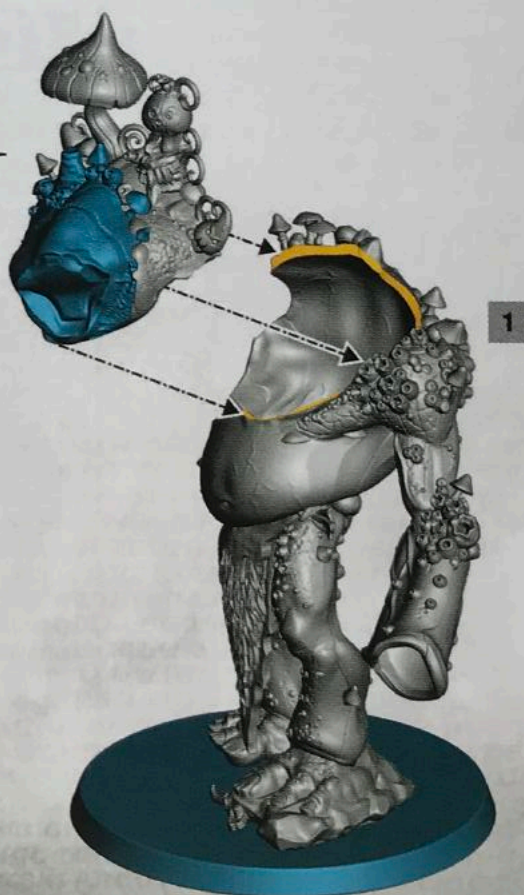
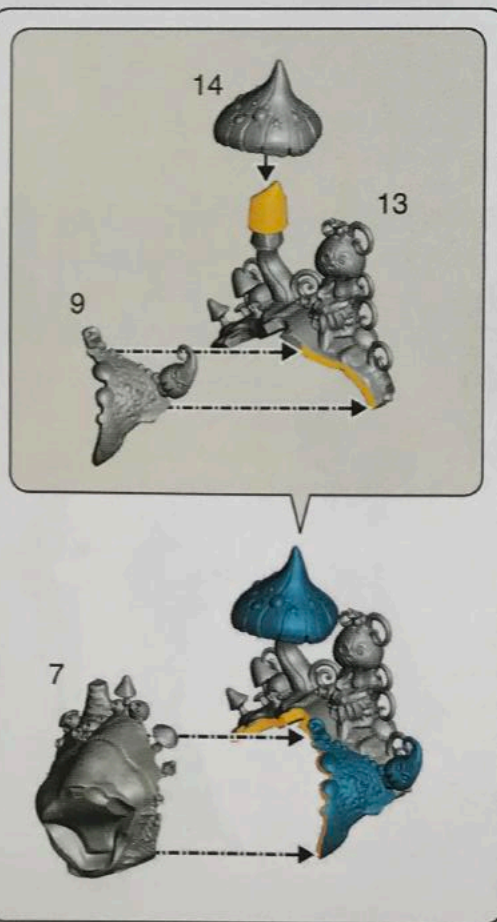


1 d

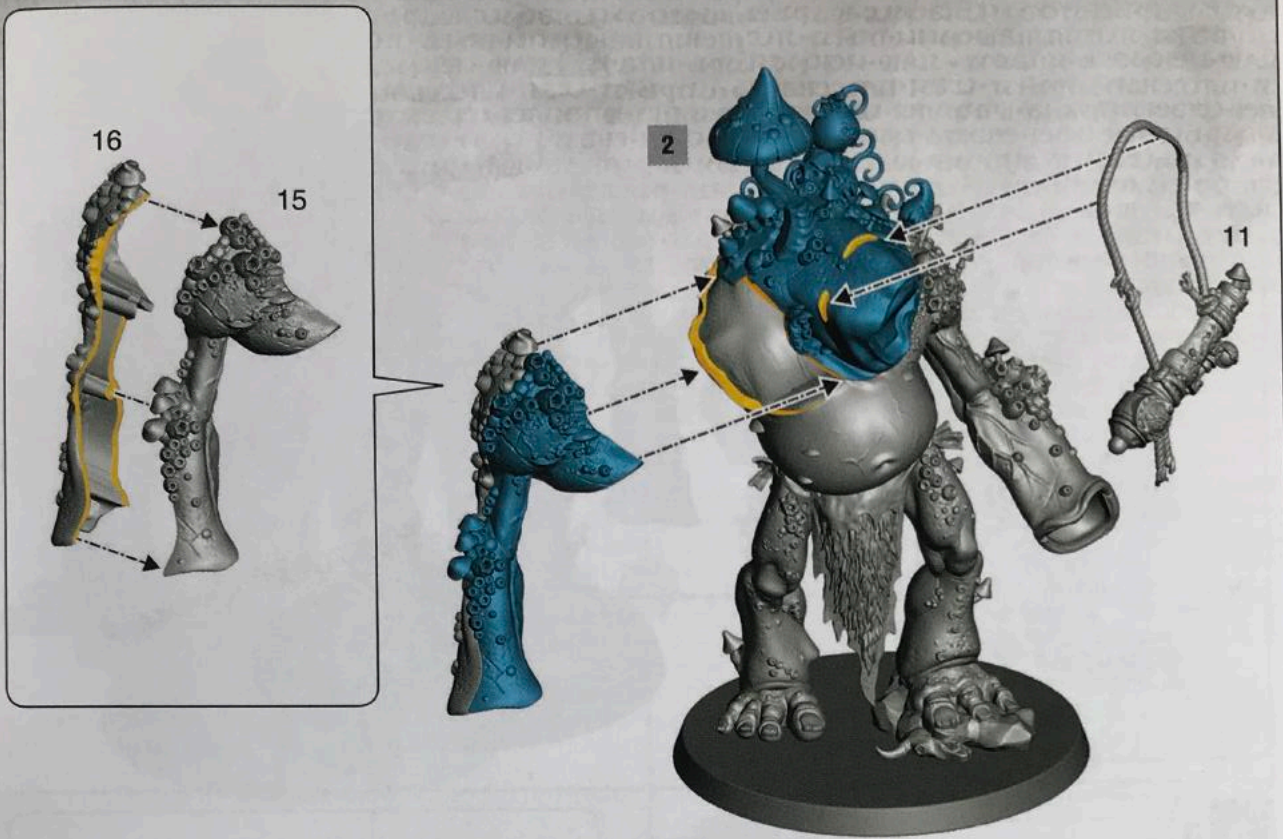


2 - 5 DANKHOLD TROGGOTH

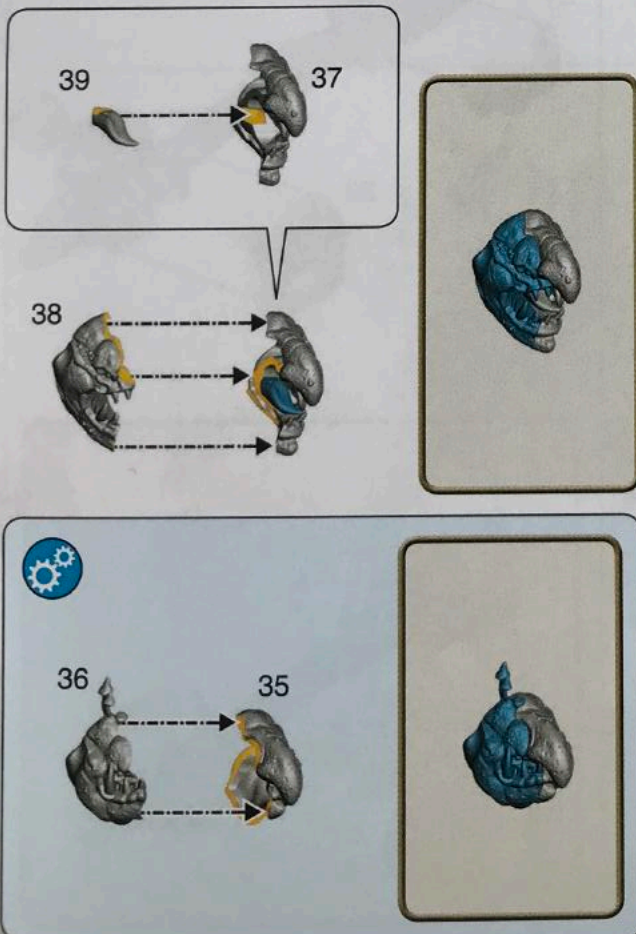
2



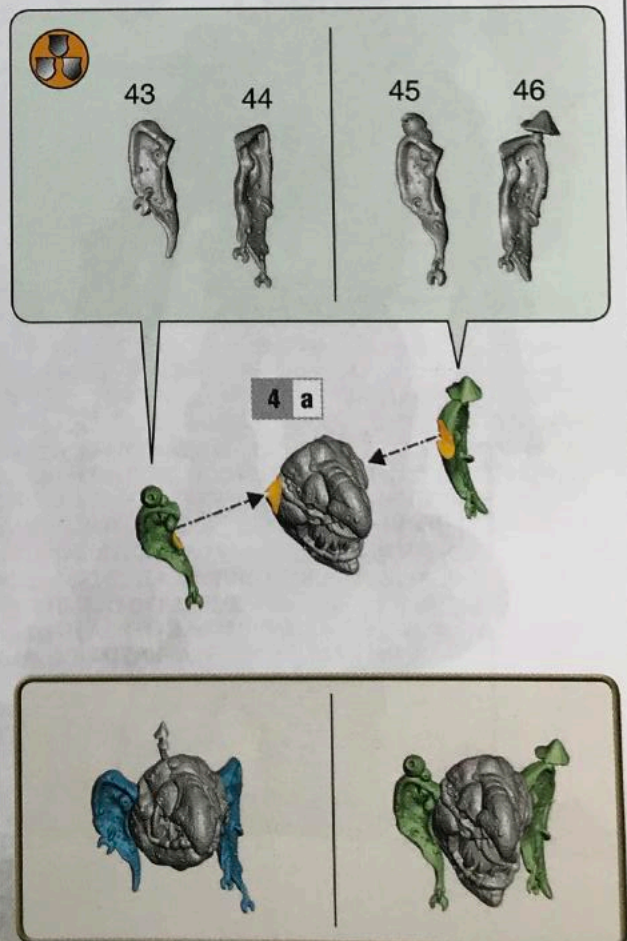
3



4 a



4 b



4 c



47



50



51



48



52



49



53



3



4 b



5 a

4 c

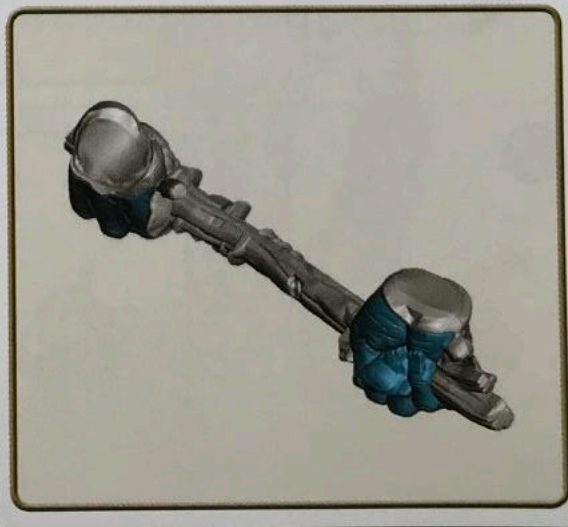
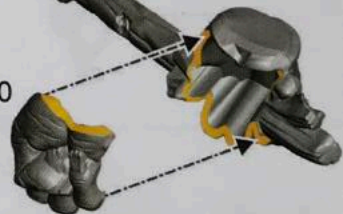


19

21

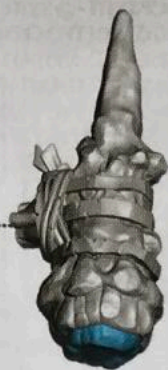
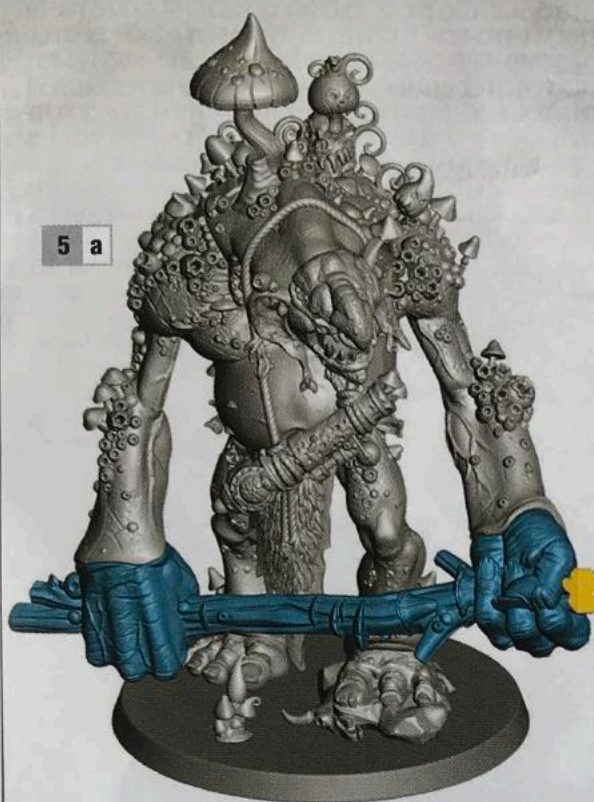


20



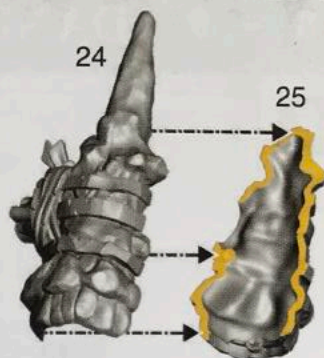
5 b

5 a



24

25

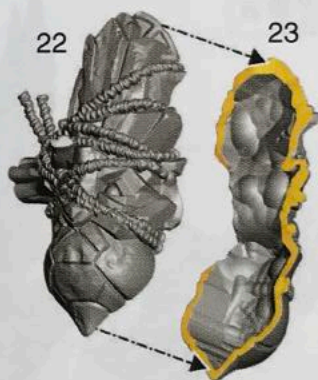


26

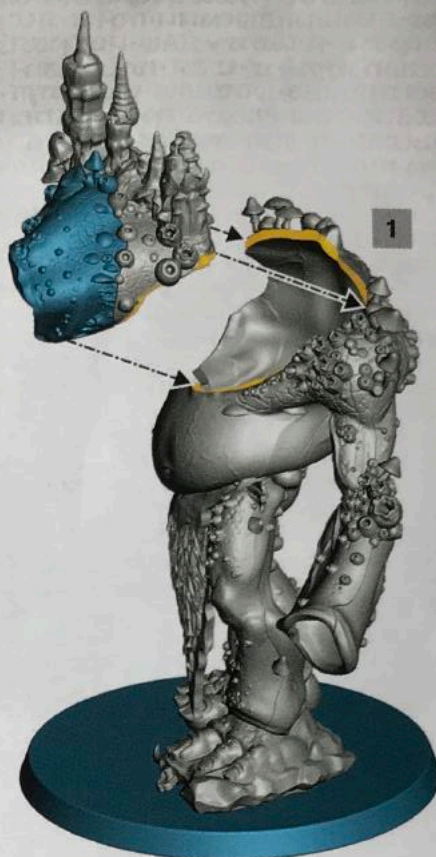
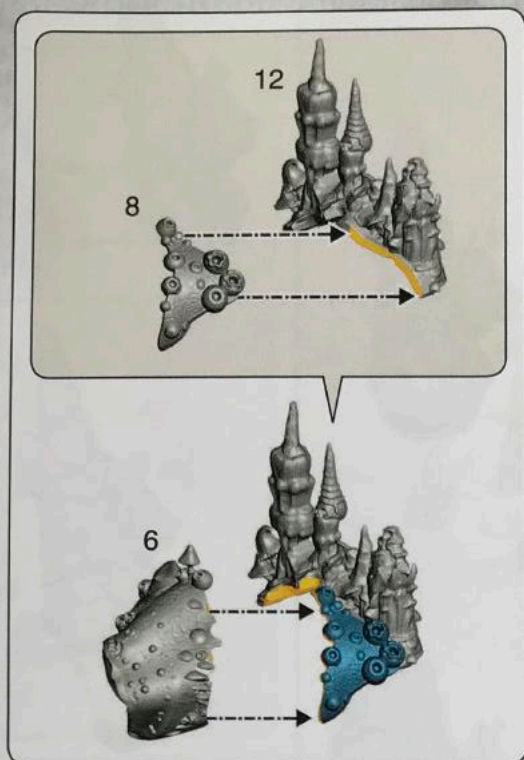


22

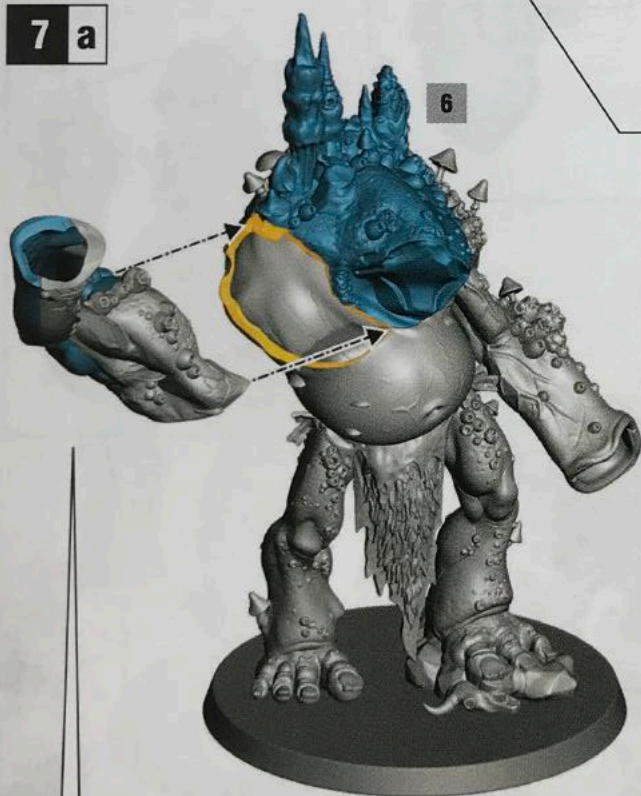
23



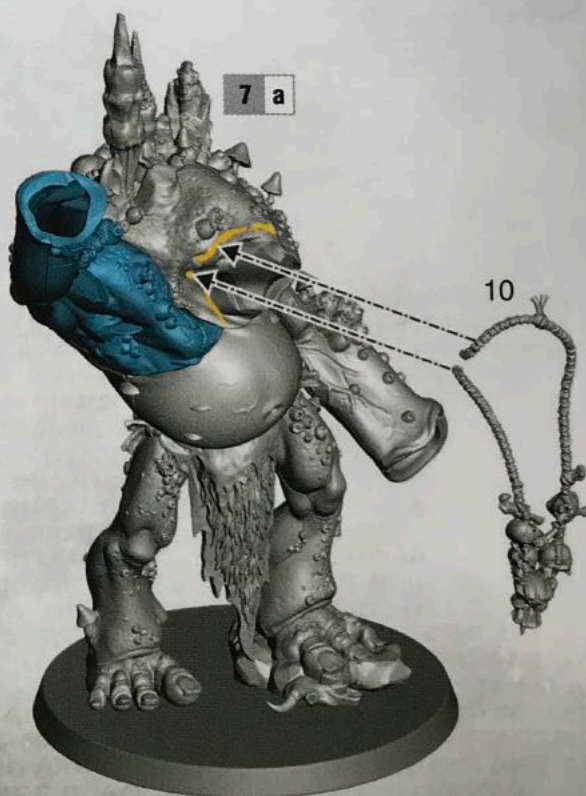
6



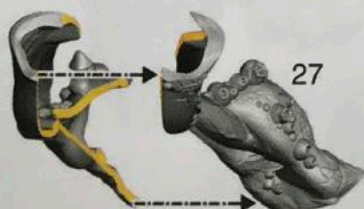
7 a



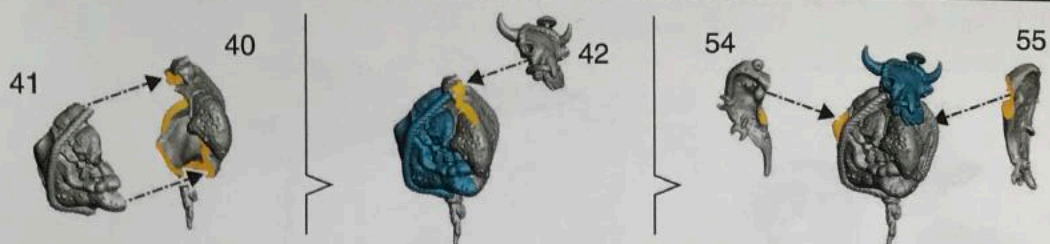
7 b



28



8



7 b



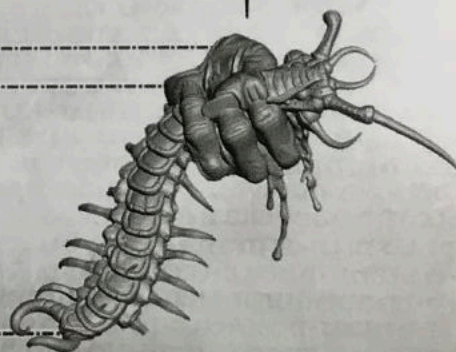
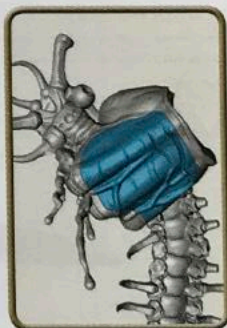
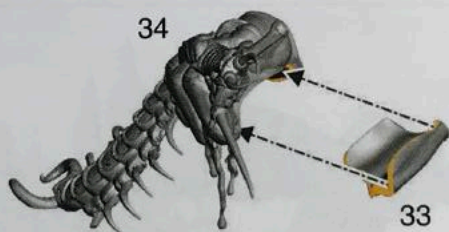
9 a

8



34

33



9 b



47



48



49



50



51



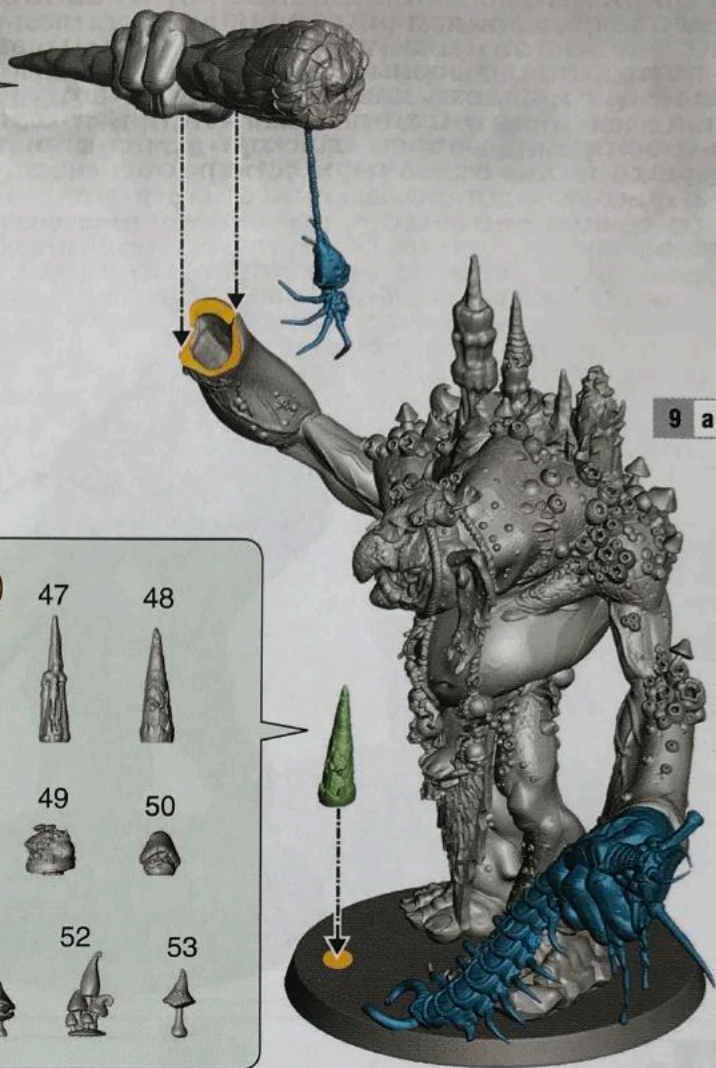
52

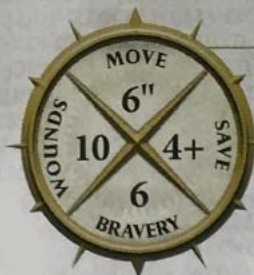


53



9 a





DANKHOLD TROGGOTH

Dankhold Troggoths sleep deep underground until the Gloomspite moves them to lumber up to the surface and wreak havoc. They swat and crush everything within reach, soak up spellcraft like sponges, and are nigh unkillable in battle.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boulder Club	2"	3	3+	3+	-2	D6
Crushing Grip	1"	1		See below		

DESCRIPTION

A unit of Dankhold Troggoths can have any number of models, each armed with a Boulder Club and Crushing Grip.

ABILITIES

Crushing Grip: *The vice-like grasp of a Dankhold Troggoth can squeeze the life out of all but the largest opponent.*

Do not use the attack sequence for an attack made with a Crushing Grip. Instead, pick 1 enemy model that is in range of the attack and roll a dice. If the roll is equal to or greater than the Wounds characteristic of that model, it is slain.

Magical Resistance:

The mushrooms and realmstone that Dankhold Troggoths consume make them naturally resistance to the effects of magic.

Each time this unit is affected by a spell or endless spell, you can roll a dice. If you do so, on a 4+, ignore the effects of that spell or endless spell on this unit.

Reassuring Presence:

The mushrooms that sprout from the scaly hides of Dankhold Troggoths are a things of wonder and reassurance to the grots that make up the Gloomspite hordes.

Add 1 to the Bravery characteristic of friendly **GLOOMSPITE GITZ** units that are wholly within 12" of any friendly models with this ability.

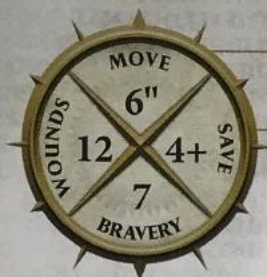
Regeneration: *Troggoths are able to regrow injured flesh almost as quickly as it is harmed.*

In your hero phase, you can roll a dice for this unit. If you do so, on a 4+ heal up to D3 wounds allocated to this unit.

Squiggly-beast Followers:

Dankhold Troggoths are accompanied by a horde of small skittering cave-creatures that look to them for protection.

At the start of the combat phase, roll 1 dice for each enemy unit within 3" of any friendly models with this ability. If the roll is equal to or greater than the number of models in that enemy unit, that enemy unit suffers 1 mortal wound.



DANKHOLD TROGGBOSS

Dankhold Troggbosses are ancient creatures that sometimes wake from their subterranean slumbers and go on the rampage. Potent forces of destruction in their own right, Troggbosses also inspire any Gloomspite Gitz fighting in their shadow.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boulder Club	2"	4	3+	3+	-2	D6
Crushing Grip	1"	1		See below		

DESCRIPTION

A Dankhold Troggboss is a single model armed with a Boulder Club and Crushing Grip.

ABILITIES

Crushing Grip: *The vice-like grasp of a Dankhold Troggoth can squeeze the life out of all but the largest opponent.*

Do not use the attack sequence for an attack made with a Crushing Grip. Instead, pick an enemy model that is in range of the attack and roll a dice. If the roll is equal to or greater than the Wounds characteristic of that model, it is slain.

Magical Resistance: *The mushrooms and realmstone that Dankhold Troggoths consume make them naturally resistance to the effects of magic.*

Each time this unit is affected by a spell or endless spell, you can roll a dice. If you do so, on a 4+, ignore the effects of that spell or endless spell on this model.

Reassuring Presence: *The mushrooms that sprout from the scaly hides of Dankhold Troggoths are things of wonder and reassurance to the grots that make up the Gloomspite hordes.*

Add 1 to the Bravery characteristic of friendly **GLOOMSPITE GITZ** units that are wholly within 18" of any friendly models with this ability.

Regeneration: *Troggoths are able to regrow injured flesh almost as quickly as it is harmed.*

In your hero phase, you can roll a dice for this unit. If you do so, on a 4+ heal up to D3 wounds allocated to this unit.

Squiggly-beast Followers: *Dankhold Troggoths are accompanied by a horde of small skittering cave-creatures that look to them for protection.*

At the start of the combat phase, roll 1 dice for each enemy unit within 3" of any friendly models with this ability. If the roll is equal to or greater than the number of models in that enemy unit, that enemy unit suffers 1 mortal wound.

COMMAND ABILITIES

Instinctive Leader: *A Dankhold Troggboss is one of the few creatures that can bellow loudly enough to get other troggoths to ignore any distractions and concentrate on bashing their enemies. The mindless beasts obey him instinctively, and follow his lead without question.*

Use this command ability at the start of the combat phase. If you do so, pick a friendly **DANKHOLD TROGGOTH HERO** with this command ability. Until the end of that phase, you can re-roll hit rolls of 1 for attacks made by friendly **TROGGOTH** units wholly within 18" of that model when they attack.



DANKHOLD TROGGOTH

Les Dankhold Troggoths dorment sous terre, jusqu'à ce que les Gloomspites les réveillent et les poussent à la surface. Là, ils broient tout ce qui passe à portée, absorbent la magie comme des éponges, et sont quasi impossibles à tuer au combat.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessar	Perf.	Dégâts
Massue de Pierre	2"	3	3+	3+	-2	D6
Poigne Écrasante	1"	1		Voir ci-dessous		

DESCRIPTION

Une unité de Dankhold Troggoths se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Massue de Pierre et de sa Poigne Écrasante.

APTITUDES

Poigne Écrasante: *L'étau de la poigne d'un Dankhold Troggoth peut presser à mort ses adversaires, à part peut-être les plus gros.*

N'utilisez pas la séquence d'attaque pour une attaque de Poigne Écrasante. À la place, choisissez 1 figurine ennemie qui est à portée de l'attaque et jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de Blessures de la figurine choisie, elle est tuée.

Résistance à la Magie:

Les champignons et la pierre de royaume que consomment les Dankhold Troggoths les rendent naturellement résistants aux effets de la magie.

Chaque fois que cette unité est affectée par un sort ou un sort persistant, vous pouvez jeter un dé. Si vous le faites, sur 4+, ignorez les effets du sort ou sort persistant sur cette unité.

Présence Rassurante:

Les champignons qui poussent sur la peau écailleuse des Dankhold Troggoths sont des merveilles qui tranquilisent les grots des hordes Gloomspite.

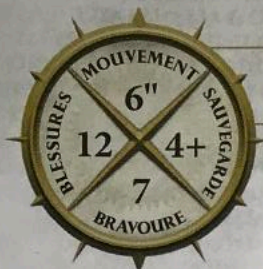
Ajoutez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités de **GLOOMSPITE GITZ** amies qui sont entièrement à 12" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec cette aptitude.

Régénération: *La chair des Troggoths guérit presque aussi vite qu'elle est meurtrie.*

À votre phase des héros, vous pouvez jeter un dé pour cette unité. Si vous le faites, sur 4+, guérissez jusqu'à D3 blessures allouées à cette unité.

Suivants Squigoïdes: *Les Dankhold Troggoths sont accompagnés d'une horde de petites créatures cavernicoles qui cherche leur protection.*

Au début de la phase de combat, jetez 1 dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec cette aptitude. Si le jet est supérieur ou égal au nombre de figurines de l'unité ennemie, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.



DANKHOLD TROGGBOSS

Les Dankhold Troggboss sont de vieilles créatures qui s'éveillent parfois de leur sommeil souterrain pour tout saccager. Ces catastrophes naturelles ambulantes sont également des inspirations pour les Gloomspite Gitz qui combattent dans leur ombre.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Massue de Pierre	2"	4	3+	3+	-2	D6
Poigne Écrasante	1"	1		Voir ci-dessous		

DESCRIPTION

Un Dankhold Troggboss est une figurine individuelle armée d'une Massue de Pierre et de sa Poigne Écrasante.

APTITUDES

Poigne Écrasante: L'étau de la poigne d'un Dankhold Troggoth peut presser à mort ses adversaires, à part peut-être les plus gros.

N'utilisez pas la séquence d'attaque pour une attaque de Poigne Écrasante. À la place, choisissez 1 figurine ennemie qui est à portée de l'attaque et jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de Blessures de la figurine choisie, elle est tuée.

Résistance à la Magie:

Les champignons et la pierre de royaume que consomment les Dankhold Troggoths les rendent naturellement résistants aux effets de la magie.

Chaque fois que cette unité est affectée par un sort ou un sort persistant, vous pouvez jeter un dé. Si vous le faites, sur 4+, ignorez les effets du sort ou sort persistant sur cette unité.

Présence Rassurante:

Les champignons qui poussent sur la peau écailleuse des Dankhold Troggoths sont des merveilles qui tranquilisent les grots des hordes Gloomspite.

Ajoutez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités de **GLOOMSPITE GITZ** amies qui sont entièrement à 12" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec cette aptitude.

Régénération: La chair des Troggoths guérit presque aussi vite qu'elle est meurtrie.

À votre phase des héros, vous pouvez jeter un dé pour cette unité. Si vous le faites, sur 4+, guérissez jusqu'à D3 blessures allouées à cette unité.

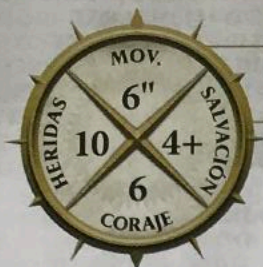
Suivants Squigoïdes: Les Dankhold Troggoths sont accompagnés d'une horde de petites créatures cavernicoles qui cherche leur protection.

Au début de la phase de combat, jetez 1 dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec cette aptitude. Si le jet est supérieur ou égal au nombre de figurines de l'unité ennemie, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Chef Instinctif: Un Dankhold Troggboss est une des rares créatures capables de beugler assez fort pour que les autres troggoths ignorent les distractions et se concentrent sur le passage à tabac de leurs ennemis. Les bêtes simplettes lui obéissent instinctivement, et suivent ses directives sans la moindre hésitation.

Utilisez cette aptitude de commandement au début de la phase de combat. Si vous le faites, choisissez 1 **HÉROS DANKHOLD TROGGOTH** ami avec cette aptitude de commandement. Jusqu'à la fin de la phase, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques des unités de **TROGGOTH** amies qui sont entièrement à 18" ou moins de la figurine choisie quand elles attaquent.



DANKHOLD TROGGOTH

Los Dankhold Troggoths duermen bajo tierra hasta que la Gloomspite los despierta para subir a la superficie y causar estragos. Lo golpean y aplastan todo, absorben hechizos como esponjas y son casi indestructibles en batalla.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Garrote de roca	2"	3	3+	3+	-2	1D6
Agarre aplastante	1"	1		Ver abajo		

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dankhold Troggoths puede tener cualquier número de miniaturas, cada una armada con un garrote de roca y su agarre aplastante.

HABILIDADES

Agarre aplastante. *La férrea presa de un Dankhold Troggoth puede aplastar hasta la muerte a sus enemigos, salvo los de mayor tamaño.*

El ataque de agarre aplastante no sigue la secuencia normal. En su lugar, elige 1 miniatura enemiga dentro del alcance del ataque y tira un dado. Si la tirada es igual o mayor que el atributo heridas de esa miniatura, muere.

Resistencia a la magia. *Los hongos y la piedra mágica que ingieren los Dankhold Troggoths les confieren resistencia a la magia.*

Cada vez que un hechizo o hechizo permanente afecte a una unidad puedes tirar un dado. Si lo haces, con 4+ ignora los efectos de ese hechizo o hechizo permanente sobre esta unidad.

Presencia tranquilizadora. *Las setas que brotan de la piel escamosa de los Dankhold Troggoths asombran y dan seguridad a los grots que forman las hordas Gloomspite.*

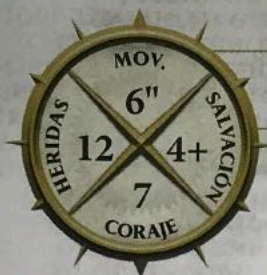
Suma 1 al atributo coraje de las unidades **GLOOMSPITE GITZ** amigas que estén completamente a 12" o menos de alguna miniatura amiga con esta habilidad.

Regeneración. *La carne de los Troggoths sana tan pronto como sufren heridas.*

En tu fase de héroe, puedes tirar un dado por esta unidad. Si lo haces, con 4+, esta unidad se cura hasta 1D3 heridas asignadas.

Seguidores bestisquigs. *Una horda de pequeños seres cavernícolas sigue a los Dankhold Troggoths, confiando en que les protegerán.*

Al inicio de la fase de combate, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 3" o menos de alguna miniatura amiga con esta habilidad. Si la tirada es igual o mayor que el número de miniaturas de la unidad enemiga, ésta sufre 1 herida mortal.



DANKHOLD TROGGBOSS

Los Dankhold Troggbosses son criaturas antiguas que a veces se despiertan de sus descansos subterráneos y se exponen al alboroto. Potentes fuerzas de destrucción por derecho propio, inspiran a cualquier Gloomspite Gitz que pelee a su sombra.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Garrote de roca	2"	4	3+	3+	-2	1D6
Agarre aplastante	1"	1		Ver abajo		

DESCRIPCIÓN

Un Dankhold Troggboss es una sola miniatura armada con un garrote de roca y su agarre aplastante.

HABILIDADES

Agarre aplastante. *La férrea presa de un Dankhold Troggoth puede aplastar hasta la muerte a sus enemigos, salvo los de mayor tamaño.*

El ataque de agarre aplastante no sigue la secuencia normal. En su lugar, elige 1 miniatura enemiga dentro del alcance del ataque y tira un dado. Si la tirada es igual o mayor que el atributo heridas de esa miniatura, muere.

Presencia tranquilizadora. *Las setas que brotan de la piel escamosa de los Dankhold Troggoths asombran y dan seguridad a los grots que forman las hordas Gloomspite.*

Suma 1 al atributo coraje de las unidades **GLOOMSPITE GITZ** amigas que estén completamente a 18" o menos de alguna miniatura amiga con esta habilidad.

Regeneración. *La carne de los Troggoths sana tan pronto como sufren heridas.*

En tu fase de héroe, puedes tirar un dado por esta unidad. Si lo haces, con 4+, esta unidad se cura hasta 1D3 heridas asignadas.

Resistencia a la magia. *Los hongos y la piedra mágica que ingieren los Dankhold Troggoths les confieren resistencia a la magia.*

Cada vez que un hechizo o hechizo permanente afecte a una unidad puedes tirar un dado. Si lo haces, con 4+ ignora los efectos de ese hechizo o hechizo permanente sobre esta unidad.

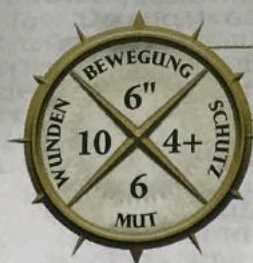
Seguidores bestisquigs. *Una horda de pequeños seres cavernícolas sigue a los Dankhold Troggoths, confiando en que les protegerán.*

Al inicio de la fase de combate, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 3" o menos de alguna miniatura amiga con esta habilidad. Si la tirada es igual o mayor que el número de miniaturas de la unidad enemiga, ésta sufre 1 herida mortal.

HABILIDADES DE MANDO

Liderazgo instintivo. *Un Dankhold Troggboss es una de las pocas criaturas que pueden bramar lo bastante fuerte como para hacer que los demás troggoths ignoren las distracciones y se concentren en aporrear al enemigo. Esas bestias simplonas le obedecen instintivamente y le siguen sin dudar.*

Use esta habilidad de mando al inicio de la fase de combate. Si lo haces, elige 1 **HÉROE DANKHOLD TROGGOTH** amigo con esta habilidad de mando. Hasta el final de esa fase, puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de los ataques de las unidades **TROGGOTH** amigas que estén completamente a 18" o menos de esa miniatura cuando ataquen.



DANKHOLD TROGGOTH

Dankhold Troggoths schlafen in der Tiefe, bis der Gloomspite sie an die Oberfläche treibt, um dort Zerstörung zu bringen. Sie zermatschen und zerquetschen alles in Reichweite, saugen Zauberwerk auf wie ein Schwamm und sind in der Schlacht nahezu untötbar.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Felskeule	2"	3	3+	3+	-2	W6
Zermalmender Griff	1"	1		Siehe unten		

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dankhold Troggoths kann beliebig viele Modelle enthalten, die je mit einer Felskeule und einem Zermalmenden Griff bewaffnet sind.

FÄHIGKEITEN

Zermalmender Griff: Der klammerngleiche Griff eines Dankhold Troggoths kann das Leben aus allen außer den größten Gegnern quetschen.

Folge nicht der Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Zermalmenden Griff durchführst. Wähle stattdessen 1 feindliches Modell in Reichweite der Attacke und wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wundenwert des gewählten Modells, wird es getötet.

Magieresistenz:

Die Pilze und der Reichstein, die Dankhold Troggoths verschlingen, verleihen ihnen eine natürliche Immunität gegen die Auswirkungen von Magie.

Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder Endloszauber betroffen wird, kannst du einen Würfel werfen. Tust du dies, kannst du bei 4+ den Effekt des Zaubers oder Endloszaubers auf diese Einheit ignorieren.

Beruhigende Präsenz:

Die aus der schuppigen Haut eines Dankhold Troggoths sprießenden Pilze sind für die Grotts der Gloomspite-Horden etwas Wunderbares und Beruhigendes.

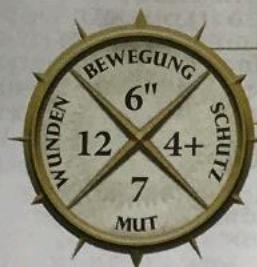
Addiere 1 auf den Mutwert befreundeter **GLOOMSPITE-GITZ**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

Regeneration: Das Fleisch von Troggoths wächst fast so schnell wieder zusammen, wie es verletzt werden kann.

In deiner Heldenphase kannst du für diese Einheit einen Würfel werfen. Tust du dies, so heile bei 4+ bis zu W3 Verwundungen, die dieser Einheit zugewiesen sind.

Squigbestienbegleiter: Dankhold Troggoths werden von einer Horde kleiner krabbelnder Höhlenkreaturen begleitet, die ihren Schutz suchen.

Wirf zu Beginn der Nahkampfphase 1 Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 3" um befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit befindet. Ist das Ergebnis des Wurfs gleich der oder höher als die Anzahl der Modelle in der feindlichen Einheit, erleidet diese 1 tödliche Verwundung.



DANKHOLD TROGGBOSS

Dankhold Troggbosses sind uralte Kreaturen, die manchmal aus ihrem unterirdischen Schlummer erwachen und dann Amok laufen. Troggbosses sind allein ungemein zerstörerisch, aber stacheln auch die Gloomspite Gitz auf, in ihrem Schatten zu kämpfen.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Felskeule	2"	4	3+	3+	-2	W6
Zermalmender Griff	1"	1		Siehe unten		

BESCHREIBUNG

Ein Dankhold Troggboss ist ein einzelnes Modell, das mit einer Felskeule und einem Zermalmenden Griff bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Zermalmender Griff: Der klammmergeiche Griff eines Dankhold Troggoths kann das Leben aus allen außer den größten Gegnern quetschen.

Folge nicht der Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Zermalmenden Griff durchführst. Wähle stattdessen 1 feindliches Modell in Reichweite der Attacke und wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wundenwert des gewählten Modells, wird es getötet.

Magieresistenz:

Die Pilze und der Reichstein, die Dankhold Troggoths verschlingen, verleihen ihnen eine natürliche Immunität gegen die Auswirkungen von Magie.

Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder Endloszauber betroffen wird, kannst du einen Würfel werfen. Tust du dies, kannst du bei 4+ den Effekt des Zaubers oder Endloszaubers auf diese Einheit ignorieren.

Beruhigende Präsenz:

Die aus der schuppigen Haut eines Dankhold Troggoths spritzenden Pilze sind für die Grots der Gloomspite-Horden etwas Wunderbares und Beruhigendes.

Addiere 1 auf den Mutwert befreundeter **GLOOMSPITE-GITZ**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

Regeneration: Das Fleisch von Troggoths wächst fast so schnell wieder zusammen, wie es verletzt werden kann.

In deiner Heldenphase kannst du für diese Einheit einen Würfel werfen. Tust du dies, so heile bei 4+ bis zu W3 Verwundungen, die dieser Einheit zugewiesen sind.

Squigbestienbegleiter: Dankhold Troggoths werden von einer Horde kleiner krabbelnder Höhlenkreaturen begleitet, die ihren Schutz suchen.

Wirf zu Beginn der Nahkampfphase 1 Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 3" um befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit befindet. Ist das Ergebnis des Wurfs gleich der oder höher als die Anzahl der Modelle in der feindlichen Einheit, erleidet diese 1 tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Instinktiver Anführer: Ein Dankhold Troggboss ist eine der wenigen Kreaturen, die laut genug brüllen kann, damit andere Troggoths alle Ablenkungen ignorieren und sich darauf konzentrieren, ihre Feinde zu zermatschen. Die geistlosen Bestien gehorchen ihm instinktiv und folgen seinem Befehl ohne Fragen.

Setze diese Befehlsfähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase ein. Tust du dies, wähle 1 befreundeten **DANKHOLD-TROGGOTH-HELDEN** mit dieser Befehlsfähigkeit. Bis zum Ende dieser Phase kannst du für Attacken befreundeter **TROGGOTH**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um das gewählte Modell befinden, Trefferwürfe von 1 wiederholen.



DANKHOLD TROGGOTH

I Dankhold Troggoths dormono sotto terra fin quando i Gloomspite non li portano in superficie a scatenare devastazione. Distruggono tutto ciò che trovano, assorbendo incantesimi come spugne, risultando quasi imbattibili in battaglia.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Mazza macigno	2"	3	3+	3+	-2	D6
Morsa stritolante	1"	1	Vedi sotto			

DESCRIZIONE

Un'unità di Dankhold Troggoths può includere un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con mazza macigno e morsa stritolante.

ABILITÀ

Morsa Stritolante: la presa ferrea di un Dankhold Troggoth è in grado di uccidere persino gli avversari più imponenti.

Non usare la sequenza di attacco per un attacco effettuato con morsa stritolante. Scegli invece 1 modello nemico che è in gittata dell'attacco e tira un dado. Se il risultato è uguale o maggiore della caratteristica Ferite di quel modello, esso viene ucciso.

Resistenza alla Magia: i funghi e la realmsstone che i Dankhold Troggoths mangiano li rendono naturalmente resistenti agli effetti della magia.

Puoi tirare un dado ogni volta che questa unità è influenzata da un incantesimo o da un incantesimo persistente. Se lo fai, con 4+ ignora gli effetti dell'incantesimo o dell'incantesimo persistente su questa unità.

Presenza Rassicurante: i funghi che spuntano dalle cotenne squamose dei Dankhold Troggoths sono oggetto di meraviglia e rassicurazione per i grots che formano le orde dei Gloomspite.

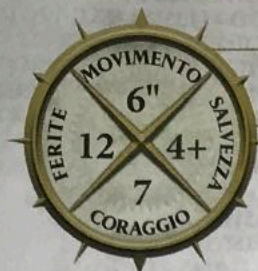
Aggiungi 1 alla caratteristica Coraggio di tutte le unità di **GLOOMSPITE GITZ** amiche che si trovano interamente entro 12" da qualsiasi modello amico con questa abilità.

Rigenerazione: i Troggoths sono capaci di far ricrescere la carne danneggiata non appena viene ferita.

Nella tua fase degli eroi puoi tirare un dado per questa unità. Se lo fai, con 4+ sana fino a D3 ferite assegnate a questa unità.

Bestie Squiggiformi Seguaci: i Dankhold Troggoths sono accompagnati da un'orda di piccole creature di caverna alla ricerca di protezione.

All'inizio della fase di combattimento tira 1 dado per ogni unità nemica entro 3" da qualsiasi modello amico con questa abilità. Se il risultato è uguale o maggiore del numero di modelli in quell'unità nemica, essa subisce 1 ferita mortale.



DANKHOLD TROGGBOSS

I Dankhold Troggbosses sono creature antiche che a volte si destano dal loro sonno sotterraneo e impazzano. Potenti forze di distruzione, i Troggbosses esaltano anche qualsiasi Gloomspite Gitz che combatte al loro cospetto.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Mazza macigno	2"	4	3+	3+	-2	D6
Morsa stritolante	1"	1	Vedi sotto			

DESCRIZIONE

Un Dankhold Troggboss è un singolo modello armato con mazza macigno e morsa stritolante.

ABILITÀ

Morsa Stritolante: la presa ferrea di un Dankhold Troggoth è in grado di uccidere persino gli avversari più imponenti.

Non usare la sequenza di attacco per un attacco effettuato con morsa stritolante. Scegli invece 1 modello nemico che è in gittata dell'attacco e tira un dado. Se il risultato è uguale o maggiore della caratteristica Ferite di quel modello, esso viene ucciso.

Resistenza alla Magia: i funghi e la realmstone che i Dankhold Troggoths mangiano li rendono naturalmente resistenti agli effetti della magia.

Puoi tirare un dado ogni volta che questa unità è influenzata da un incantesimo o da un incantesimo persistente. Se lo fai, con 4+ ignora gli effetti dell'incantesimo o dell'incantesimo persistente su questo modello.

Presenza Rassicurante: i funghi che spuntano dalle cotenne squamose dei Dankhold Troggoths sono oggetto di meraviglia e rassicurazione per i grots che formano le orde dei Gloomspite.

Aggiungi 1 alla caratteristica Coraggio di tutte le unità di **GLOOMSPITE GITZ** amiche che si trovano interamente entro 18" da qualsiasi modello amico con questa abilità.

Rigenerazione: i Troggoths sono capaci di far ricrescere la carne danneggiata non appena viene ferita.

Nella tua fase degli eroi puoi tirare un dado per questa unità. Se lo fai, con 4+ sana fino a D3 ferite assegnate a questa unità.

Bestie Squiggiformi Seguaci: i Dankhold Troggoths sono accompagnati da un'orda di piccole creature di caverna alla ricerca di protezione.

All'inizio della fase di combattimento tira 1 dado per ogni unità nemica entro 3" da qualsiasi modello amico con questa abilità. Se il risultato è uguale o maggiore del numero di modelli in quell'unità nemica, essa subisce 1 ferita mortale.

ABILITÀ DI COMANDO

Leader Naturale: un Dankhold Troggboss è una delle poche creature capace di gridare talmente forte che gli altri troggoths ignorano qualsiasi distrazione e si concentrano sul massacrare i nemici. Le bestie dissennate gli obbediscono d'istinto e lo seguono senza esitare.

Usa questa abilità di comando all'inizio della fase di combattimento. In tal caso scegli 1 **DANKHOLD TROGGOTH EROE** amico con questa abilità di comando. Fino alla fine di quella fase puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi delle unità di **TROGGOTHs** amiche interamente entro 18" da quel modello quando attaccano.