



DANKHOLD TROGGOTHS



Les Dankhold Troggoths dorment sous terre, jusqu'à ce que les Gloomspites les réveillent pour semer le carnage à la surface. 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	Blesser	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'état 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 18" 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.