



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com



• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES
• EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS • ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE
• LEGENDA DEI SIMBOLI



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo

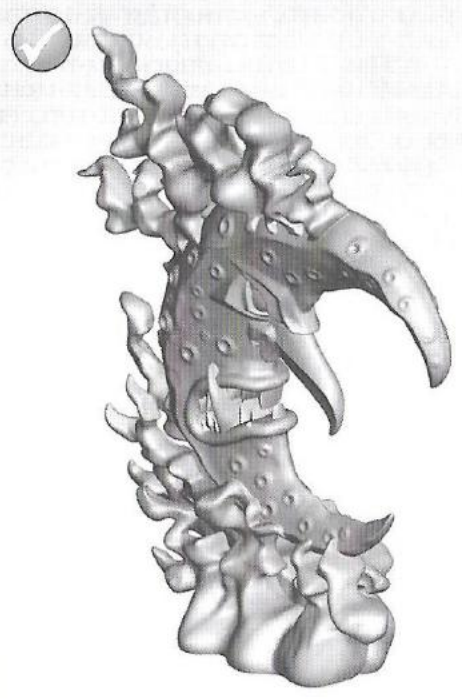
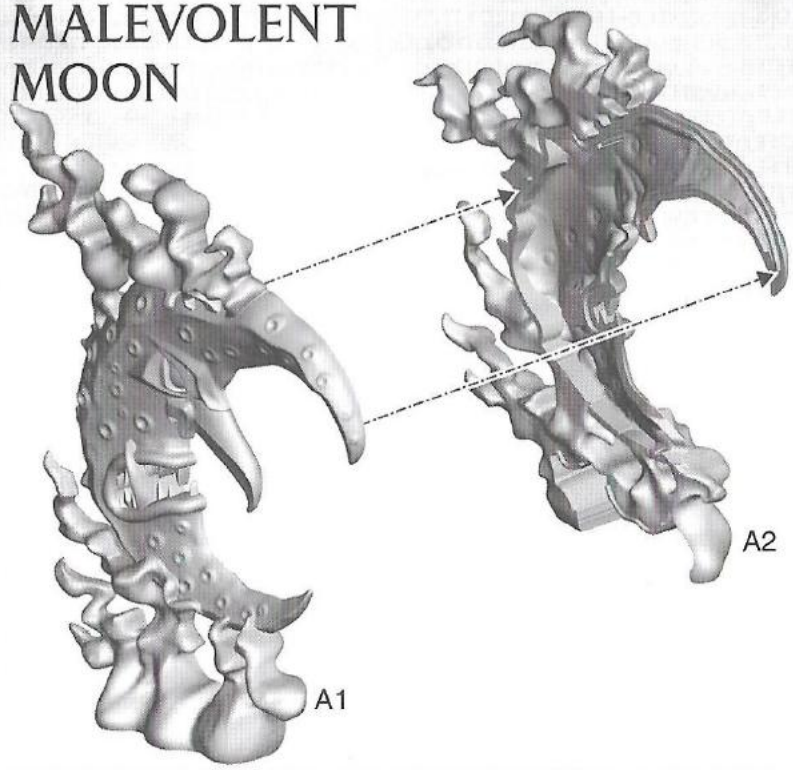


- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



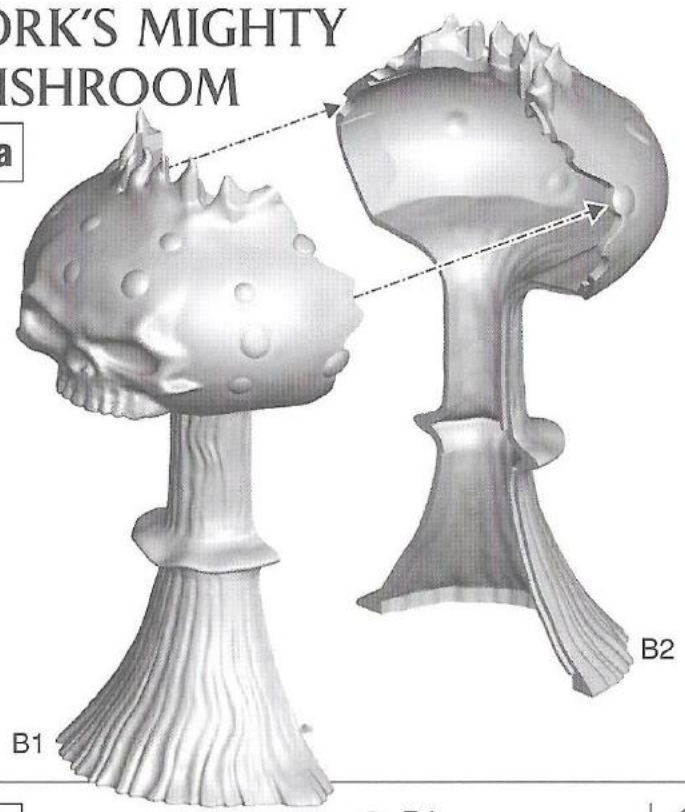
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

MALEVOLENT MOON

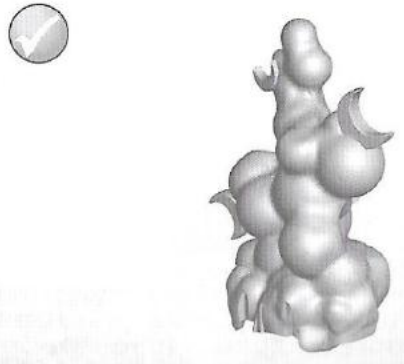
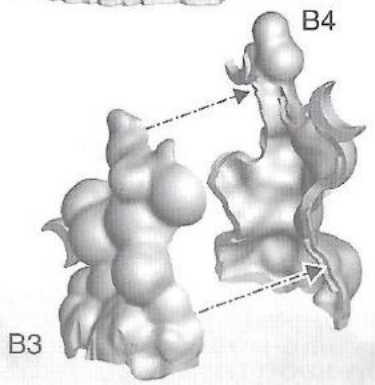


MORK'S MIGHTY MUSHROOM

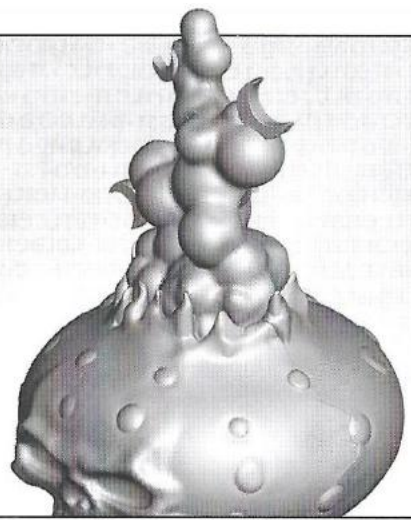
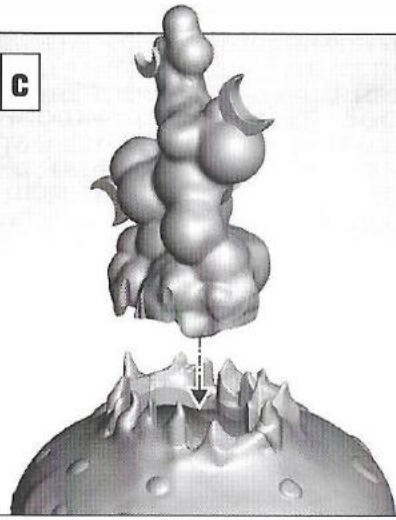
1 a



1 b

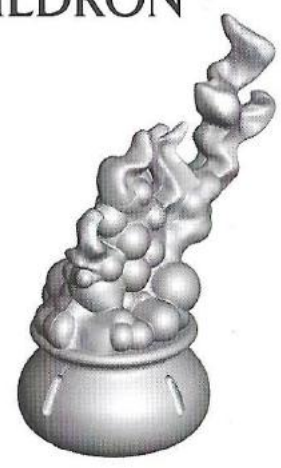
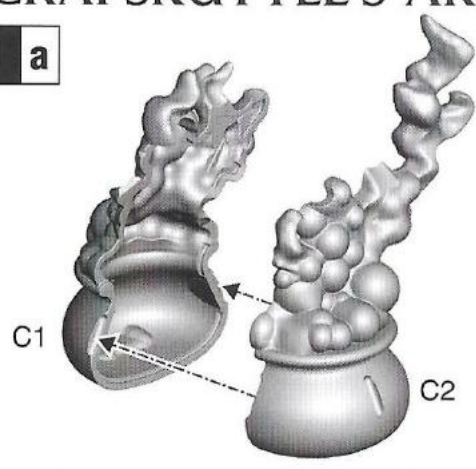


1 c

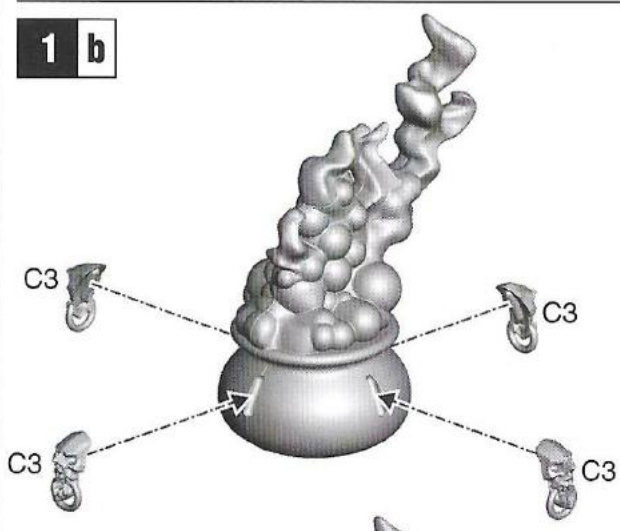


SCRAPSKUTTLE'S ARACHNACAULDRON

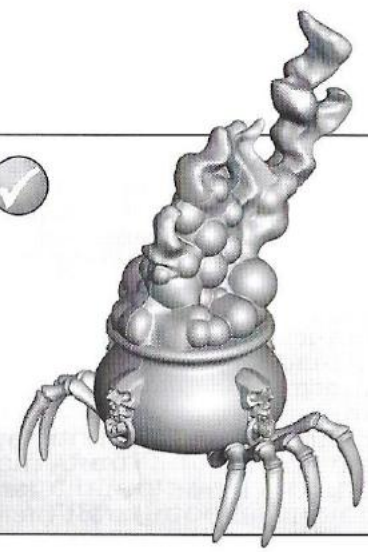
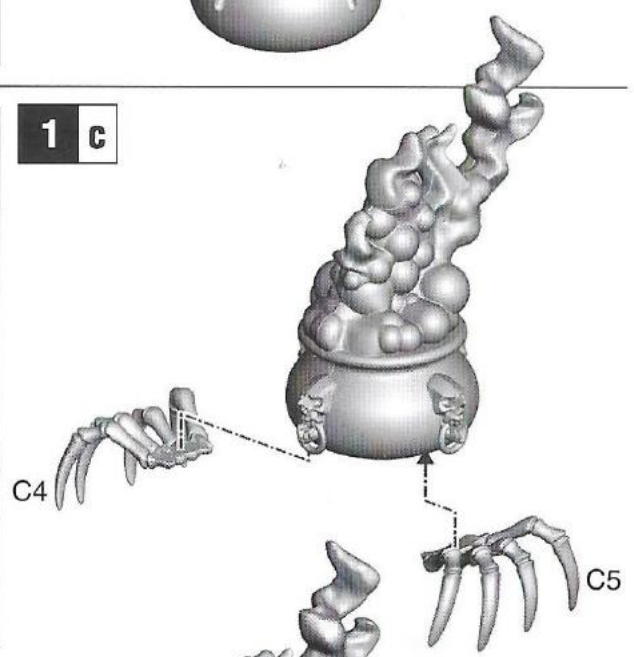
1 a



1 b



1 c



MALEVOLENT MOON

The Malevolent Moon is conjured when a shaman raises high a carved loonstone simulacrum of the Bad Moon and jabbers the right words. The statue swells into a cackling, glowing abomination that sweeps across the battlefield wreaking havoc.

DESCRIPTION

A Malevolent Moon is a single model.

PREDATORY: A Malevolent Moon is a predatory endless spell. A Malevolent Moon can move up to 12" and can fly.

MAGIC

Summon Malevolent Moon: *The shaman transforms his loonstone statue into a huge glowing terror and lets it loose.*

Summon Malevolent Moon has a casting value of 6. Only **GLOOMSPITE GITZ WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Malevolent Moon model wholly within 12" of the caster.

ABILITIES

Swirling Doom: *When a Malevolent Moon is summoned forth, it immediately hurtles across the battlefield leaving devastation in its wake.*

When this model is set up, the player who set it up can immediately make a move with it.

Malevolent Intentions: *A Malevolent Moon crashes through its foes, biting or crushing them as it goes.*

After this model moves, roll a dice for each unit that has any models that this model passed across. On a 2+ that unit suffers D3 mortal wounds.

Moon of Ill Omen: *A Malevolent Moon distorts magic, drawing lesser spells towards itself where they are swallowed up by its glowing mass.*

Subtract 1 from casting rolls made for casters within 9" of this model. Subtract 2 from casting rolls instead for casters within 3" of this model. If the caster is a **GLOOMSPITE GITZ WIZARD**, then it is not affected by this ability.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, MALEVOLENT MOON

MORK'S MIGHTY MUSHROOM

Mork's Mighty Mushroom begins as a single spore plucked from between the caster's filthy toes. By the time it is flung at the foe, it has swollen into a fully grown mushroom, and within moments it blooms into something huge and unutterably foul.

DESCRIPTION

A Mork's Mighty Mushroom is a single model.

MAGIC

Summon Mork's Mighty Mushroom: *The shaman takes a small mushroom and hurls it with all his might. When it lands, it sprouts impossibly quickly into a gigantic skullshroom, a fungus said to grow between Mork's own toes.*

Summon Mork's Mighty Mushroom has a casting value of 6. Only **GLOOMSPITE GITZ WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Mork's Mighty Mushroom model wholly within 6D6" of the caster.

ABILITIES

Mutating Spores: *Grots know to steer clear of even the smallest skullshrooms, as their spores have a terrifying and immediate effect upon those who come into contact with them. When Mork's Mighty Mushroom erupts onto the battlefield, it belches inescapable clouds of these horrible motes that cause smaller skullshrooms to violently burst forth from everything they touch – a process that has particularly messy results upon living things.*

After this model is set up, and at the start of each battle round after it is set up, each unit within 8" of this model is enveloped by mutating spores. For each unit enveloped by mutating spores, roll a number of dice equal to the number of models from that unit that are within 8" of this model. For each 5+ that unit suffers 1 mortal wound.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, MORK'S MIGHTY MUSHROOM

SCRAPSKUTTLE'S ARACHNACAULDRON

Scrapskuttle's Arachnacauldron fumes with sorcerous energies, and a shaman who drinks of its foul fluids feels magical knowledge burn through their brain. Yet the cauldron squeals always with idiot hunger, and there is a price to be paid for the arcane power it bestows.

DESCRIPTION

Scrapskuttle's Arachnacauldron is a single model.

MAGIC

Summon Scrapskuttle's Arachnacauldron: *The shaman whistles loudly, calling Scrapskuttle's Arachnacauldron to his side.*

Summon Scrapskuttle's Arachnacauldron has a casting value of 5. Only **GLOOMSPITE GITZ WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Scrapskuttle's Arachnacauldron model within 1" of the caster.

As long as the Scrapskuttle's Arachnacauldron is not dispelled, the caster and the Scrapskuttle's Arachnacauldron are treated as being a single model from the caster's army that uses the

caster's warscroll as well as the Endless Spells rules. The Scrapskuttle's Arachnacauldron must remain within 1" of the caster. If the caster is slain, then the Scrapskuttle's Arachnacauldron is immediately dispelled and removed from play along with the caster.

ABILITIES

Blessings of the Cauldron: *Scrapskuttle's Arachnacauldron grants great arcane power to the one brave or mad enough to call upon its aid.*

As long as Scrapskuttle's Arachnacauldron is not dispelled, add 1 to casting and unbinding rolls for the caster, and the caster knows all of the spells from the Lore of the Moonclans.

Bloodslither Pact: *Scrapskuttle's Arachnacauldron only imparts its gifts when live victims are plunged screaming into the bubbling broth that sloshes around in its iron belly. If no enemies are nearby, then allies or even the caster will have to be sacrificed!*

When the Scrapskuttle's Arachnacauldron is set up, and at the start of each of the caster's hero phases after it is set up, you must pick 1 unit within 3" of the caster. That unit suffers D3 mortal wounds. Note that this means that if there are no other units within 3" of the caster, then the caster will suffer the mortal wounds.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, SCRAPSKUTTLE'S ARACHNACAULDRON

SCUTTLETIDE

First comes a weird whispering, a rising scrape and skitter like a wind through dry leaves. Then the Scuttletide spills out onto the battlefield, sorcerous spiders by the thousand squeezing from cracks in the ground and surging from shadows and undergrowth to overrun and frenziedly bite everything in their path.

DESCRIPTION

A Scuttletide is a single model.

PREDATORY: A Scuttletide is a predatory endless spell. A Scuttletide can move up to 6".

MAGIC

Summon Scuttletide: *The shaman grasps a small jade amulet in which a skullback spider is imprisoned, and uses it to call forth a seething mass of the trapped creature's kin.*

Summon Scuttletide has a casting value of 7. Only **GLOOMSPITE GITZ WIZARDS** can attempt to cast this spell. Add 1 to casting rolls for this spell if the caster is a **SPIDERFANG WIZARD**. If successfully cast, set up a Scuttletide model wholly within 6" of a terrain feature.

ABILITIES

Scuttling Horde: *A Scuttletide seethes across the battlefield, biting and poisoning anything that gets in its way or that approaches too closely.*

After setting up or moving this model, you can pick 1 unit within 1" of this model and roll 6 dice. For each roll of 5+ that unit suffers 1 mortal wound.

In addition, roll 6 dice for each unit that finishes a normal move or a charge move within 6" of this model. For each roll of 5+ that unit suffers 1 mortal wound.

Spider-kin: *A Scuttletide will not harm other spiders, and will allow them to pass by unhindered.*

SPIDERFANG units are not affected by the Scuttling Horde ability. In addition, **SPIDERFANG** models can move across this model in the same manner as a model that can fly.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, SCUTTLETIDE

MALEVOLENT MOON

La Malevolent Moon est invoquée quand un chaman brandit une effigie de la Mauvaise Lune en pierre de louf et bafouille les bons mots. La statue enfile en une abomination luisante et caquetante qui balaie le champ de bataille en semant le carnage.

DESCRIPTION

Une Malevolent Moon est une figurine individuelle.

PRÉDATEUR: Une Malevolent Moon est sort persistant prédateur, qui se déplace de jusqu'à 12" et peut voler.

MAGIE

Invoquer la Malevolent Moon: *Le chaman transforme sa statue de pierre de louf en une immense terreur brillante et la libère.*

Invoquer la Malevolent Moon a une valeur de lancement de 6. Seuls les **SORCIERS GLOOMSPITE GITZ** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Malevolent Moon entièrement à 12" ou moins du lanceur.

APTITUDES

Tourbillon de Ruine: *Quand une Malevolent Moon est invoquée, elle fonce immédiatement sur le champ de bataille, ne laissant que dévastation dans son sillage.*

Lorsque cette figurine est placée, le joueur qui l'a placée peut immédiatement lui faire faire un mouvement.

Intentions Malveillantes: *Une Malevolent Moon percute ses adversaires, les mordant et les broyant au passage.*

Après que cette figurine s'est déplacée, jetez un dé pour chaque unité dont une ou plusieurs figurines ont été survolées par cette figurine. Sur 2+, l'unité subit D3 blessures mortelles.

Lune de Mauvais Augure: *Une Malevolent Moon dénature la magie, aspirant les sorts inférieurs comme s'ils étaient avalés par sa masse scintillante.*

Soustrayez 1 aux jets de lancement pour les lanceurs qui sont à 9" ou moins de cette figurine. À la place, soustrayez 2 aux jets de lancement pour les lanceurs qui sont à 3" ou moins de cette figurine. Si le lanceur est un **SORCIER GLOOMSPITE GITZ**, il n'est pas affecté par cette aptitude.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, MALEVOLENT MOON

MORK'S MIGHTY MUSHROOM

Le Mork's Mighty Mushroom est d'abord une petite spore prélevée entre les orteils crasseux du lanceur de sorts. Quand elle est jetée à l'ennemi, elle a déjà gonflé jusqu'à la taille d'un champignon épanoui, et quelques instants plus tard, elle éclôt en une chose gigantesque et indiciblement infecte.

DESCRIPTION

Un Mork's Mighty Mushroom est une figurine individuelle.

MAGIE

Invoquer le Mork's Mighty Mushroom: *Le chaman saisit un petit champignon et le lance de toutes ses forces. Quand il atterrit, il pousse à une vitesse impossible, devenant un énorme champicrâne, une espèce dont on dit qu'elle pousse entre les orteils de Mork lui-même.*

Invoquer le Mork's Mighty Mushroom a une valeur de lancement de 6. Seuls les **SORCIERS GLOOMSPITE GITZ** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine Mork's Mighty Mushroom entièrement à 6D6" ou moins du lanceur.

APTITUDES

Spores Mutantes: *Les grots savent qu'il faut se tenir loin des champicrânes, même des plus petits, car leurs spores ont un effet immédiat et terrifiant sur ceux qui les touchent. Quand un Mork's Mighty Mushroom pousse sur le champ de bataille, il crache des nuages de ces horribles particules, qui font jaillir de petits champicrânes de tout de ce qu'elle touche - ce qui a des effets particulièrement violents sur les êtres vivants.*

Après que cette figurine a été placée, et au début de chaque round de bataille après son placement, chaque unité à 8" ou moins de cette figurine est enveloppée de spores mutantes. Pour chaque unité enveloppée de spores mutantes, jetez autant de dés qu'il y a de figurines de l'unité qui sont à 8" ou moins de cette figurine. Pour chaque jet de 5+, l'unité subit 1 blessure mortelle.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, MORK'S MIGHTY MUSHROOM

SCRAPSKUTTLE'S ARACHNACAULDRON

Le Scrapskuttle's Arachnacauldron fume d'énergie magique, et un chaman qui boit un peu de son infâme liquide sent alors le savoir cabalistique lui brûler la cervelle. Or, le chaudron hurle toujours sa faim décérébrée, et le prix à payer pour les pouvoirs magiques qu'il accorde est très élevé.

DESCRIPTION

Un Scrapskuttle's Arachnacauldron est une figurine individuelle.

MAGIE

Invoquer le Scrapskuttle's Arachnacauldron: Le chaman siffle bruyamment, appelant le chaudron à ses côtés.

Invoquer le Scrapskuttle's Arachnacauldron a une valeur de lancement de 5. Seuls les **SORCIERS GLOOMSPITE GITZ** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Scrapskuttle's Arachnacauldron à 1" ou moins du lanceur.

Tant que le Scrapskuttle's Arachnacauldron n'a pas été conjuré, le lanceur et le Scrapskuttle's

Arachnacauldron sont traités comme une figurine individuelle de l'armée du lanceur utilisant la charte d'unité du lanceur et les règles de Sorts Persistants. Le Scrapskuttle's Arachnacauldron doit rester à 1" ou moins du lanceur. Si le lanceur est tué, le Scrapskuttle's Arachnacauldron est immédiatement conjuré et retiré du jeu en même temps que le lanceur.

APTITUDES

Bienfaits du Chaudron: Le Scrapskuttle's Arachnacauldron confère une grande puissance magique à ceux qui ont la témérité de l'invoquer.

Tant que le Scrapskuttle's Arachnacauldron n'a pas été conjuré, ajoutez 1 aux jets de lancement et de dissipation pour le lanceur, et le lanceur connaît tous les sorts du Domaine des Moonclans.

Pacte du Licheur de Sang: Le Scrapskuttle's Arachnacauldron n'accorde ses présents que lorsque des victimes vivantes sont plongées en hurlant dans le bouillon qui clapote dans son ventre de fer. S'il n'y a pas d'ennemi à proximité, il faudra sacrifier des alliés, voire le sorcier lui-même!

Quand le Scrapskuttle's Arachnacauldron est placé, et au début de chacune des phases des héros du lanceur après son placement, vous devez choisir 1 unité à 3" ou moins du lanceur. L'unité choisie subit D3 blessures mortelles. Notez que cela signifie que s'il n'y a pas d'autres unités à 3" ou moins du lanceur, c'est lui qui subit les blessures mortelles.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, SCRAPSKUTTLE'S ARACHNACAULDRON

SCUTTLETIDE

Il y a d'abord un curieux murmure, suivi d'un froissement qui monte comme le son du vent dans les feuilles d'arbres. Puis la Scuttletide se déverse sur le champ de bataille, en milliers d'araignées magiques qui se fauillent par la moindre fissure du sol, jaillissent de l'ombre et des bosquets, et mordent frénétiquement tout sur leur passage.

DESCRIPTION

Une Scuttletide est une figurine individuelle.

PRÉDATEUR: Une Scuttletide est un sort persistant prédateur, qui se déplace de jusqu'à 6".

MAGIE

Invoquer la Scuttletide: Le chaman empoigne une amulette de jade renfermant une araignée à dos de crâne, et l'emploie pour appeler une masse grouillante des congénères de sa prisonnière.

Invoquer la Scuttletide a une valeur de lancement de 7. Seuls les **SORCIERS GLOOMSPITE GITZ** peuvent tenter de lancer ce sort. Ajoutez 1 aux jets de lancement pour ce sort si le lanceur est un **SORCIER SPIDERFANG**. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Scuttletide entièrement à 6" ou moins d'un élément de terrain.

APTITUDES

Horde Grouillante: Une Scuttletide fourmille sur le champ de bataille, mordant et empoisonnant tout ce qui croise sa route ou vient trop près.

Après avoir placé ou déplacé cette figurine, vous pouvez choisir 1 unité à 1" ou moins d'elle et jeter 6 dés. Pour chaque jet de 5+, l'unité choisie subit 1 blessure mortelle.

En outre, jetez 6 dés pour chaque unité qui finit un mouvement normal ou un mouvement de charge à 6" ou moins de cette figurine. Pour chaque jet de 5+, l'unité subit 1 blessure mortelle.

Engance Arachnide: Une Scuttletide ne fera pas de mal aux autres araignées, et les laissera même passer sans entrave.

Les unités **SPIDERFANG** ne sont pas affectées par l'aptitude Horde Grouillante. En outre, les figurines **SPIDERFANG** peuvent se déplacer par-dessus cette figurine de la même façon qu'une figurine qui peut voler.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, SCUTTLETIDE

MALEVOLENT MOON

Para invocar a la Malevolent Moon el chamán ha de alzar una piedra lunática tallada con la efígie de la Luna Malvada y pronunciar el sortilegio apropiado. La estatua crece hasta convertirse en una abominación brillante que barre el campo de batalla, haciendo estragos allí por donde pasa.

DESCRIPCIÓN

Una Malevolent Moon es una sola miniatura.

DEPREDAADOR: Una Malevolent Moon es un hechizo permanente depredador. Una Malevolent Moon puede mover hasta 12" y puede volar.

MAGIA

Invocar Malevolent Moon. El chamán transforma una estatua de piedra lunática en una enorme monstruosidad reluciente y le da rienda suelta.

Invocar Malevolent Moon tiene dificultad 6. Sólo pueden intentar lanzar este hechizo los **MAGOS GLOOMSPITE GITZ**. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura Malevolent Moon miniatura completamente a 12" o menos del lanzador.

HABILIDADES

Dstrucción errante. Tan pronto como es invocada, la Malevolent Moon surca el campo de batalla, sembrando la devastación a su paso.

Al desplegar esta miniatura, el jugador que la ha desplegado puede llevar a cabo de inmediato un movimiento con ella.

Intenciones malvadas. La Malevolent Moon se estampa contra el enemigo, propinando mordiscos o aplastándolo a su paso.

Después de que esta miniatura haya movido, tira un dado por cada unidad cuyas miniaturas (una o más) hayan sido atravesadas por ella; con 2+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Luna de mal agüero. La Malevolent Moon distorsiona la magia y atrae los hechizos menores, que son engullidos por su brillante mole.

Resta 1 a las tiradas de lanzamiento de los lanzadores a 9" o menos de esta miniatura. Resta 2 en vez de 1 a las tiradas de lanzamiento de los lanzadores a 3" o menos de esta miniatura. Si el lanzador es un **MAGO GLOOMSPITE GITZ**, no le afecta esta habilidad.

CLAVES HECHIZO PERMANENTE, MALEVOLENT MOON