

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. Lanci 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 unità 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



OGGETTI MAGICI PERSONAGGI ORCHI

Coscia di grugno 100P

forza +2 pen +2

Il possessore può mangiarla in qualsiasi momento 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

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 pulsano 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 fussero 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 grugnium 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.



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



Impeto 1 att fo 8 pe 2

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.

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
Orco totem	eroe	50x50	normale	300\$								
MOV 8	COR 8	VI 8	RE 6	FO 6	ATT 4	CC 3+	CB 4+	TC -	PE 4+	VO 1	TG 9	TR 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								
CERCA TRACCE	EROE	25X25	NORMALE	300\$								
MOV 4	COR 8	VI 4	RE 6	FO 5	ATT 4	CC 4+	CB 3+	TC 4+	PE 1	VO 9	TG 0	TR 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	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
SCIAMANO DEL FANGO	EROE	25X25	NORMALE	50\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
4	8	5	5	5	3	5+	5+	1	1	8	5+	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

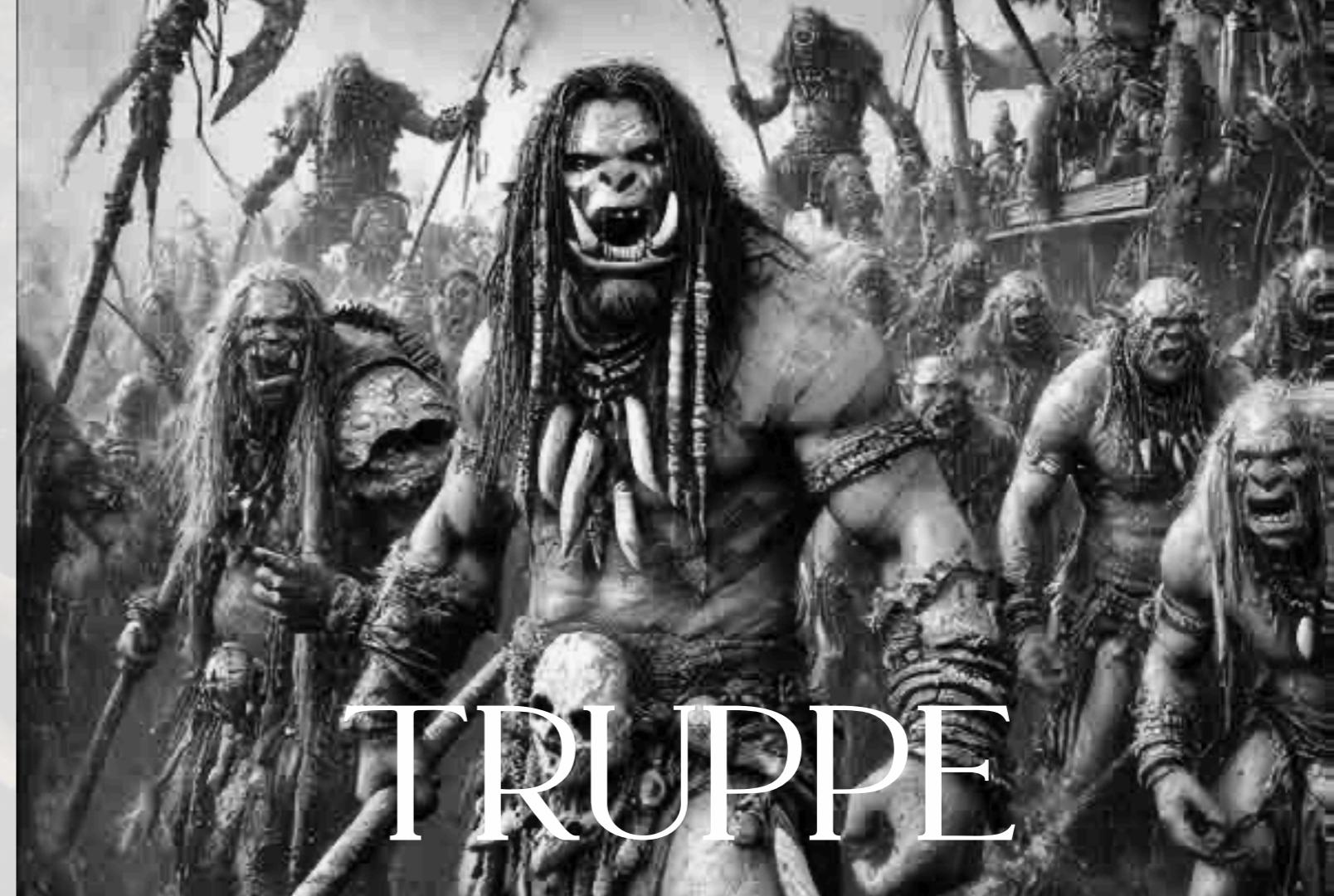
NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
CAPO BRANCO	EROE	25X25	NORMALE	210\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
4	8	5	5	6	5	5	3+	4+	1	8	0	0



Carro 40\$

Standardiere 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/standardiere



TRUPPE

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
TRIBÙ TRUZZ	FANTERIA	25X25	NORMALE	10M100\$/20M200\$/30M300\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
4	8	1	4	3	1	4+	4+	5+	1	8	0	0

	Campione Stendardo Musicò Abilità- cacciatori di sfere All'inizio della fase ricerca, 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	BASETTA	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



Impeto 1 att fo 4 pe 1

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)

0-1 unità per 2250P /0-3 unità per 4500P

NOME		CATEGORIA	BASETTA	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



Impeto 1 att fo 3 pe 0 / 24" f4 pe2

Campione Stendardo Musico

Abilità - Bile di Vermegragno
Spending una sfera, l'unità guadagna l'attributo attacchi di fuoco e un miglioramento di 1 alla pe

NOME		CATEGORIA	BASETTA	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



Impeto 1 att fo 5 pe 2

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

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

NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
CACCIASTORE 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



Impeto 1 att fo 3 pe 0 // invasore// 20" colpi 2 forza 4 /P1 //velenosì Formazione a gruppo

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.
Spending una sfera, L'unità può utilizzare questa abilità anche in campo aperto

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

Nome			Categoria			Basetta		Grandezza		Costo			
Cacciatori su grugni			Cavalleria			25x50		Grande		5M120\$ / 10M240\$			
MOV 10 grugno	COR 14	VI 2	RE -	FO 4	ATT 4	CC 1	CB 1	TC 5+	PE 0	VO 8	TG 6+	TR 0	



Impeto 1 att fo 5 pe 2

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.

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

Nome			Categoria			Basetta		Grandezza		Costo			
Grozzi Corazza			Fanteria			25x25		Normale		10M 150\$ / 20M300\$ / 25M375\$			
MOV 4	COR 8	VI 1	RE 5	FO 5	ATT 1	CC 3+	CB 5+	TC 3+	PE 2	VO 9	TG 0	TR 0	



Impeto 1 att fo 7 pe 3

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

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



TRUPPE ELITARIE

Nome			Categoria			Basetta		Grandezza		Costo			
Cacciatori grazz			Fanteria			25x25		Normali		10M120\$ / 20M240			
MOV 4	COR 8	VI 1	RE 5	FO 4	ATT 2	CC 3+	CB -	TC 6+	PE 1	VO 8	TG 6+	TR 0	



Impeto 1 att fo 4 pe 1

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 travolgiamento effettuati da unità di questa tipologia.
raffica di colpi

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

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
GROZZI OSTE	FANTERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	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	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
SPINOGRUGNO	FANTERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	3M150\$ / 6M300\$
MOV 8	COR 10	VI 3	RE 6	FO 5
ATT 3	CC 4+	CB 4+	TC 5+	PE 5+
VO 7	TG 0	TR 0		



Campione

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

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
CARRO DEGLI GROZZI	CARRO	50X100	GRANDE	145\$
MOV 2 x 8 2 grugni carro	COR 16 - 6	VI -	RE -	FO 3 5 6
ATT 1 2 1D8	CC 4+ 4 -	CB 4+ 0 -	TC 4+ 0/2 1 1	PE 4+ 0/2 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 composta 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	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
GROZZI CORAZZA SU GRUGNI	CAVALLERIA	25X50	GRANDE	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+ 2	PE 1 -
VO 8	TG -	TR -		



Campione
Stendardo
Musico
Alabarda

Abilità - grugno sul muso
Alla fine della fase di combattimento, 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

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo
GROZZI CAMPIONI SU GRUGNO DA GUERRA			CAVALLERIA MOSTRUOSA	50X75	GRANDE	2M200\$ / 4M 400\$
8	12	5	6	8	2	6
Gruño da guerra	-	-	-	-	-	-
	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			

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\$
8	10	14	10	10	5	4+
	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			

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\$
6	12	3	6	3	4+	4+
	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			

Impeto 1 att fo 6 pe 2

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

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo
TROLL DEL FANGO			FANTERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	3M165\$ / 6M330\$
6	12	3	6	3	4+	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			

Impeto 1 att fo 6 pe 2

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

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



Impeto 1 att fo 8 pe 2

: 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.

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

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

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

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



Impeto 1 att fo 6 pe 2

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.

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
8	14	10	10	8
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
8	2+	5+	4+	2
VO 	TG 	TR 		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
10	14	16	10	9
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
6	4+	4+	3	3
VO 	TG 	TR 		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	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
FANGORZZO	MOSTRO	100X150	TITANICO	700\$
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
6	8	16	8	10
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
-	-	4+	5+	1
VO 	TG 	TR 		
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 GRUGNI	CATEGORIA CAVALCATRA	BASETTA 25X50	GRANDEZZA GRANDE	COSTO 20\$
----------------	-------------------------	------------------	---------------------	---------------

MOV 10	COR 16	VI 2	RE 5	FO 4	ATT 1	CC 5+	CB 0	TC 6+	PE 1	VO -	TG 0	TR 0
-----------	-----------	---------	---------	---------	----------	----------	---------	----------	---------	---------	---------	---------

NOME CARRO	CATEGORIA CARRO	BASETTA 50X100	GRANDEZZA GRANDE	COSTO 40\$
---------------	--------------------	-------------------	---------------------	---------------

MOV 10 2 grugni	COR 16	VI 6	RE 6	FO 6	ATT 1D8	CC 2	CB 4	TC 0	PE 1	VO 0	TG 0	TR 0
-----------------------	-----------	---------	---------	---------	------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

NOME GRUGNO DA GUERRA	CATEGORIA CAVALLERIA	BASETTA MOSTRUOSA	GRANDEZZA GRANDE	COSTO 50\$
--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------	---------------

MOV 12	COR 16	VI 4	RE 6	FO 6	ATT 2	CC 4+	CB 0	TC 3+	PE 2	VO -	TG 0	TR 0
-----------	-----------	---------	---------	---------	----------	----------	---------	----------	---------	---------	---------	---------





26



27

