

# Arsenale Grot:

## Grandi Armi a due mani:

Se tu prendi una di queste armi, allora il grot non può avere altre armi.

-**Whirly ball** (no personaggi indipendenti) 5pts

Questa palla è attaccata ad una catena che il grot fa roteare sopra la sua testa quando il nemico si avvicina. Quando l'unità cui fa parte il grot con la palla, viene caricata, allora gli attacchi del grot saranno incrementati a 6 e la sua forza di 2 per questa fase di combattimento.

Quando la palla viene usata, il modello che la utilizza attaccherà per primo come se protetto da un riparo. Se il nemico usa granate a frammentazione, allora si colpirà simultaneamente.

-**Shoota** 2pts (vedi codex: Orki)

-**Blasta Rubato** (solo Grot Oilers) 5pts (gittata 24" Fo 5 Vp 2 Raffica)

-**Fucile di precisione raziato** (max. uno per esercito) 5pts (vedi il libro di WH40K. Nota: colpisce col 4+)

-**Campo di forza rubato** (solo Grot Oiler) 10pts (Dona a tutti i modelli che si trovano entro 6" dall'Oiler un tiro armatura di 2+. Ma se il tiro armatura viene fallito per ogni modello ferito, allora il portatore del campo di forza muore automaticamente. Se viene negato il tiro armatura con armi a Vp 2, allora il portatore non subirà nessun effetto, e non morirà)

-**Choppa su misura Orkesca** 4pts (riduce il TA nemico a 4+) Essendo grosso e pesante, il grot subirà un malus di -1 sull'Iniziativa, ed un bonus di +1 sulla Forza.

## Piccole Armi a due mani:

Se tu prendi una di queste armi puoi averne un'altra arma a due mani (piccola naturalmente!)

-**Blunderbuss** 1pt (Consideralo un fucile a pompa)

-**Fucile grot** 1pt (Consideralo un fucile laser)

-**Big Pointy Stikk** 3pt (+2 all'Iniziativa di base, +1 Forza)

## Armi a una mano

-**Slugga** 1pt (vedi Codex: Orki)

-**Small Choppa** 2pt (vedi Codex: Orki)

-**Grot blasta** gratis Tutti i grot blasta in un'esercito grot sono "Pistole", e non armi "Assalto". Possono essere usate come armi da mischia e da fuoco.

-**armi da mischia** gratis (vedi il libro di WH40K)

-**Tankbusta Bombz** 2 pts (vedi Codex: Orki) (sono state deliberatamente incluse come armi)

## Equipaggiamento:

-**Grande libro della Strategia** (max. uno per unità, solo Cunnin Grot e Head Honcho) 10pts

E' un libro con chiare e semplici immagini e disegni che mostrano dove sono i punti migliori dove colpire qualsiasi armatura! Qualsiasi arma grot negherà il tiro armatura del nemico grazie agli insegnamenti del libro!! Non hai bisogno di rappresentare il libro sul modello, ma devi comunicare al tuo avversario quali sono i modelli che hanno letto il libro.

-**Squighound** (solo i leader Grot) 5pts (vedi Codex: Orki)

-**Attack Squigs** 6pts (vedi Codex: Orki)

-**Speshul Lucky Charm** (solo Head honcho) 40pts (TS2+ e niente Morte Istantanea)

(Prima delle vostre rimostranze riguardo quest'ultimo oggettino, ricordate che i grot hanno Resistenza 2, morirebbero di Morte Istantanea da un Marine con il Bolter!!!)

-**Da Red Banner** (solo Banna Wava) 20pts

Da Red Banner è il simbolo della rivoluzione, e istilla rabbia negli occhi dei Rebel grot che lo vedono. Questo permette al mob di approfittare del potere della Waaagh quando carica!

-**Da Lucky Banna** (solo Banna Wava) 10pts

Dona a qualsiasi mob che si trova entro 5" un tiro salvezza da riparo di 5+

-**Frag Stikkbombz** 1pt (vedi Codex: Orki)

Vi ricordo che il presente codex non è ufficiale, bensì proviene dalla fervida mente di qualche appassionato straniero infatti esso è stato da me tradotto in italiano dalla lingua inglese come potete notare dai molti termini in inglese.