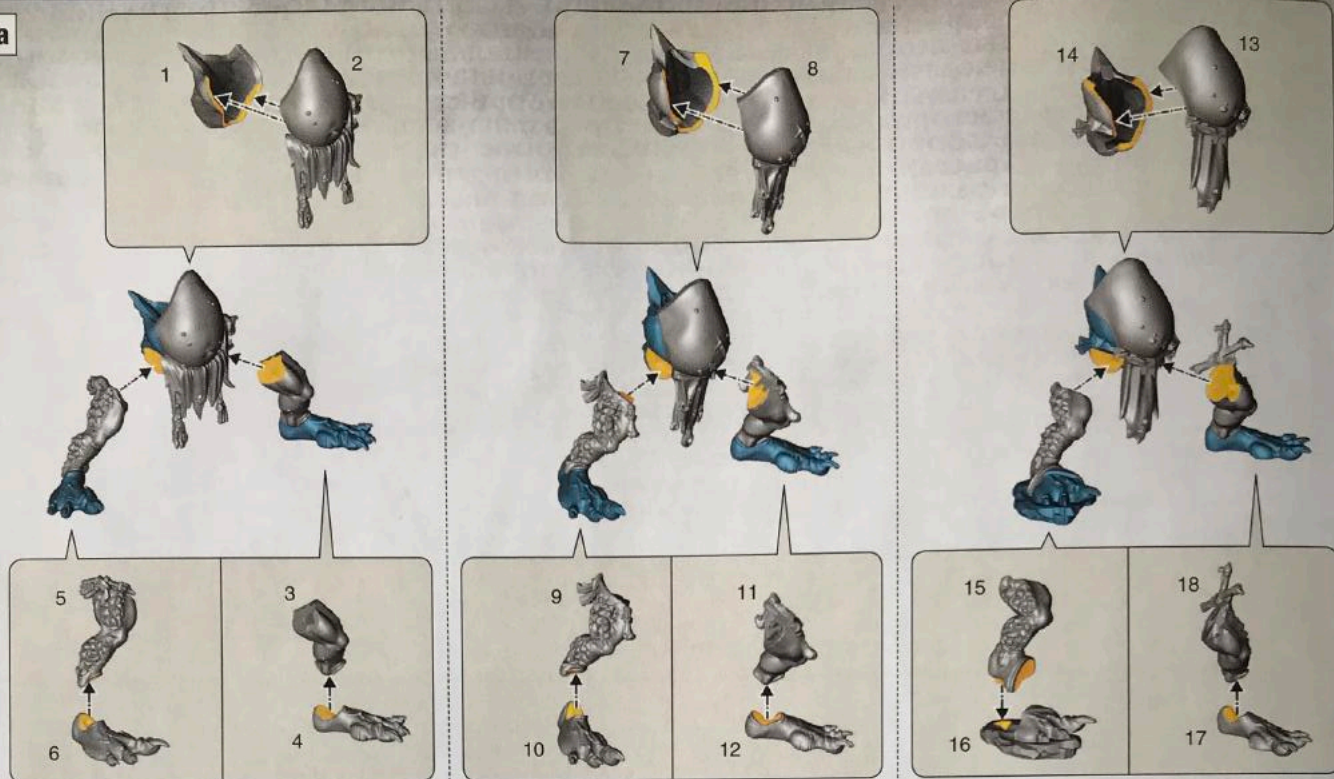


Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**BuildInstructions.com**

# 3 ROCKGUT TROGGOTHS

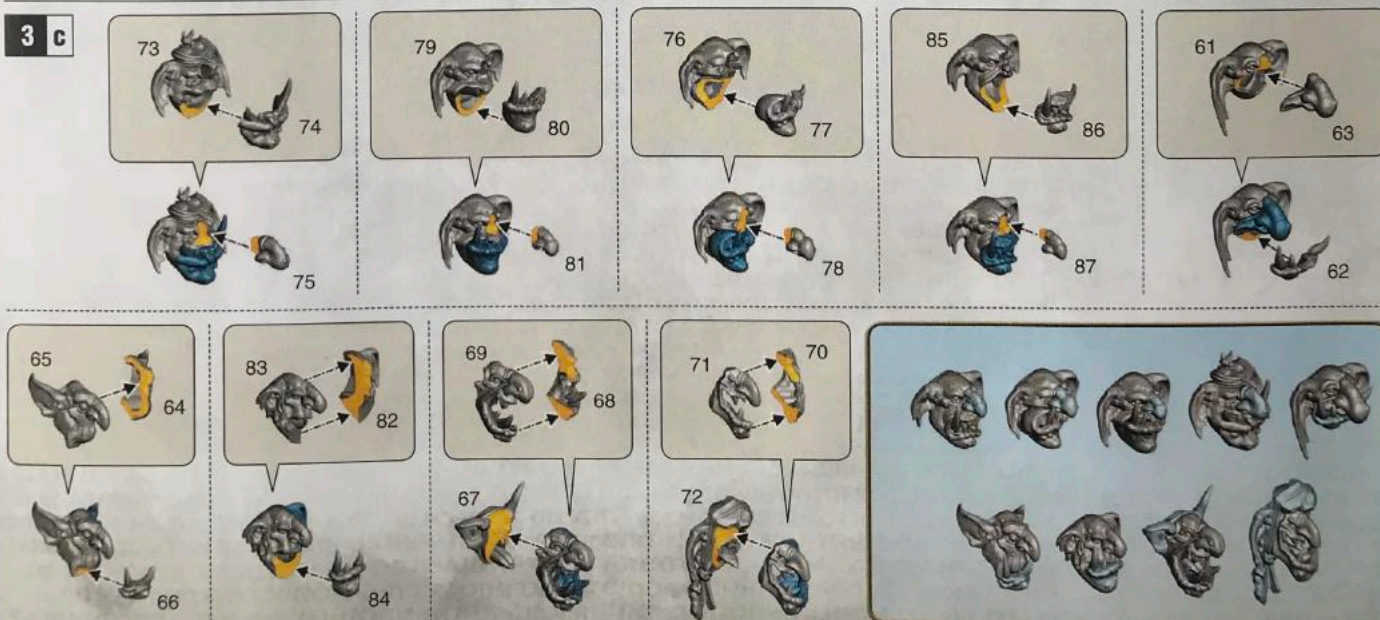
3 a



3 b x3

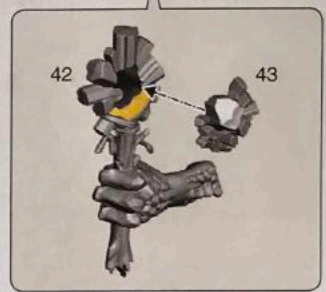
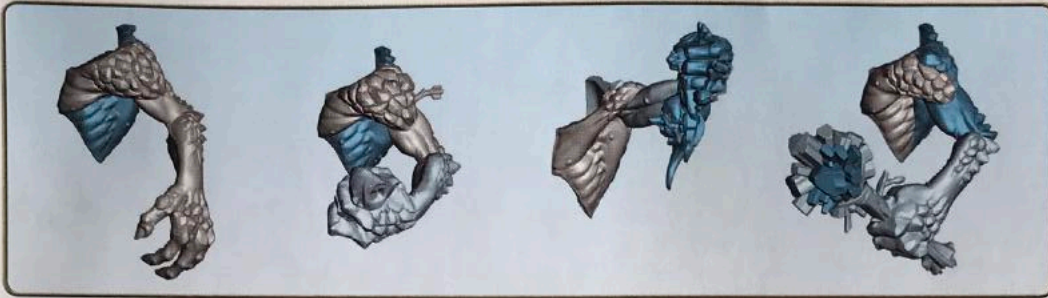
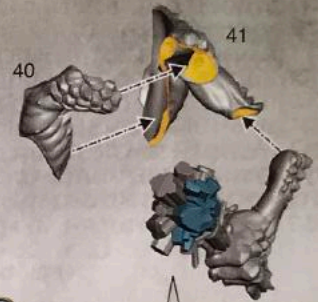
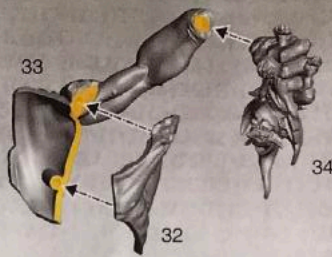
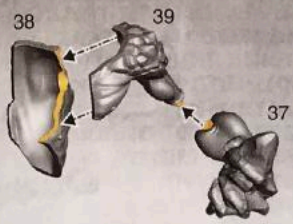
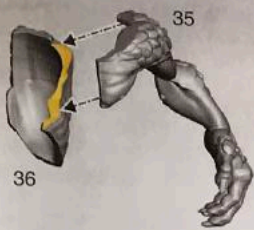


3 c

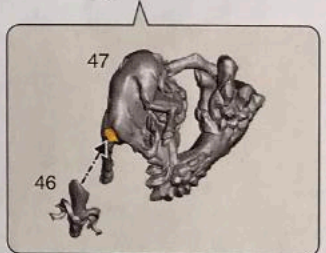
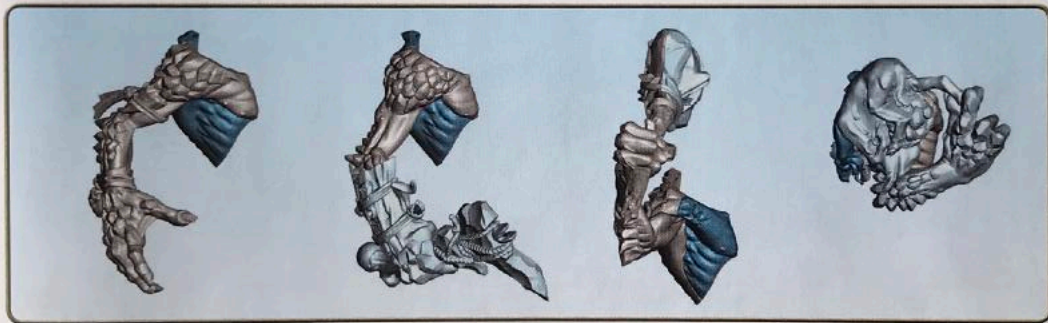
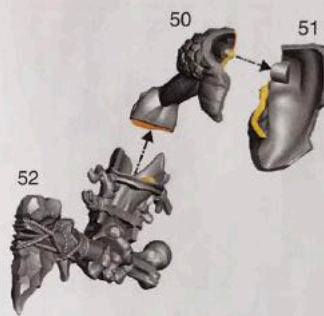
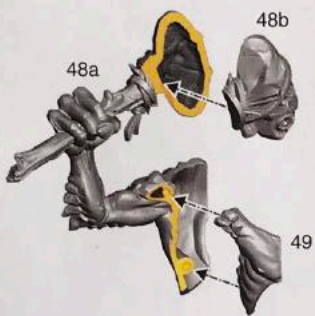
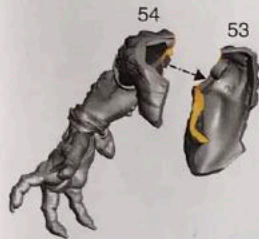




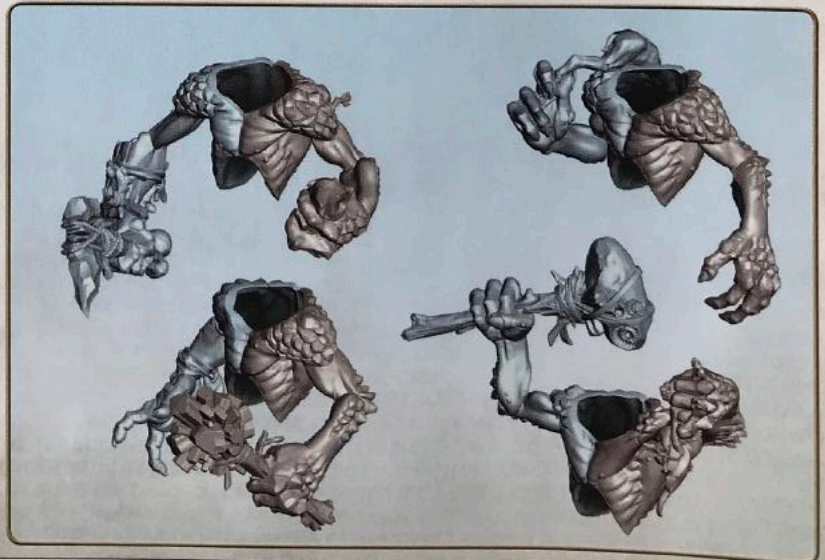
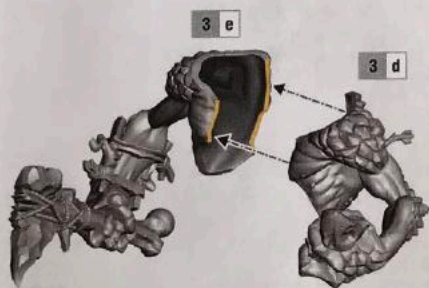
3 d



3 e

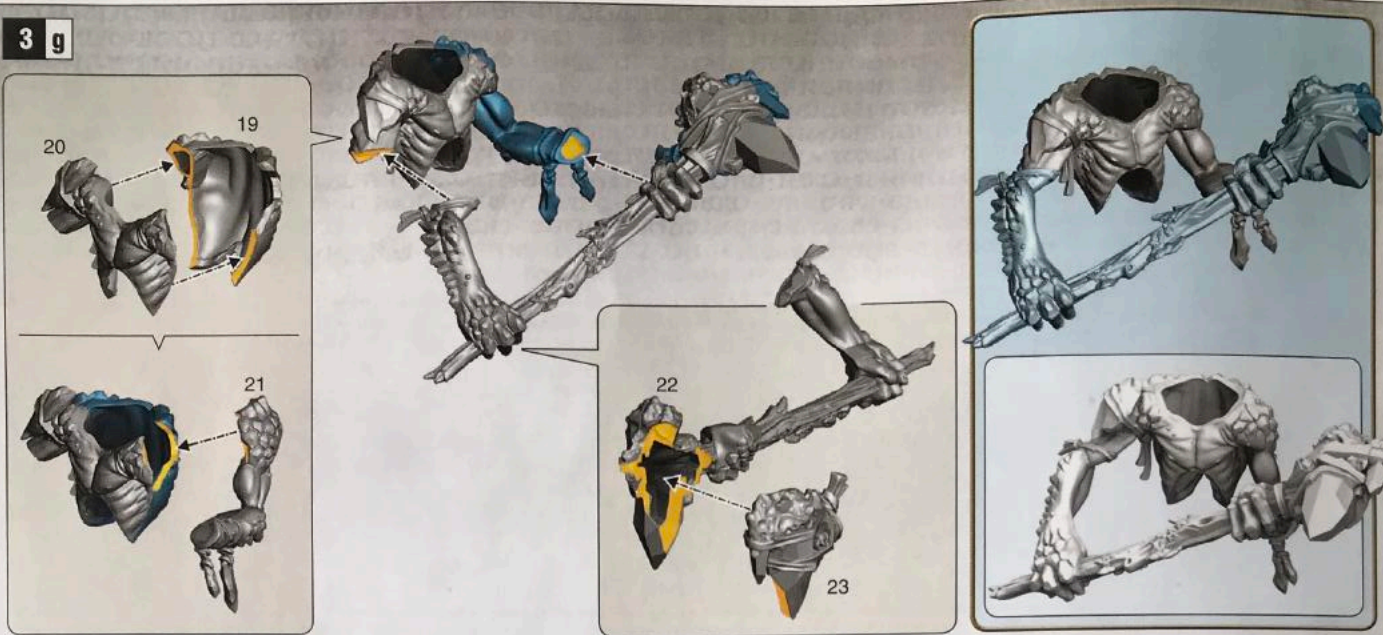


3 f x4

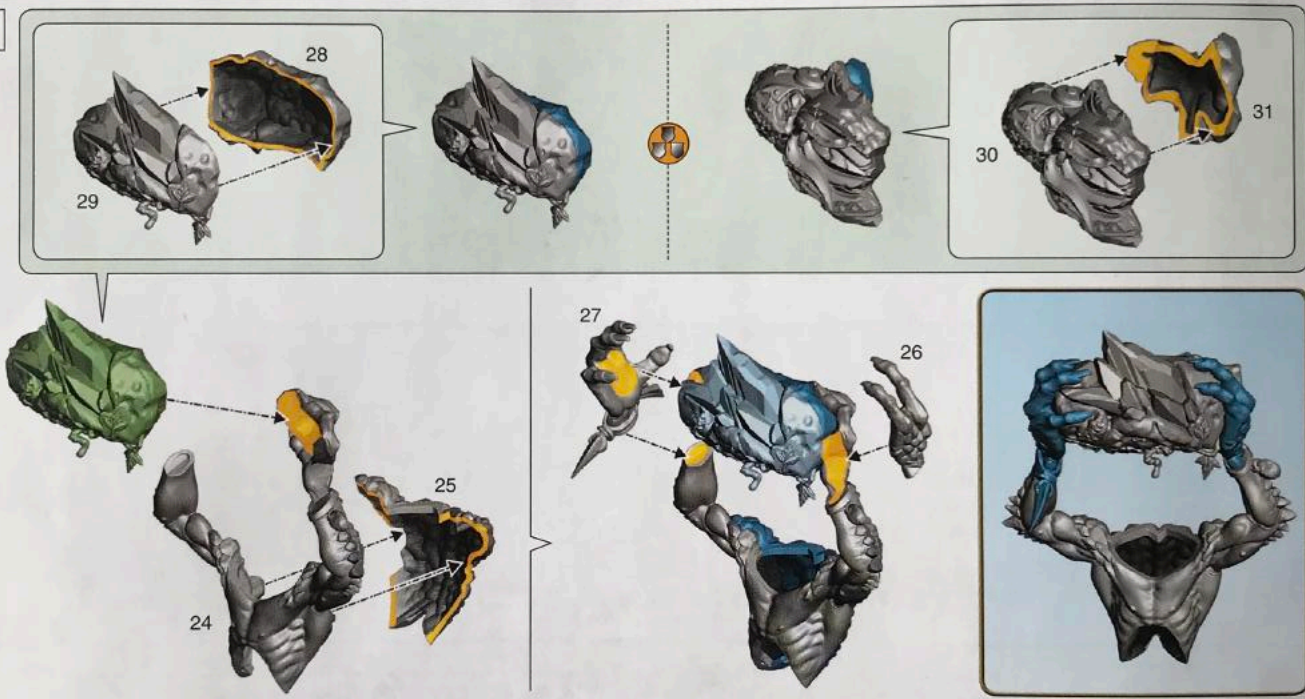




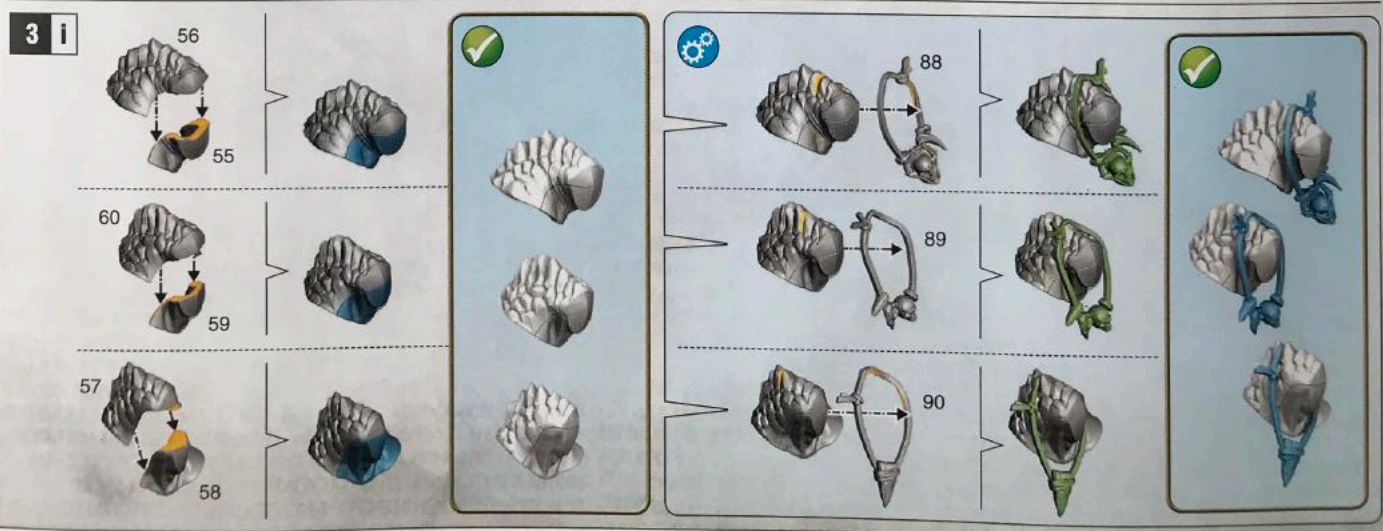
3 g



3 h



3 i





3 i x3

3 i

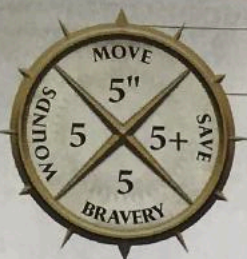
3 f/g/h

3 c

3 b







## LOONBOSS

A Loonboss never fights fair, ducking and weaving around his enemies and hurling mobs of cackling grots at them to wear them down, before finishing them off with a blade to the throat or between the shoulder blades.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-slicer	1"	3	3+	3+	-1	D3

### DESCRIPTION

A Loonboss is a single model armed with a Moon-slicer.

### ABILITIES

**Dead Tricky:** Loonbosses are masters at using cunning and tricks in order to survive.

Subtract 1 from hit rolls for attacks that target this model.

### COMMAND ABILITIES

**I'm Da Boss, Now Stab 'Em Good!** Loonbosses prefer to make their minions do all the fighting.

You can use this command ability at the start of a combat phase. If you do so, pick 1 friendly **MOONCLAN GROT** unit wholly within 12" of a model with this command ability, or wholly within 24" of a model with this command ability that is your general. If the unmodified wound roll for an

attack made by that unit in that phase is 6, that attack inflicts 1 mortal wound on the target in addition to any normal damage. The same unit cannot be picked to be affected by this command ability more than once per phase.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HERO, LOONBOSS



## SQUIG HERD

Herds of Cave Squigs scamper into battle gnashing their huge fangs and sinking them into anything that comes near. Their tough little grot herders keep the squigs moving in the right direction, using pointy sticks and noisemakers to really rile them up.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fang-filled Gob	1"	2	4+	3+	-1	1
Squig Prodger	1"	2	5+	5+	-	1

### DESCRIPTION

A Squig Herd unit has any number of models, each armed with a Fang-filled Gob.

**SQUIG HERDERS:** 1 in every 6 models in this unit must be a Squig Herder model instead of a Cave Squig model. A Squig Herder is armed with a Squig Prodger instead of a Fang-filled Gob.

### ABILITIES

**Go Dat Way!** A Squig Herder keeps any nearby squigs heading in the right direction.

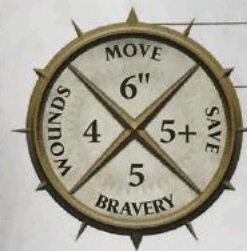
You can re-roll run and charge rolls for this unit while it includes any Squig Herders.

**Squigs Go Wild:** When a Cave Squig decides to flee it snaps at anything that is foolish enough to get in its way.

Roll a dice each time a Cave Squig model from this unit flees, before the model is removed from play. On a 4+ the nearest other unit within 6" of the fleeing model suffers 1 mortal wound. If two or more such units are equally close, you can pick which suffers the mortal wound.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HERD



## ROCKGUT TROGGOths

Rockgut Troggoths have stony hides that are proof against blade, bolt and magical blast alike. Their lumpy claws pass through stone as though it were water, allowing them to scoop up huge clubs and throwing boulders at will. Subtle they are not.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Stone Maul	2"	2	3+	3+	-2	3

### DESCRIPTION

A unit of Rockgut Troggoths has any number of models, each armed with a Massive Stone Maul.

### ABILITIES

**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.

**Stony Skin:** Rockgut Troggoths have iron-hard skin and are naturally resistant to magic.

Roll a dice each time you allocate a wound or mortal wound to this unit. On a 5+ that wound or mortal wound is negated.

**Throwin' Boulders:** Rockgut Troggoths often dig up boulders during battle and hurl them towards the enemy with varying degrees of accuracy.

In your shooting phase, pick 1 enemy unit within 12" of this unit and visible to it, and roll a dice. If the roll is equal to or less than the number of models in this unit, that enemy unit suffers D3 mortal wounds.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, TROGGOTH, GLOOMSPITE GITZ, ROCKGUT





## LOONBOSS

Un Loonboss ne se bat jamais à la loyale, esquivant et manœuvrant ses ennemis, leur jetant des bandes de grots caquetant pour les affaiblir, avant de les achever avec une lame sous la gorge ou entre les omoplates.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Découpe-lune	1"	3	3+	3+	-1	D3

### DESCRIPTION

Un Loonboss est une figurine individuelle armée d'un Découpe-lune.

### APTITUDES

**Retors et Mortel:** Les Loonboss sont les maîtres de la survie à coups de ruses et d'artifices.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques qui ciblent cette figurine.

### APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Main'nant, Frappez-les Pour de Bon!** Les Loonboss préfèrent laisser les combats à leurs larbins.

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début d'une phase de combat. Si vous le faites, choisissez 1 unité de GROTS MOONCLAN amie qui est entièrement à 12" ou moins d'une figurine avec cette aptitude de commandement, ou entièrement à 24" ou

moins d'une figurine avec cette aptitude de commandement qui est votre général. Si le jet de blessure non modifié pour une attaque de l'unité choisie à cette phase donne 6, l'attaque inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux. Une même unité ne peut pas être choisie pour être affectée par cette aptitude de commandement plus d'une fois par phase.

### MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HÉROS, LOONBOSS



## SQUIG HERD

Les troupeaux de Cave Squigs gambadent à la bataille en faisant grincer leurs longs crocs et les plantent dans tout ce qui approche. Les grots bergers les guident dans la bonne direction à l'aide de bâtons pointus et d'objets bruyants pour les énerver.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Gueule Garnie de Crocs	1"	2	4+	3+	-1	1
Aiguillon à Squigs	1"	2	5+	5+	-	1

### DESCRIPTION

Une unité de Squig Herd se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Gueule Garnie de Crocs.

**SQUIG HERDERS:** 1 figurine de cette unité sur 6 doit être une figurine de Squig Herder au lieu d'une figurine de Cave Squig. Un Squig Herder est armé d'un Aiguillon à Squigs au lieu d'une Gueule Garnie de Crocs.

### APTITUDES

**Pas Par-là!** Un bon Squig Herder garde ses squigs dans la bonne direction.

Vous pouvez relancer les jets de course et de charge pour cette unité tant qu'elle inclut un ou plusieurs Squig Herders.

**Squigs Déchaînés:** Quand un Cave Squig décide de s'échapper, il mord tout ce qui a la bêtise de se mettre en travers de son chemin.

Jetez un dé chaque fois qu'une figurine de Cave Squig de cette unité fuit, avant de retirer la figurine du jeu. Sur 4+, l'autre unité la plus proche parmi celles à 6" ou moins de la figurine qui fuit subit 1 blessure mortelle. Si plusieurs unités sont équidistantes, vous pouvez choisir celle qui subit la blessure mortelle.

### MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HERD



## ROCKGUT TROGGOths

La peau des Rockgut Troggoths résiste aux lames, aux flèches et aux traits de magie. Leurs griffes pataudes peuvent se planter dans la pierre comme dans du beurre, leur permettant de se façonner des massues et de lancer des rochers. La subtilité n'est pas leur fort.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Énorme Massue de Pierre	2"	2	3+	3+	-2	3

### DESCRIPTION

Une unité de Rockgut Troggoths se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Énorme Massue de Pierre.

### APTITUDES

**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.

**Peau de Pierre:** Les Rockgut Troggoths ont un cuir aussi dur que le fer et résistent naturellement à la magie.

Jetez un dé chaque fois vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette unité. Sur 5+, elle est annulée.

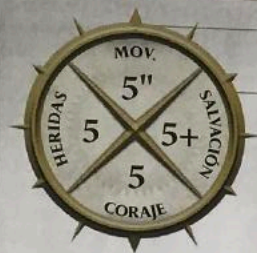
**Jet de Rochers:** Les Rockgut Troggoths déterrrent souvent des rochers pendant la bataille, et les jettent sur l'ennemi avec une précision variable.

À votre phase de tir, choisissez 1 unité ennemie visible de cette unité et à 12" ou moins d'elle, puis jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de figurines de cette unité de Rockgut Troggoths, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

### MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, TROGGOth, GLOOMSPITE GITZ, ROCKGUT





## LOONBOSS

Un Loonboss jamás pelea limpio; se escabulle y corretea alrededor de sus enemigos mientras ordena a una peña tras otra de grots enfervorecidos que se lancen al asalto, agotando al enemigo antes de despacharlo con una buena puñalada entre los hombros.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Kortador lunar	1"	3	3+	3+	-1	1D3

### DESCRIPCIÓN

Un Loonboss es una sola miniatura armada con un kortador lunar.

### HABILIDADES

**Aztuto de la muerte.** Los Loonbosses son arteros y recurren a cualquier truco para sobrevivir.

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tengan como blanco a esta miniatura.

### HABILIDADES DE MANDO

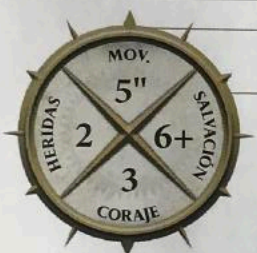
**¡Zoy el jefe, azi ke dadlez lo zuyo!** Un Loonboss prefiere dejar que sus esbirros hagan el trabajo.

Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de una fase de combate. Si lo haces, elige 1 unidad **MOONCLAN GROT** amiga completamente a 12" o menos de una miniatura con esta habilidad de mando, o completamente a 24" o menos de una miniatura con esta habilidad de mando que sea

tu general. Si la tirada para herir sin modificar de un ataque de esa unidad durante esa fase es 6, ese ataque inflige 1 herida mortal al blanco adicional al daño normal. No puedes elegir que esta habilidad de mando afecte a la misma unidad más de una vez por fase.

### CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HÉROE, LOONBOSS



## SQUIG HERD

Las manadas de Cave Squigs corren hacia la batalla rechinando sus colmillos y hundiéndolos en quien se les acerque. Sus pequeños pastores grots los mantienen en movimiento en la dirección correcta, usando palos puntiagudos y matracas para instigarlos.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Bokaza colmilluda	1"	2	4+	3+	-1	1
Pinchasquigs	1"	2	5+	5+	-	1

### DESCRIPCIÓN

Una unidad Squig Herd tiene cualquier número de miniaturas, cada una armada con una bokaza colmilluda.

**PASTORES DE SQUIGS:** 1 de cada 6 miniaturas de esta unidad debe ser una miniatura de Squig Herder en lugar de una de Cave Squig. Cada Squig Herder va armado con un pinchasquigs en lugar de con una bokaza colmilluda.

### HABILIDADES

**¡Tira pallá!** Los Squig Herders se ocupan de guiar a las bestezuelas en la dirección adecuada.

Puedes repetir las tiradas para correr y de carga de esta unidad si incluye algún Squig Herder.

**Squigs desbocados.** Cuando un Cave Squig decide huir, lo hace mordiendo a todo lo que se cruza en su camino.

Tira un dado cada vez que una miniatura de Cave Squig de esta unidad huya, antes de retirarla del juego; con 4+, la unidad más cercana (que no sea ésta) a 6" o menos de la miniatura que huye sufre 1 herida mortal. Si hay dos o más unidades igual de cerca, puedes elegir cuál sufre la herida mortal.

### CLAVES

DESTRUCCIÓN, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HERD



## ROCKGUT TROGGOths

Los Troggoth Rockgut tienen pieles pedregosas a prueba de filos, proyectiles y explosiones mágicas por igual. Sus garras atraviesan piedra como si fuera agua, lo que les permite recoger grandes palos y lanzar piedras a placer. No son sutiles.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Gran maza de piedra	2"	2	3+	3+	-2	3

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Rockgut Troggoths tiene cualquier número de miniaturas, cada una armada con una gran maza de piedra.

### HABILIDADES

**Lanzar rocas.** Los Rockgut Troggoths suelen extraer pedazos de piedra que arrojan contra el enemigo, con muy dispar puntería.

En tu fase de disparo, elige 1 unidad enemiga a 12" o menos de esta unidad y visible para ella y tira un dado. Si la tirada es igual o mayor que el número de miniaturas de esa unidad enemiga, sufre 1D3 heridas mortales.

**Piel pétrea.** Los Troggoths tienen una piel dura como el hierro y poseen una resistencia natural a la magia.

Tira un dado cada vez que asignes una herida o herida mortal a esta unidad; con 5+ ignora esa herida o herida mortal.

**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.

### CLAVES

DESTRUCCIÓN, TROGGOth, GLOOMSPITE GITZ, ROCKGUT





## LOONBOSS

Ein Loonboss kämpft niemals fair, sondern geht seinen Feinden aus dem Weg und sendet ihnen Horden kichernder Grots entgegen, um sie zu ermüden, bevor er sie mit einer Klinge durch den Hals oder zwischen die Schultern erledigt.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mondsclitzer	1"	3	3+	3+	-1	W3

### BESCHREIBUNG

Ein Loonboss ist ein einzelnes Modell, das mit einem Mondsclitzer bewaffnet ist.

### FÄHIGKEITEN

**Fiesä Tricks:** Loonbosses sind Meister der Verschlagenheit und Trickserie, wenn ihr Leben auf dem Spiel steht.

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, die dieses Modell als Ziel haben.

### BEFEHLSFÄHIGKEITEN

**Ich bin da Boss, jetz' stecht se ab!** Loonbosses lassen lieber Untergebene das Kämpfen erledigen.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn einer Nahkampfphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundete **MOONCLAN-GROT**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um ein Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet oder sich vollständig innerhalb von 24" um ein Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet, das dein General ist. Bei

einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke der gewählten Einheit in dieser Phase verursacht die Attacke zusätzlich zum normalen Schaden 1 tödliche Verwundung beim Ziel. Eine Einheit kann nicht mehr als einmal pro Phase für diese Befehlsfähigkeit gewählt werden.

#### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HELD, LOONBOSS



## SQUIG HERD

Cave-Squig-Herden huschen mit gebleckten riesigen Fängen in die Schlacht, die sie in jeden schlagen, der ihnen zu nahe kommt. Ihre zähen kleinen Grot-Treiba lenken die Squigs in die richtige Richtung und machen sie mit spitzen Stöcken und Krachmachern so richtig sauer.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Maul voller Zähne	1"	2	4+	3+	-1	1
Squigschubser	1"	2	5+	5+	-	1

### BESCHREIBUNG

Eine Squig-Herd-Einheit kann beliebig viele Modelle enthalten, die je mit ihrem Maul voller Zähne zuschnappen.

**SQUIGTREIBA:** Jeweils 1 von 6 Modellen in dieser Einheit muss ein Squigtreiba-Modell anstatt eines Cave-Squig-Modells sein. Ein Squigtreiba ist mit einem Squigschubsa bewaffnet anstatt mit einem Maul voller Zähne.

### FÄHIGKEITEN

**Da geht'z lang!** Ein Squigtreiba trägt Sorge dafür, dass die Squigs in seiner Nähe die richtige Richtung einschlagen.

Du kannst Rennen- und Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen, solange sie wenigstens einen Squigtreiba enthält.

**Squig-Amok:** Wenn ein Cave Squig sich zur Flucht entschließt, schnappt er nach jedem, der närrisch genug ist, ihm in den Weg zu geraten.

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Cave-Squig-Modell aus dieser Einheit flieht, bevor das Modell aus dem Spiel entfernt wird. Bei 4+ erleidet die nächste andere Einheit innerhalb von 6" um das fliehende Modell 1 tödliche Verwundung. Befinden sich mehrere solche Einheiten gleich nah, kannst du entscheiden, welche die tödliche Verwundung erleidet.

#### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HERD



## ROCKGUT TROGGOths

Die felsige Haut der Rockgut Troggoths schützt sie gegen Klingen, Bolzen und magische Explosionen. Ihre groben Klauen schneiden durch Stein wie durch Wasser, sodass sie große Keulen aufklauben und nach Belieben Felsen schleudern können. Sie sind nicht subtil.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Riesige Steinkeule	2"	2	3+	3+	-2	3

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit Rockgut Troggoths kann beliebig viele Modelle enthalten, die je mit einer Riesigen Steinkeule bewaffnet sind.

### FÄHIGKEITEN

**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.

**Steinerne Haut:** Rockgut Troggoths haben eisenharte Haut und sind naturgemäß resistent gegen Magie.

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du dieser Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

**Felsen werfen:** Rockgut Troggoths graben während der Schlacht oft große Felsen aus und schleudern sie mit unterschiedlichsten Graden an Zielgenauigkeit auf den Feind.

Wähle in deiner Fernkampfphase 1 feindliche Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit, die für sie sichtbar ist, und wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis des Würfels gleich der oder höher als die Anzahl der Modelle in der gewählten Einheit, so erleidet diese feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

#### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, TROGGOTH, GLOOMSPITE GITZ, ROCKGUT





## LOONBOSS

Un Loonboss non combatte mai lealmente, schiva e saltella attorno al nemico e gli lancia contro bande di grots ridacchianti per sfiancarlo prima di finirlo con una lama alla gola o tra le scapole.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Affettaluna	1"	3	3+	3+	-1	D3

### DESCRIZIONE

Un Loonboss è un singolo modello armato con un affettaluna.

### ABILITÀ

**Molto Aztuto:** i Loonbosses sono maestri di astuzia e trucchi di sopravvivenza.

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

### ABILITÀ DI COMANDO

**Io Zono il Kapo, Ora Infilzati per Bene!**: i Loonbosses preferiscono far sporcare le mani ai servitori.

Puoi usare questa abilità di comando all'inizio di una fase di combattimento. Se lo fai, scegli 1 unità di **MOONCLAN GROTS** amica interamente entro 12" da un modello con questa abilità di comando, o interamente entro 24" da un modello con questa

abilità di comando che è il tuo Generale. Se il tiro per ferire non modificato di un attacco sferrato da quell'unità è 6, quell'attacco infligge al bersaglio 1 ferita mortale in aggiunta al normale danno. La stessa unità non può essere influenzata da questa abilità di comando più di una volta per fase.

### KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, EROE, LOONBOSS



## SQUIG HERD

I branchi di Cave Squigs caracollano in battaglia digrignando le grandi zanne e affondandole in qualsiasi cosa si trovi a portata. I loro caparbi grots mandriani indirizzano gli squigs usando bastoni appuntiti e rumori per metterli in riga.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Bocca piena di zanne	1"	2	4+	3+	-1	1
Pungolasquig	1"	2	5+	5+	-	1

### DESCRIZIONE

Un'unità di Squig Herd include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno dotato di una bocca piena di zanne.

**SQUIG HERDERS:** 1 modello ogni 6 di questa unità deve essere un modello di Squig Herder invece che di Cave Squig. Uno Squig Herder è armato con un pungolasquig invece che con una bocca piena di zanne.

### ABILITÀ

**Andate da Quella Partel!**: uno Squig Herder guida gli squigs che lo circondano verso la giusta direzione.

Puoi ripetere i tiri per correre e per caricare di questa unità fintanto che include uno o più Squig Herders.

**Squigs in Fuga:** quando un Cave Squig decide di scappare, morde chiunque sia tanto sciocco da intralciarlo.

Tira un dado ogni volta che un modello di Cave Squig di questa unità fugge, prima di rimuoverlo dal gioco. Con 4+ l'unità più vicina entro 6" dal modello in fuga (che non sia la sua) subisce 1 ferita mortale. Se due o più di tali unità sono parimenti vicine, puoi scegliere quale subisce la ferita mortale.

### KEYWORDS

DISTRUZIONE, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HERD



## ROCKGUT TROGGOths

I Rockgut Troggoths hanno cotenne di pietra immuni alle lame, ai dardi e alle esplosioni magiche. I loro grossi artigli trapassano la roccia come se fosse acqua, consentendo loro di ricavare grandi mazze e massi da lanciare. Non vanno per il sottile.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Enorme mazza di pietra	2"	2	3+	3+	-2	3

### DESCRIZIONE

Un'unità di Rockgut Troggoths include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con un'enorme mazza di pietra.

### 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.

**Pelle di Pietra:** i Rockgut Troggoths hanno cotenne molto dure e sono immuni alla magia.

Tira un dado ogni volta che assegna una ferita o una ferita mortale a questa unità. Con 5+ quella ferita o ferita mortale viene negata.

**Lanciare Massi:** durante gli scontri i Rockgut Troggoths spesso prelevano massi dal suolo e li scagliano sui nemici con diversi gradi di precisione.

Nella tua fase di tiro scegli 1 unità nemica entro 12" da questa unità e visibile ad essa, poi tira un dado. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di modelli in questa unità, quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali.

### KEYWORDS

DISTRUZIONE, TROGGOth, GLOOMSPITE GITZ, ROCKGUT



# GLOOMSPITE GITZ



**BASE** AVERLAND SUNSET  
**SHADE** CASANDORA YELLOW  
**LAYER** YRIEL YELLOW  
**EDGE** DORN YELLOW

**BASE** DEATH WORLD FOREST  
**SHADE** COELIA GREENSHADE  
**LAYER** NURGLING GREEN  
**EDGE** KRIEG KHAKI

**BASE** LEADBELCHER  
**SHADE** NULN OIL  
**SHADE** AGRAX EARTHSHADE  
**LAYER** RUNEFANG STEEL

**BASE** KHORNE RED  
**SHADE** DRUCHII VIOLET  
**LAYER** WAZDAKKA RED  
**LAYER** SQUIG ORANGE

**BASE** BALTHASAR GOLD  
**SHADE** AGRAX EARTHSHADE  
**LAYER** GEHENNA'S GOLD  
**LAYER** STORMHOST SILVER

**BASE** ABADDON BLACK  
**LAYER** DARK REAPER  
**LAYER** STORMVERMIN FUR  
**LAYER** ADMINISTRATUM GREY

**BASE** KHORNE RED  
**SHADE** DRUCHII VIOLET  
**LAYER** EVIL SUNZ SCARLET  
**LAYER** FIRE DRAGON BRIGHT

**BASE** INCUBI DARKNESS  
**SHADE** NULN OIL  
**LAYER** KABALITE GREEN  
**EDGE** GAUSS BLASTER GREEN

**BASE** STEGADON SCALE GREEN  
**SHADE** NULN OIL  
**LAYER** THUNDERHAWK BLUE  
**LAYER** FENRISIAN GREY  
**EDGE** BLUE HORROR

**BASE** IONRACH SKIN  
**SHADE** DRAKENHOF NIGHTSHADE  
**LAYER** SCREAMING SKULL  
**LAYER** WHITE SCAR

**BASE** ABADDON BLACK  
**LAYER** DARK REAPER  
**LAYER** FENRISIAN GREY  
**LAYER** CADIAN FLESHSTONE

**BASE** XV-88  
**SHADE** REIKLAND FLESHSHADE  
**LAYER** USHABTI BONE  
**LAYER** SCREAMING SKULL

**BASE** AVERLAND SUNSET  
**SHADE** SERAPHIM SEPIA  
**LAYER** BALOR BROWN  
**LAYER** SCREAMING SKULL

