

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

Massue de Pierre
Poigne Écrasante

Portée

2"
1"

Attaques

4
1

Toucher

3+
—————

Blesser

3+
—————

Perf.

-2
—————

Dégâts

D6
—————

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'étai 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.

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 **TROGGOTHs** amies qui sont entièrement à 18" ou moins de la figurine choisie quand elles attaquent.