

LAST STAND



GARGANOKS
NATI PER COMBATTERE

Regola di armata

SKARN (no mostri, no giganti, no fanterie mostruose)

Le unità di questo esercito, prima di dichiarare una carica, possono farsi una bevuta. Lancia un d8 e confronta il risultato con la tabella

1- volano schiaffi ovunque;

L'unità selezionata per la grande bevuta subisce d8 colpi automatici, utilizzando la fo e la pe dell'unità stessa. Aggiungi anche un peggioramento di 1" alla carica.

2-4 Mi sento invincibile; L'unità ha un miglioramento di 1 alla caratteristica forza.


5-7 Rissoso; L'unità ha un miglioramento di 1 alla caratteristica attacchi.

8 - abuso alcolico; L'unità ottiene un miglioramento di 1 a ferire con l'attacco da impeto.

Aggiungi inoltre 1" alla carica.



Fango rigenerante

Se i garganok sono i difensori  devono schierare sul campo (nella propria zona di schieramento o campo neutro) un elemento di palude (prima dello schieramento delle unità) in qualsiasi punto a 6" da altri elementi scenici, tutto le unita con almeno la metà dei modelli nelle paludi guadagnano tr +1

Nati nella fanghiglia.

I modelli dell'esercito ignorano le penalità al movimento degli elementi palude

Brama di guerra

Una volta a battaglia ogni truppa orco a piedi può correre e caricare ,

MAGIA DEL FANGO



1 fango lenitivo 30"

seleziona un'unità alleata, essa vedrà migliorare la propria caratteristica di TC di 1



Potenziato l'unità selezionata avrà un miglioramento della propria caratteristica di TR di 1

  cumulativo

Nella fase di tiro o CC



2 fango invasivo 35" seleziona un elemento edificio o una macchina da guerra o trasporto nemica. Per la durata della fase dimezza di 2 la caratteristica di resistenza del bersaglio.

Potenziato Potenziata: subisce d6 ferite che non concedono TC

  cumulativo Nella fase magica tiro e CC

3 pioggia di lerciume 25" non in cc 3D8 f 3 pe

Potenziato 2D8+2 f4 pe2

  nella fase magica

4 - pantano di fango

20" seleziona un'unità nemica ingaggiata in combattimento, essa subirà un peggioramento di 2" al movimento in caso di fuga.

Potenziata: l'unità bersaglio subisce un peggioramento di 1 al cc.


Cumulativo

Fase di cc

5 sabbie mobili 25"

posiziona una sagoma da 5" su un punto del tavolo. Tutte le unità nemiche toccate dalla sagoma subiscono 2d8 colpi lui cui forza è uguale alla forza del bersaglio colpito con pe2.

Potenziato: la sagoma rimane in gioco e se le unità toccate da essa dovessero muovere subiranno nuovamente gli stessi effetti.

Nella fase magica



STORIA

Garganok: I Figli del Fango e della Guerra
I Garganok sono un popolo tribale, selvaggio e robusto, forgiato per combattere e temprato dall'abbandono. Il loro sangue scorre con la furia di razze mescolate, e persino frammenti del cinismo crudele degli antichi signori che li crearono. Essi non conoscono pietà, ma nei loro cuori pulsa un istinto primordiale di sopravvivenza e appartenenza che li ha resi un popolo indomito, anche dopo l'abbandono.

La Creazione dei Garganok

Nati per la guerra, i Garganok furono creati in un'epoca remota dai Fearmongers, esseri che consideravano la guerra non solo necessaria, ma sacra. I Fearmongers, erano maestri della manipolazione biologica: presero le caratteristiche più potenti di razze guerriere di vari mondi e le fusero insieme per creare la loro arma definitiva.

I primi Garganok furono allevati in fosse fumanti, addestrati a combattere prima ancora di camminare, immersi in una cultura di obbedienza e forza. Ogni fibra dei loro muscoli era progettata per la battaglia, ogni battito del loro cuore per la resistenza. Per anni combatterono come esercito degli Fearmongers, , macinando nemici e sterminando interi mondi. Ma quando i Fearmongers, incontrarono la loro disfatta in una guerra intergalattica, i loro eserciti furono abbandonati, lasciati a morire o a sopravvivere nei mondi conquistati.

I Garganok, rifiutati dai loro creatori, furono scaricati su un pianeta remoto, un luogo inospitale di fango e paludi, noto come Gor-Kralok. Per molti sarebbe stata la fine. Per i Garganok, fu l'inizio.

La Vita su Gor-Kralok

Gor-Kralok è un mondo di costante umidità e pericolo. Le sue paludi sono infestate da bestie colossali e creature velenose, il terreno è un intreccio di fango, radici e acque stagnanti, e il cielo è perennemente coperto da nubi. Ma in questo luogo ostile, i Garganok prosperarono. La loro forza innata e il loro spirito tribale li portarono a dominare l'ambiente, trasformando Gor-Kralok nel loro regno.

I Garganok si sono organizzati in tribù, ognuna guidata da un Cacciatore alpha e consigliata da uno sciamano. Vivono in villaggi costruiti su zattere galleggianti o su alte palafitte, decorati

con ossa di creature sconfitte e simboli tribali dipinti con fango e sangue. La loro cultura è rude e primitiva: celebrano la forza fisica, la caccia, e soprattutto il combattimento. Ma i Garganok non sono solo guerrieri. Sono anche un popolo che ama il piacere primitivo della vita. Sono celebri per la loro inclinazione a bere un potente liquore fermentato dalle radici delle paludi, chiamato Skarn, una bevanda così forte che anche le fiamme sembrano temerla. Le loro feste sono momenti di selvaggia euforia, dove ballano, combattono e cantano al ritmo di tamburi costruiti con pelle e ossa.

La Loro Filosofia: Abbandonati, Ma Liberi

I Garganok, una volta strumenti di guerra, hanno trovato una nuova identità nel loro abbandono. Hanno sviluppato una filosofia cruda ma potente: “Non abbiamo padroni, perché la nostra forza è la nostra libertà.” Disprezzano chi cerca di imporre la propria volontà su di loro e rispettano solo coloro che dimostrano di essere abbastanza forti da sopravvivere alla loro sfida. L'abbandono da parte degli Fearmongers è visto non come una tragedia, ma come un dono. Essi hanno voltato le spalle ai loro creatori e considerano ogni vittoria, ogni preda, ogni goccia di sangue versata un trionfo sulla loro vecchia schiavitù. Le loro battaglie non sono più per conto di un padrone, ma per la gloria delle loro tribù e il diritto di sopravvivere.

Garganok: La Forza della Tribù

Le guerre tra le tribù dei Garganok sono frequenti, ma raramente distruttive: ogni battaglia è una lezione, ogni sconfitta una nuova sfida. Quando una minaccia esterna incombe, le tribù si uniscono sotto un solo stendardo, una visione che fa tremare chiunque li affronti. In battaglia, i Garganok non conoscono paura. I loro campioni, montati su giganteschi grugnimut corazzati, guidano l'avanguardia con ferocia, seguiti da ondate di guerrieri a piedi, armati di armi primitive ma letali.

Un Popolo di Sangue e Fango

Così vivono i Garganok, immersi nel fango delle loro terre e nel sangue delle loro battaglie, celebrando ogni momento con forza primordiale e una libertà selvaggia. Sono i figli del fango e della guerra, una stirpe che non conosce padroni, nati per combattere, abbandonati per dominare.

OGGETTI MAGICI PERSONAGGI ORCHI

Coscia di grugno 100P

forza +2 pen +2

Il possessore può mangiarla in qualsiasi monento e recupera d3 ferite, l'arma poi diventa inutilizzabile

Lancia di spinoporco60P

Un solo uso - arma da tiro parte automaticamente: risolvi il colpo come un normale colpo di balista

40” colpo singolo fo7 pe3 D3+1 ferite con

Mischia, Potenziato Mischia x2 fo4 pe1

Skarn non filtrato50P



Un solo uso: raddoppia gli effetti della bevuta (solo il possessore)

Lama arrugginita 70p

Guadagni +1 a cc e attacchi velenosi .

Piccone ZannaGrugno 150P

Aggiungi +3 alla caratteristica FO e PE del possessore

Sterco fortunato 100P* un solo uso*dura un intero turno di gioco   , usalo in qualsiasi momento , ti da un miglioramento D3 di tg ,

Dente di mostro (solo maghi)100P

Un solo uso: ripeti i tiri per ferire falliti di un tuo incantesimo che causa danni

Armatura d'Osso di grugno70P

Il possessore diminuisce di 1 il valore di penetrazione di tutti gli attacchi ricevuti.

Armatura di spinoporko 60P














Tutti i TC riusciti dal possessore con risultato di 5+ generano un colpo a fo3 pe1 che verranno inflitti sull'unità attaccante

radice di palude 50P (solo maghi)

Un solo uso - Il possessore riduce di 1 il costo di sfere di una magia potenziata. Una volta applicato, riduci di 1 il risultato del test sulla tabella di troppa magia



EROI














NOME			CATEGORIA	BASETTA		GRANDEZZA		COSTO				
Orco totem			eroe	50x50		normale		300\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
Eroe				6	4	3+	-		1	9	0	0
4x4	8	8	6	4	1	4+	-	4+	1	-	0	-



Totem spaventa bestie:

tutti i modelli entro raggio 12” animale/bestia/cavalcature/ mostro nemiche in corpo a corpo devono effettuare un test di volontà : Se superato, hanno solo un malus di +1 a cc (es da 4+ a 5+), se fallito un malus di +2 (esempio dal 3+ al 5+)

Impeto 4 att fo 4 pe 0














NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
Cacciatore alpha		eroi	25x25	normale	400\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	5	5	8	5	2+	4+	3+	2	10	0	0



Grugno +20\$
Grugno da guerra +50\$
Carro 40\$
Mostro alato 310\$
Deve essere generale.
Cacciatore di Teschi:

il modello può colpire (ed essere colpito) dai personaggi a prescindere da regole di armata e di regolamento. Se uccide un personaggio o campione di truppa , guadagna +1 Attacchi nel profilo (fino a massimo di +3 permanente) nella prossima fase di corpo a corpo.

Impeto 1 att fo 8 pe 2

NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
CERCA TRACCE		EROE	25X25	NORMALE	300\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	4	6	5	4	4+	3+	4+	1	9	0	0



grugno +20\$
Grugno da guerra +50\$
può unirsi solo ad unità di cacciatori nascosti bene . lui e la sua unità può essere colpita da tiro e magia solo entro 12”

Abilità - Pelliccia di Mimegrugno
Se l’unità si trova interamente in un elemento scenico, può essere presa di mira da unità di tiro/magia solo se si trova entro 12” dall’unità nemica attaccante.
Spendendo una sfera, L’unità può utilizzare questa abilità anche in campo aperto

Impeto 1 att fo 6 pe 1 - 2 colpi 30” fo 4 pe2 velenoso /invasore

NOME

SCIAMANO DEL FANGO

CATEGORIA

EROE

BASETTA

25X25

GRANDEZZA

NORMALE

COSTO

50\$

MOV



4

COR



8

VI



5

RE



5

FO



5

ATT



3

CC



5+

CB



5+

TC



1

PE



1

VO



8

TG



5+

TR



0



Grugno +20\$
Carro 40\$
Mostro alato 310\$
Sciamano 1° livello
2° livello +70\$
3° livello +220\$

Abilità - fango mobile
Nella tua fase magica, seleziona un elemento scenico palude entro 15” dal mago, e sposta tale elemento di una qualsiasi direzione di 6”

Impeto 1 att fo 5 pe 1

NOME

CAPO BRANCO

CATEGORIA

EROE

BASETTA

25X25

GRANDEZZA

NORMALE

COSTO

210\$

MOV



4

COR



8

VI



5

RE



5

FO



6

ATT



5

CC



3+

CB



4+

TC



4+

PE



1

VO



8

TG



0

TR



0



Carro 40\$

Stendardiere da battaglia

Abilità- esperto di bevute
La sua unità e tutte quelle ad 8” da essa, possono ripetere il lancio sulla tabella della “grande bevuta

Impeto 1 att fo 6 pe 1//stendardiere



TRUPPE

NOME

TRIBÙ TRUZZ

CATEGORIA

FANTERIA

BASETTA

25X25

GRANDEZZA

NORMALE

COSTO

10M100\$/20M200\$/30M300\$

MOV



4

COR



8

VI



1

RE



4

FO



3

ATT



1

CC



4+

CB



4+

TC



5+

PE



1

VO



8

TG



0

TR



0



Campione Stendardo Musico

Abilità- cacciatori di sfere
All’inizio della fase ricerxa, una sola unità di tribù truzz può compiere la seguente azione: guadagni una sfera magica. L’unità che ha compiuto questa azione non potrà muovere/caricare per questo turno. Attacca su tre ranghi frontali

Impeto 1 att fo 3 pe 0 24” f4 pe1 0-1

unità per 2250P /0-2 unità per 4500P





NOME			CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO						
TRIBÙ ARZZ			FANTERIA	25X25	NORMALE	10M90\$/20M180\$/30M270\$						
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	1	4	3	2	4+	4+	6+	1	8	0	0



Campione Stendardo Musico

Abilità rete degli arzz
 Seleziona un’unità nemica a contatto di base con questa unità. Al 2+ lancerai delle reti che intralciano l'avversario.
 Durante un movimento di fuga o inseguimento di questa unità nemica, dimezza per eccesso il risultato ottenuto con il lancio di dado. (Se ottiene 7 per il movimento di fuga/ inseguimento il risultato sarà dimezzato a 4)

Impeto 1 att fo 4 pe 1	0-1 unità per 2250P /0-3 unità per 4500P
------------------------	--












NOME		CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO							
TRIBÙ RUZZ		FANTERIA	25X25	NORMALE	10M120\$/20M240\$/30M360\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	1	4	4	1	4+	4+	6+	1	8	0	0



Campione Stendardo Musico Alabarda

Abilità- ruzzolata
 Quando questa unità effettua una carica, i colpi di impeto effettuati da essa, avrà Forza pari al risultato più alto ottenuto con il lancio di dadi per determinare la distanza di carica

Impeto 1 att fo 5 pe 2	0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P
------------------------	--











NOME			CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO						
TRIBÙ GRUZZ			FANTERIA	25X25	NORMALE	10M110\$ /20M220\$						
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	1	4	3	1	4+	4+	6+	0	8	0	0



Campione Stendardo Musico

Abilità - Bile di Vermegrugno
 Spendendo una sfera, l’unità guadagna l’attributo attacchi di fuoco e un miglioramento di 1 alla pe

Impeto 1 att fo 3 pe 0 / 24” f4 pe2	0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P
-------------------------------------	--

NOME			CATEGORIA		BASETTA		GRANDEZZA		COSTO			
CACCIATORE GROKK			FANTERIA		25X25		NORMALE		5M85\$/10M170\$			
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	1	4	3	2	4+	4+	6	1	8	6+	0



Campione Stendardo Musico

Abilità - Pelliccia di Mimegrugno
 Se l’unità si trova interamente in un elemento scenico, può essere presa di mira da unità di tiro/ magia solo se si trova entro 12” dall’unità nemica attaccante.
 Spendendo una sfera, L’unità può utilizzare questa abilità anche in campo aperto

Impeto 1 att fo 3 pe 0 // invasore// 20” colpi 2 forza 4 /P1 /”velenosi Formazione a gruppo	0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P
--	--

NOME			CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA			COSTO				
CACCIATORI SU GRUGNI			CAVALLERIA	25X50	GRANDE			5M120\$ / 10M240\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
10	14	2	5	4	1	3+	4+	5+	1	8	6+	0
grugno		-	-	4	1	5	0	-	1	-	-	-



Campione Stendardo Musico






Abilità - Lancio di tagliole.
Quando questa unità fugge da una carica nemica, lascia dietro di sé una serie di tagliole.
Una delle unità caricanti subisce 1d8 colpi fo6 pe2.

Impeto 1 att fo 5 pe 2

O-1 unità per 2250P /O-2 unità per 4500P



TRUPPE ELITARIE

NOME			CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA			COSTO				
GROZZI CORAZZA			FANTERIA	25X25	NORMALE			10M 150\$ /20M300\$/25M375\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	1	5	5	1	3+	5+	3+	2	9	0	0



Campione Stendardo Musico Scudo Alabarda

Abilità- Spacca testa
All'inizio della fase di corpo a corpo, l'unità può decidere di attaccare per ultima e guadagnare un miglioramento di 2 alla forza ed alla pe. o attaccare con tre ranghi

Impeto 1 att fo 7 pe 3

O-1 unità per 2250P /O-2 unità per 4500P

NOME			CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA			COSTO				
CACCIATORI GRAZZ			FANTERIA	25X25	NORMALI			10M120\$ / 20M240				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
4	8	1	5	4	2	3+	-	6+	1	8	6+	0



Campione Stendardo Musico

Abilità caccia grozz
L'unità ferisce con un risultato fisso di 4+ tutte le unità nemiche di tipo grande/gigante/titanico. Inoltre è immuni ai colpi di travolgimento effettuati da unità di questa tipologia.
raffica di colpi

Impeto 1 att fo 4 pe 1

O-1 unità per 2250P /O-2 unità per 4500P

NOME

GROZZI OSTE

CATEGORIA

FANTERIA MOSTRUOSA

BASETTA

40X40

GRANDEZZA

GRANDE

COSTO

3M180\$ / 6M360\$

MOV

4

COR

8

VI

3

RE

6

FO

5

ATT

3

CC

4+

CB

4+

TC

5+

PE

2

VO

8

TG

0

TR

0

Campione
Stendardo
Musico
Armatura pesante 2\$
doppia arma +1 \$

Abilità- lancio di barile
15” 1 attacco da tiro a modello.
Per ogni colpo andato a segno
genera d6 colpi a fo3 pe0.
Potenziata: invece di generare i
colpi, 1 attacco a testa a fo7, pe
2. L’unità colpita deve tirare sulla
tabella della grande bevuta

Impeto 2 att fo 6 pe 2

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P

NOME

CARRO DEGLI GROZZI

CATEGORIA

CARRO

BASETTA

50X100

GRANDEZZA

GRANDE

COSTO

145\$

MOV

2 x 8

2 grugni
carro

COR

16

VI

-

-

6

RE

-

-

6

FO

3

5

6

ATT

1

2

1D8

CC

4+

4

-

CB

4+

0

-

TC

4+

-

-

PE

0/2

1

1

VO

8

-

-

TG

-

-

-

TR

-

-

-

Campione
“ Ammazza Balene; Asta Perforante;

arpione: Se l’attacco da tiro di quest’arma
è diretto verso un modello SINGOLO e il
Tiro per Colpire va a segno, il Tiro per Ferire
ha successo automaticamente. Il Bersaglio
di tale attacco deve effettuare un Test di
VO, se lo fallisce è costretto a muoversi, se
possibile, di d8” in linea retta verso questo
modello. Il Bersaglio perde inoltre un punto
VI ogni 2” di movimento compiuti.

Asta Perforante: Se l’attacco da tiro di
quest’arma è diretto verso una unità compo-
sta da più modelli, modifica la caratteristica
ATT portandola ad un numero uguale al
numero di modelli nella Fila più numerosa del
bersaglio.

Impeto 1 att fo 6 pe 1

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P

NOME

SPINOGRUGNO

CATEGORIA

FANTERIA MOSTRUOSA

BASETTA

40X40

GRANDEZZA

GRANDE

COSTO

3M150\$ / 6M300\$

MOV

8

COR

10

VI

3

RE

6

FO

5

ATT

3

CC

4+

CB

5+

TC

5+

PE

1

VO

7

TG

0

TR

0

Campione

Chiudersi a riccio - il modello ot-
tiene un miglioramento di +1 al TC
contro tiro e magia

Impeto 1 att fo 6 pe 1// 15” - 1d8 colpi fo 5 p2 per modello velenenoso

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P

NOME

GROZZI CORAZZA SU GRUGNI

CATEGORIA

CAVALLERIA

BASETTA

25X50

GRANDEZZA

GRANDE

COSTO

5M160\$ / 10M 320\$

MOV

8

Grugno

COR

12

VI

2

-

RE

5

-

FO

6

5

ATT

2

1

CC

3+

4

CB

5+

-

TC

3+

-

PE

2

1

VO

8

-

TG

-

-

TR

-

-

Campione
Stendardo
Musico
Alabarda

Abilità - grugno sul muso
Alla fine della fase di combat-
timento, se ancora in corpo a
corpo, questa unità può spingere
se stessa e l’unità con la quale è
ingaggiata in direzione del suo
fronte di d8”.

Impeto 1 att fo 6 pe 2

0-1 unità per 2250P /0-1 unità per 4500P

14

15














NOME		CATEGORIA		BASETTA		GRANDEZZA		COSTO				
GROZZI CAMPIONI SU GRUGNO DA GUERRA		CAVALLERIA MOSTRUOSA		50X75		GRANDE		2M200\$ / 4M 400\$				
<div><div></div><div>8</div><div>Grugno da guerra</div></div>	<div><div></div><div>12</div></div>	<div><div></div><div>5</div><div>-</div></div>	<div><div></div><div>6</div><div>-</div></div>	<div><div></div><div>8</div><div>6</div></div>	<div><div></div><div>2</div><div>2</div></div>	<div><div></div><div>3+</div><div>4+</div></div>	<div><div></div><div>-</div><div>-</div></div>	<div><div></div><div>2+</div><div>-</div></div>	<div><div></div><div>2</div><div>2</div></div>	<div><div></div><div>10</div><div>-</div></div>	<div><div></div><div>-</div><div>-</div></div>	<div><div></div><div>-</div><div>-</div></div>



Campione
Stendardo
Musico

Abilità - esemplari della tribù
Questa unità può donare il proprio valore di disciplina a tutte le unità alleate a 6" da essa.

Impeto 2 att fo 8 pe 3	0-1 unità per 2250P /0-1 unità per 4500P
------------------------	--

NOME			CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO									
BESTIA GARGANOK			MOSTRO		150X100		GIGANTE		500\$						
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR			
															
8	10	14	10	10	5	4+	4+	3+	2	8	0	-			



Trasporto

SPARA FANGO
2D8 colpi fo 4 pe 0 18"
Corre e spara ,unità colpita ha -2 al movimento al suo prossimo turno

Può trasportare 20 modelli di fanteria

Impeto 3 att fo 10 pe 2	0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P
-------------------------	--




NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
TROLL DELLE GROTTE		FANTERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	3M165\$ / 6M330\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
6	12	3	6	6	3	4+	4+	4+	2	7	0	5+



Campione

Pelle di pietra
Ogni volta che il troll si trova in un elemento scenico tipo rovina o in contatto con un elemento scenico intrasitabile si mimetizza completamente e non viene visto e non può essere bersaglio di tiro magia e cariche .

Impeto 1 att fo 6 pe 2// 1 colpo Forza 6 pe2 D3 ferite gittata 18"	0-1 unità per 2250P /0-1 unità per 4500P
--	--

NOME		CATEGORIA	BASETTA		GRANDEZZA		COSTO					
TROLL DEL FANGO		FANTERIA MOSTRUOSA	40X40		GRANDE		3M165\$ / 6M330\$					
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
6	12	3	6	6	3	4+	5+	6+	2	7	0	5+
















Campione

Melmosi: -1 ad essere colpiti e immuni al venefico

Abilità- melmosi
L'unità è immune agli attacchi venefici e infligge un peggioramento di 1 al tiro per ferire in corpo a corpo e tiro

Impeto 1 att fo 6 pe 2	0-1 unità per 2250P /0-1 unità per 4500P
------------------------	--














NOME			CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO						
GEMELLI GROOKK			MOSTRO	50X50	GIGANTE	700\$						
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
2x9	14	8x2	8	8	-	4+	5+	3+	2	8	0	0



: Gemelli krokko
 Scegli tra uno dei seguenti attacchi
turbiniò gemello
 Tutte le unità nemiche entro 3” subiscono 8 attacchi per gemello fo 3 pe 1 .
Colpo gemello
 4 attacchi per gemello con fo 8 pe3 ferite multiple d3
 Quando muore uno dei gemelli, il gemello rimanente può ripetere tutti i tiri a colpire e per ferire falliti.

Impeto 1 att fo 8 pe 2

0-1 unità per 2250P /0-1 unità per 4500P

NOME			CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA			COSTO				
GRUGNO TORCIA			MOSTRO	50X 100	GIGANTE			250\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
11	14	15	8	6	-	-	0	3+	2	7	0	0



Ad inizio secondo turno prende fuoco e perde 5 punti vita a fine secondo turno , così anche gli altri turni ,
 se viene caricato o carica esplode e causa 2D8 fo 4 pe 2 quando finisce le sue vite esplode causando D8 colpi a fo 6 pe 2 a tutte le unità amiche nemiche entro 8” da esso ,
 banchetto inaspettato dopo l’esplosione i suoi brandelli si diffondono a 12” da esso ,
 tutte le unità orco in gittata guadagnano +1 in fo per il turno successivo e solo per quel turno.

Impeto 1 att fo 6 pe 2

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P

NOME			CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO						
DRAGRUGNO			MOSTRO	50X100	GIGANTE	400\$						
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
10	15	10		10	6	3+	0	3	2	8	0	0





0-1 in tutto o cavalcatura o singolo

 Abilità- Vomito di fango e Bile.
 Spendendo una sfera magica, il modello genera d8+2 attacchi fo5 pe1 a gittata 15”
Colpo di coda.
 Attacco extra - genera un attacco extra che ha forza 10, pe 4, ferite multiple d3

Impeto 1 att fo 10 pe 2

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P



NOME			CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA		COSTO					
GRANDE RE TROLL			MOSTRO	50X100	GIGANTE		550\$					
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
8	14	10	10	8	8	2+	5+	4+	2	10	0	4+

Abilità- corona re troll
È mago di secondo livello del libro del fango o del libro della terra














Rigenerazione dei troll
Una volta a partita, se non viene ucciso con un attacco da fuoco, l'unità torna in vita con un lancio di dado al 2+, con metà delle ferite iniziali.

Sovrano dei troll
Tutte le unità di troll Se si trovano entro 12" dal modello guadagnano attacchi velenosi al 6+
Attacchi velenosi 5+



Impeto 3 att fo 8 pe 2

0-1 unità per 2250P /0-1 unità per 4500P

NOME			CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA		COSTO					
SPINOPORCO ANZIANO			MOSTRO	150X100	GIGANTE		600\$					
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
10	14	16	10	9	6	4+	4+	3	3	8	0	6

Spinoporco anziano Scegli tra questi due attacchi da tiro:














Lancio di spine: seleziona un'unità bersaglio nemica entro 24". Essa subisce 2d8 attacchi a forza 5 pe2 velenoso

scrollamento Tutte le unità nemiche entro 15" dal modello subiscono 2d8 attacchi a forza 4 pe1 velenoso
Chiudersi a riccio - il modello ottiene un miglioramento di +1 al TC contro tiro e magia



Impeto D6 att fo 9 pe 3

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P

NOME			CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO						
FANGORZZO			MOSTRO		100X150		TITANICO		700\$			
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
6	8	16	8	10	-	-	4+	5+	1	8	0	4+

Abilità –
fango elusivo
 Il modello causa un peggioramento di 1 al cc delle unità nemiche che lo attaccano in corpo a corpo. Inoltre recupera 1pv perduto ad inizio di ogni proprio turno.

Attacco splatter: ogni modello dell'unità bersaglio subisce 1 colpo a forza 5 pe1 oppure il bersaglio subisce 3 colpi a fo10, pe2, con ferite multiple 2

Scuotimento - attacco da tiro. Tutte le unità amiche e nemiche entro 12" dal modello subiscono d8+4 attacchi a fo4 pe1 con la regola attacchi velenosi






Impeto 1 att fo 10 pe 0

0-1 unità per 2250P /0-1 unità per 4500P



CAVALCATURE

NOME		CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO							
GRUGNI		CAVALCATRA	25X50	GRANDE	20\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
10	16	2	5	4	1	5+	0	6+	1	-	0	0

NOME CARRO			CATEGORIA CARRO		BASETTA 50X100		GRANDEZZA GRANDE		COSTO 40\$			
MOV  10 2 grugni	COR  16	VI  6	RE  6	FO  6 5	ATT  1D8 2	CC  0 4	CB  0	TC 	PE  1 1	VO  0	TG  0 0	TR  0 0

NOME		CATEGORIA	BASETTA		GRANDEZZA		COSTO					
GRUGNO DA GUERRA		CAVALLERIA	MOSTRUOSA		50X75		GRANDE 50\$					
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
												
12	16	4	6	6	2	4+	0	3+	2	-	0	0





