



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

BuildInstructions.com

- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

LOONSMASHA FANATICS

- STEPS
- ÉTAPES • PASOS
- SCHRITTE • FASI

1 - 3



SPORESPLATTA FANATICS

- STEPS
- ÉTAPES • PASOS
- SCHRITTE • FASI

1 - 2 ; 4





• 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

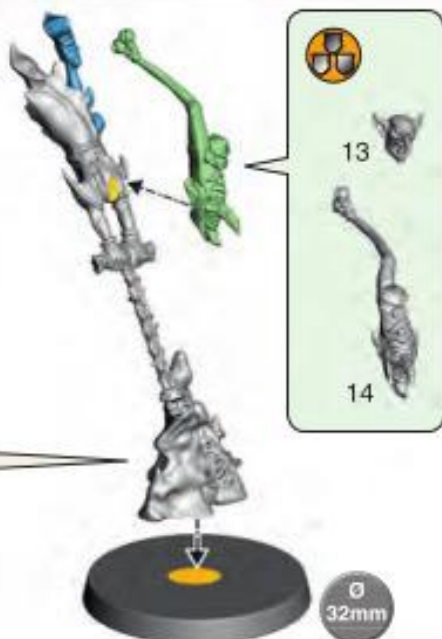
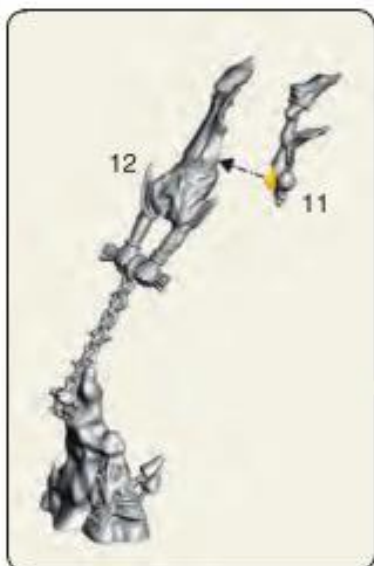
- Follow steps 1-2 for all variants
- Suivre les étapes 1-2 pour toutes les variantes
- Sigue los pasos 1-2 para todas las variantes
- Folge den Schritten 1-2 für alle Varianten
- Segui le fasi da 1 a 2 per tutte le varianti



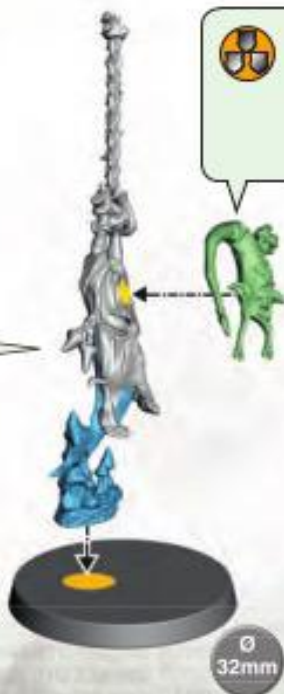
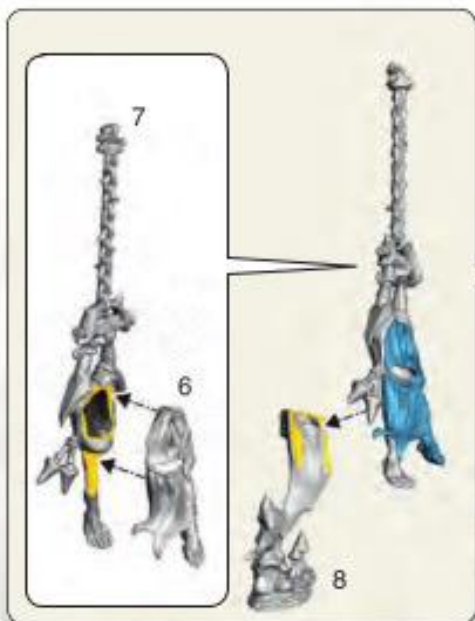
1



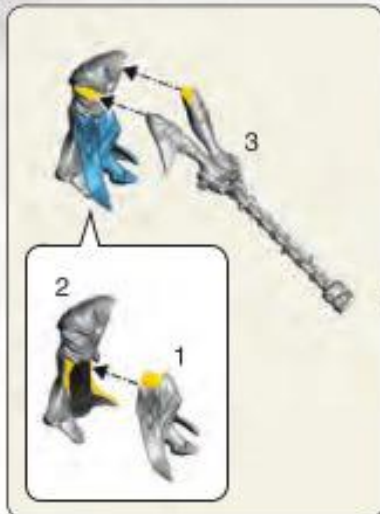
2 a



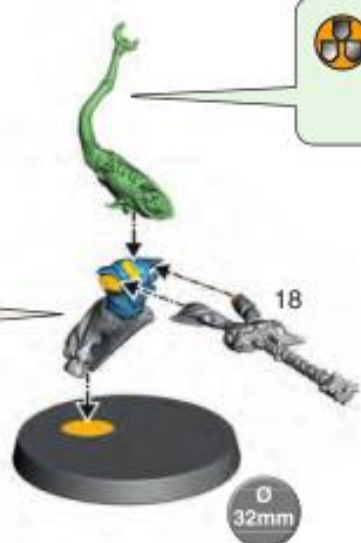
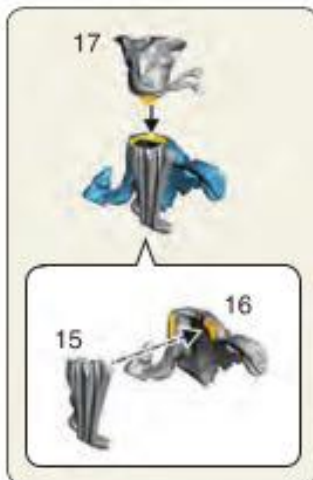
2 b



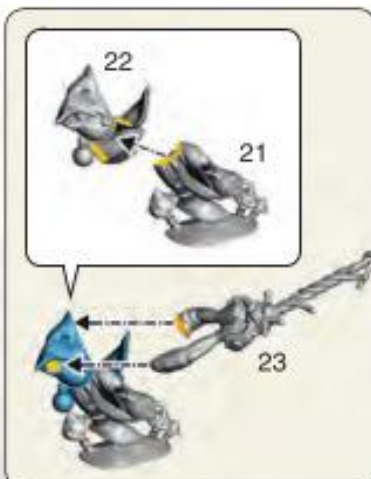
2 c



2 d



2 e



3**LOONSMASHA FANATICS****3****x5**

32



27



26

29



28

30



31

33



34

**2**

42



43



44



45



4

SPORESPLATTA FANATICS

4

x5



35



36



38

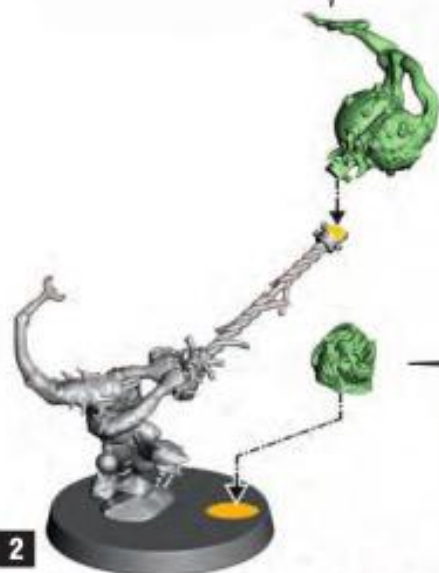


37



39

40



2



42



43



44



45





LOONSMASHA FANATICS

Armed with a massive ball and chain, Loonsmasha Fanatics are driven loopy with potent fungus brews then unleashed upon the enemy in a whirling storm. Though they inevitably come to grief in the end, Loonsmasha Fanatics cause bloody carnage first.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ball and Chain	1"	D6	4+	3+	-2	D3

DESCRIPTION

A unit of Loonsmasha Fanatics can have any number of models, each armed with a Ball and Chain.

ABILITIES

Release the Fanatics! *Loonsmasha Fanatics lurk within mobs of their fellow grots until the enemy approaches close enough for them to be released.*

When you select this unit to be part of your army, you must pick 1 friendly unit of **MOONCLAN GROTS** that has at least 5 models and is already part of your army as the unit that this unit is with. Record this information on a piece of paper. Do not set up this unit until it is released as described

below. A unit cannot be with more than 1 unit of Fanatics.

At the start of a charge phase, you can release this unit. If you do so, set up this unit wholly within 3" of the unit it was with, and more than 3" from any enemy units. If this unit was released in your charge phase, it can attempt to make a charge move in that phase unless the unit it was with has any restrictions that would stop it from attempting to charge (if it ran, for example); if it was released in the enemy charge phase, it cannot attempt to make a charge move. This unit is destroyed if the unit it is with is destroyed before this unit is released.

Splat! *The life of a Fanatic is fraught with mishap, as the loonies are as apt to kill*

themselves as the enemy.

If the charge roll for this unit is a double, after the charge move (or after the charge fails), this unit suffers 1 mortal wound and each other unit within 1" of this unit suffers D3 mortal wounds.

Whirling Death: *To attack a grot Fanatic you must first dodge past their ball and chain.*

This unit fights at the start of the combat phase, before the players pick any other units to fight in that combat phase. This unit cannot fight again in the combat phase unless an ability or spell allows it to fight more than once.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, LOONSMASHA



SPORESPLATTA FANATICS

Spinning madly, Sporesplatta Fanatics swing thwackwheeler puffshrooms attached to heavy metal chains. The spore clouds they generate veil the grot hordes from sight, and invigorate allies even as they choke and blind the foe.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spore-ball and Chain	1"	D3	2+	4+	-1	D3

DESCRIPTION

A unit of Sporesplatta Fanatics can have any number of models, each armed with a Spore-ball and Chain.

ABILITIES

Puffshroom Frenzy: *A puffshroom spore cloud sends nearby Moonclan Grots into a frenzy.*

At the start of your hero phase, friendly **MOONCLAN GROTS** units wholly within 12" of any friendly units with this ability become frenzied until your next hero phase. Add 1 to the Attacks characteristic of melee weapons used by frenzied units.

Spore Cloud: *The spore-balls these Fanatics swing round their heads create dense clouds that shield nearby Moonclan Grots from sight.*

Models are not visible to each other if an imaginary straight line 1mm wide drawn between the closest points of the two models crosses over this unit, or passes within 1" of this unit. This ability does not apply if either of the models the line is drawn between is a model from this unit, a model that can fly, or a **MONSTER**.

Splat! *The life of a Fanatic is fraught with mishap, as they are as apt to kill themselves as the enemy.*

If the charge roll for this unit is a double, after the charge move (or after the charge fails), this unit suffers 1 mortal wound and each other unit within 1" of this unit suffers D3 mortal wounds.

Whirling Death: *To attack a grot Fanatic you must first dodge past their ball and chain.*

This unit fights at the start of the combat phase, before the players pick any other units to fight in that combat phase. This unit cannot fight again in the combat phase unless an ability or spell allows it to fight more than once.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, SPORESPLATTA



LOONSMASHA FANATICS

Armés d'énormes chaînes et boulets, les Loonsmasha Fanatics sont plongés dans la folie par de puissants brouets de champignons, puis lâchés sur l'ennemi. Même s'ils finissent toujours mal, ce n'est jamais avant d'avoir causé un terrible carnage.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Chaîne et Boulet	1"	D6	4+	3+	-2	D3

DESCRIPTION

Une unité de Loonsmasha Fanatics se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Chaîne et Boulet.

APTITUDES

Lâchez les Fanatics! Les Loonsmasha Fanatics se cachent dans les bandes de grotts jusqu'à ce que l'ennemi soit suffisamment près.

Lorsque vous sélectionnez cette unité dans votre armée, vous devez choisir 1 unité amie de MOONCLAN GROTS composée d'au moins 5 figurines qui est déjà dans votre armée, dans laquelle se cache cette unité. Notez cette information sur un papier.

Ne placez pas cette unité jusqu'à ce qu'elle soit lâchée comme décrit ci-dessous. Une unité ne peut pas cacher plus de 1 unité de Fanatics.

Au début d'une phase de charge, vous pouvez lâcher cette unité. Si vous le faites, placez-la entièrement à 3" ou moins de l'unité qui la cachait, et à plus de 3" des unités ennemies. Si cette unité est lâchée à votre phase de charge, elle peut tenter un mouvement de charge à cette phase, sauf si l'unité qui la cachait n'a pas le droit de tenter de charger (si elle a couru, par exemple); si elle est lâchée à la phase de charge adverse, elle ne peut pas tenter un mouvement de charge. Cette unité est détruite si l'unité qui la cache est détruite avant que cette unité soit lâchée.

Splatch! Hélas, les Fanatics sont tout autant capables de se tuer que d'être tués par l'ennemi.

Si le jet de charge pour cette unité est un double, alors après le mouvement de charge (ou après que la charge a raté), cette unité subit 1 blessure mortelle et chaque autre unité à 1" ou moins de cette unité subit D3 blessures mortelles.

Mort Tournoyante: Pour attaquer un Fanatic, il faut d'abord franchir sa chaîne et son boulet.

Cette unité combat au début de la phase de combat, avant que les joueurs choisissent d'autres unités pour les faire combattre. Cette unité ne peut pas combattre à nouveau à la phase de combat, à moins qu'une aptitude ou un sort l'y autorise.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, LOONSMASHA



SPORESPLATTA FANATICS

Les Sporesplatta Fanatics font tourner des champignons vesse-de-claque attachés à de lourdes chaînes. Les nuages de spores générés masquent les hordes de grotts et revigorent les alliés, alors que l'ennemi est aveuglé et asphyxié.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Chaîne et Boulet à Spores	1"	D3	2+	4+	-1	D3

DESCRIPTION

Une unité de Sporesplatta Fanatics se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Chaîne et Boulet à Spores.

APTITUDES

Frénésie de la Vesse-de-Claque: Les spores de ce champignon rendent les grotts fous furieux.

Au début de votre phase des héros, les unités de GROTS MOONCLAN amies entièrement à 12" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude deviennent frénétiques jusqu'à votre prochaine phase des héros. Ajoutez 1 à la

caractéristique d'Attaques des armes de mêlée des unités frénétiques.

Nuage de Spores: Les boulets à spores que font tourner ces Fanatics créent d'épais nuages qui dissimulent les grotts à proximité.

Des figurines ne sont pas visibles les unes des autres si une ligne droite imaginaire de 1 mm de large tracée entre les points les plus proches des deux figurines passe à travers cette unité, ou à 1" ou moins de cette unité. Cette aptitude ne s'applique si une des figurines entre lesquelles la ligne est tracée est une figurine de cette unité, une figurine qui peut voler, ou un MONSTRE.

Splatch! Hélas, les Fanatics sont tout autant capables de se tuer que d'être tués par l'ennemi.

Si le jet de charge pour cette unité est un double, alors après le mouvement de charge (ou après que la charge a raté), cette unité subit 1 blessure mortelle et chaque autre unité à 1" ou moins de cette unité subit D3 blessures mortelles.

Mort Tournoyante: Pour attaquer un Fanatic, il faut d'abord franchir sa chaîne et son boulet.

Cette unité combat au début de la phase de combat, avant que les joueurs choisissent d'autres unités pour les faire combattre. Cette unité ne peut pas combattre à nouveau à la phase de combat, à moins qu'une aptitude ou un sort l'y autorise.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, SPORESPLATTA



LOONMASHA FANATICS

Armados con una bola con cadena enorme, los Loonmasha Fanatics se vuelven locos con potentes brebajes de setas y se desatan sobre el enemigo en una tormenta torrencial. A pesar de que inevitablemente llegan a su fin, antes crean una sangrienta carnicería.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Bola kon kadena	1"	1D6	4+	3+	-2	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Loonmasha Fanatics puede tener cualquier número de miniaturas, cada una armada con una bola kon kadena.

HABILIDADES

¡Zoltad a los fanáticos! *Los Loonmasha Fanatics permanecen ocultos en peñas de grots hasta que el enemigo está lo bastante cerca para soltarlos.*

Al incluir esta unidad en tu ejército debes elegir 1 unidad **MOONCLAN GROTS** amiga de como mínimo 5 miniaturas y que ya esté incluida en tu ejército para que esta unidad se oculte en ella. Anota esta información en un papel. Esta unidad no se despliega hasta que la suelten, como se describe a continuación.

Una unidad no puede ocultar a más de 1 unidad de Fanatics.

Al inicio de una fase de carga, puedes soltar esta unidad. Si lo haces, desplégala completamente a 3" o menos de la unidad que la ocultaba, y a más de 3" de toda unidad enemiga. Si has soltado esta unidad en tu fase de carga, puede intentar un movimiento de carga durante esa fase salvo que la unidad que la ocultaba no pudiera hacerlo debido a una restricción (haber corrido, por ejemplo); si la has soltado en la fase de carga enemiga, no puede intentar un movimiento de carga. Si la unidad que la oculta es destruida antes de soltarla, ésta unidad es destruida.

¡Chof! *La vida de un Fanatic es una sorpresa; nunca saben si se matarán ellos o al enemigo.*

Si la tirada de carga de esta unidad es un doble, después del movimiento (o de que falle la carga), esta unidad sufre 1 herida mortal y cada otra unidad a 1" o menos de esta unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Torbellino de muerte. *Antes de poder golpear a un Fanatic debes esquivar su bola con cadena.*

Esta unidad lucha al inicio de la fase de combate, antes de que los jugadores elijan a cualquier otra unidad para que luche durante esa fase. No puede volver a luchar en esa fase de combate a menos que una habilidad o hechizo le permitan hacerlo.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, LOONSMASHA



SPORESPLATTA FANATICS

Girando locamente, los Sporesplatta Fanatics balancean los tortazeta bufaezporaz que cuelgan de pesadas cadenas de metal. Las nubes de esporas que generan ocultan a los grots de la vista, y revitalizan a los aliados mientras ahogan y ciegan al enemigo.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Bolaezpora kon kadena	1"	1D3	2+	4+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sporesplatta Fanatics puede tener cualquier número de miniaturas, cada una armada con una bolaezpora kon kadena.

HABILIDADES

¡Chof! *La vida de un Fanatic es una sorpresa; nunca saben si se matarán ellos o al enemigo.*

Si la tirada de carga de esta unidad es un doble, después del movimiento (o de que falle la carga), esta unidad sufre 1 herida mortal y cada otra unidad a 1" o menos de esta unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Lokura de tortazetaz. *La nube de esporas de las tortazetaz hace enloquecer a los Moonclan Grots.*

Al inicio de tu fase de héroe, las unidades **MOONCLAN GROTS** amigas completamente a 12" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad enloquecen hasta tu próxima fase de héroe. Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de las unidades enloquecidas.

Nube de esporas. *Las bolaezporas sueltan espesas nubes que ocultan a los grots Moonclan cercanos.*

Dos miniaturas no son visibles entre ellas si una recta imaginaria de 1 mm de ancho

trazada entre los puntos más cercanos de esas miniaturas atraviesa esta unidad, o pasa a 1" o menos de ella. Esta habilidad no tiene efecto si cualquiera de las miniaturas de los extremos de la línea es una miniatura de esta unidad, una miniatura que pueda volar, o un **MONSTRUO**.

Torbellino de muerte. *Para poder golpear a un Fanatic debes esquivar la bola con cadena.*

Esta unidad lucha al inicio de la fase de combate, antes de que los jugadores elijan a cualquier otra unidad para que luche durante esa fase. No puede volver a luchar en esa fase de combate a menos que una habilidad o hechizo le permitan hacerlo.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, SPORESPLATTA



LOONSMASHA FANATICS

Loonsmasha Fanatics sind mit riesigen Kugeln und Ketten bewaffnet, werden mit potentem Pilzgebräu in den Wahnsinn getrieben und dann wirbelnd auf den Feind losgelassen. Das geht nie gut aus, aber Loonsmasha Fanatics verursachen davor ein blutiges Gemetzel.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Kugel und Kette	1"	W6	4+	3+	-2	W3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Loonsmasha Fanatics kann beliebig viele Modelle enthalten, die je mit Kugel und Kette bewaffnet sind.

FÄHIGKEITEN

Fanatics loslassen: Loonsmasha Fanatics lauern unter ihren Mitgrots, bis sie nah am Feind freigelassen werden.

Ist diese Einheit Teil deiner Armee, musst du 1 befreundete Einheit **MOONCLAN GROTS** wählen, die wenigstens 5 Modelle enthält und schon Teil deiner Armee ist. Diese Einheit wird dann Teil der gewählten Einheit. Notiere dies auf einem Zettel. Stelle diese Einheit nicht auf dem Schlachtfeld auf, bis sie wie unten beschreiben freigelassen wird. Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Einheit Fanatics enthalten.

Du kannst diese Einheit zu Beginn der Angriffsphase freilassen. Wenn du dies tust, stelle sie vollständig innerhalb von 3" um die Einheit, in der sie sich befand, und weiter als 3" von feindlichen Einheiten entfernt auf. Wurde diese Einheit in deiner Angriffsphase freigelassen, kann sie in dieser Phase versuchen, eine Angriffsbewegung durchzuführen, außer die Einheit, deren Teil sie war, ist von einer Beschränkung betroffen, durch die sie nicht angreifen darf (etwa weil sie gerannt ist); wird sie in der gegnerischen Angriffsphase freigelassen, kann sie keine Angriffsbewegung durchführen. Diese Einheit wird zerstört, wenn die sie verbergende Einheit zerstört wird, bevor diese Einheit freigelassen wurde.

Matsch! Das Leben eines Fanatics ist gefährlich, denn diese Spinner töten sich so oft wie die Feinde.

Ist der Angriffswurf für diese Einheit ein Pasch, erleidet sie nach der Angriffsbewegung (oder nachdem der Angriff misslungen ist) 1 tödliche Verwundung und jede andere Einheit innerhalb von 1" um sie erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Wirbelder Tod: Will man einen Grot-Fanatic angreifen, muss man erst Kugel und Kette ausweichen.

Diese Einheit kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler andere Einheiten wählen, die in der Nahkampfphase kämpfen. Diese Einheit kann in der Nahkampfphase nicht erneut kämpfen, es sei denn, eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihr, öfter als einmal zu kämpfen.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, LOONSMASHA



SPORESPLATTA FANATICS

Die wahnsinnig herumwirbelnden Sporesplatta Fanatics schwingen Wuchtpfeifer-Blähpilze an schweren Metallketten. Sie erzeugen Sporenwolken, die die Grothorden verbergen und Verbündete beleben, während sie den Gegner ersticken und blenden.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sporenball und Kette	1"	W3	2+	4+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sporesplatta Fanatics kann beliebig viele Modelle enthalten, die je mit Sporenball und Kette bewaffnet sind.

FÄHIGKEITEN

Blähpilz-Raserei: Die Sporenwolke eines Blähpilzes versetzt nahe Moonclan-Grots in Raserei.

Zu Beginn deiner Heldenphase verfallen befreundete **MOONCLAN-GROTS**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden, bis zu deiner nächsten Heldenphase in Raserei. Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen von Einheiten in Raserei.

Sporenwolke: Die um ihre Köpfe wirbelnden Sporenbälle dieser Fanatics erzeugen dichte Wolken, die den Blick auf nahe Moonclan-Grots versperren.

Modelle sind füreinander nicht sichtbar, wenn eine gedachte gerade Linie von 1 mm Breite zwischen den nächsten Punkten beider Modelle über diese Einheit führt oder innerhalb von 1" um diese Einheit verläuft. Diese Fähigkeit findet keine Anwendung, wenn eines der Modelle, zwischen denen die Linie gezogen wird, ein Modell dieser Einheit ist, fliegen kann oder ein **MONSTER** ist.

Matsch! Das Leben eines Fanatics ist gefährlich, denn diese Spinner töten sich so oft wie die Feinde.

Ist der Angriffswurf für diese Einheit ein Pasch, erleidet sie nach der Angriffsbewegung (oder nachdem der Angriff misslungen ist) 1 tödliche Verwundung und jede andere Einheit innerhalb von 1" um sie erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Wirbelder Tod: Will man einen Grot-Fanatic angreifen, muss man erst seiner Waffe ausweichen.

Diese Einheit kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler andere Einheiten wählen, die in der Nahkampfphase kämpfen. Diese Einheit kann in der Nahkampfphase nicht erneut kämpfen, es sei denn, eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihr, öfter als einmal zu kämpfen.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, SPORESPLATTA



LOONSMASHA FANATICS

Armati con un'enorme palla incatenata, i Loonsmasha Fanatics si sballano con potenti distillati di funghi e vengono liberati tra i nemici in una tempesta turbinante. Sebbene facciano una brutta fine, i Loonsmasha Fanatics causano prima un terribile massacro.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Palla e catena	1"	D6	4+	3+	-2	D3

DESCRIZIONE

Un'unità di Loonsmasha Fanatics può includere un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con palla e catena.

ABILITÀ

Liberate i Fanatics! i Loonsmasha Fanatics si aggirano in bande di grots finché il nemico non si avvicina abbastanza e, a quel punto, vengono liberati.

Quando prendi questa unità come parte della tua armata, devi scegliere 1 unità di **MOONCLAN GROTS** amica che comprende almeno 5 modelli e che fa già parte della tua armata affinché sia l'unità che la ospita. Appunta questa informazione su un pezzo di carta. Non schierare questa unità finché non viene liberata come descritto più

avanti. Un'unità non può ospitare più di 1 unità di Fanatics.

All'inizio di una fase di carica puoi liberare questa unità. Se lo fai, schierala interamente entro 3" dall'unità che la ospitava e a più di 3" da qualsiasi unità nemica. Se liberi questa unità nella tua fase di carica, può tentare di effettuare un movimento di carica in quella fase, a meno che l'unità non abbia limitazioni che glielo impediscono (ad esempio se ha corso); se la liberi nella fase di carica nemica, non può tentare di effettuare un movimento di carica. Questa unità viene distrutta se l'unità che la ospita viene distrutta prima che essa sia liberata.

Splat! la vita di un Fanatic è piena di incidenti, perché tende a uccidere se stesso tanto quanto il nemico.

Se il risultato del tiro per caricare di questa unità è un doppio, dopo il movimento di carica (o dopo che la carica fallisce) questa unità subisce 1 ferita mortale e ogni altra unità entro 1" da essa subisce D3 ferite mortali.

Morte Turbinante: per attaccare un Fanatic bisogna prima schivare la sua palla e catena.

Questa unità combatte all'inizio della fase di combattimento, prima che i giocatori scelgano qualsiasi altra unità per combattere in quella fase di combattimento. Essa non può combattere di nuovo in quella fase di combattimento a meno che un'abilità o un incantesimo non le permetta di combattere più di una volta.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, LOONSMASHA



SPORESPLATTA FANATICS

Gli Sporesplatta Fanatics roteano i polvefunghi fischiaibotto attaccati a pesanti catene turbinando follemente. Le nubi di spore che generano nascondono alla vista le orde di grots e rinforzano gli alleati, mentre soffocano e accecano i nemici.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Palla di spore e catena	1"	D3	2+	4+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un'unità di Sporesplatta Fanatics può includere un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con palla di spore e catena.

ABILITÀ

Frenesia da Polvefunghi: una nube sporigena di polvefunghi rende frenetici i Moonclan Grots nelle vicinanze.

All'inizio della tua fase degli eroi, le unità di **MOONCLAN GROTS** amiche interamente entro 12" da qualsiasi unità amica con questa abilità diventano frenetiche fino alla tua prossima fase degli eroi. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle armi da mischia delle unità frenetiche.

Nube di Spore: le palle di spore che questi Fanatics roteano attorno alla testa creano nubi che oscurano alla vista i Moonclan Grots nelle vicinanze.

Se una linea retta immaginaria larga 1mm tracciata tra i punti più vicini dei due modelli attraversa questa unità o passa entro 1" da questa unità, i modelli non sono visibili l'uno all'altro. Questa abilità non si applica se uno dei due modelli tra i quali è tracciata la linea è un modello di questa unità, un modello che può volare o un **MOSTRO**.

Splat! la vita di un Fanatic è piena di incidenti, perché tende a uccidere se stesso tanto quanto il nemico.

Se il risultato del tiro per caricare di questa unità è un doppio, dopo il movimento di carica (o dopo che la carica fallisce) questa unità subisce 1 ferita mortale e ogni altra unità entro 1" da essa subisce D3 ferite mortali.

Morte Turbinante: per attaccare un Fanatic bisogna prima schivare la sua palla e catena.

Questa unità combatte all'inizio della fase di combattimento, prima che i giocatori scelgano qualsiasi altra unità per combattere in quella fase di combattimento. Essa non può combattere di nuovo in quella fase di combattimento a meno che un'abilità o un incantesimo non le permetta di combattere più di una volta.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, FANATIC, SPORESPLATTA

CITADEL
PAINT SYSTEM

BASE DEATH GUARD GREEN

SHADE COELIA GREENSHADE

LAYER NURGLING GREEN

EDGE KRIEG KHAKI

BASE MECHANICUS STANDARD GREY

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE ABADDON BLACK

LAYER IRONBREAKER

LAYER STORMHOST SILVER



BASE BALTHASAR GOLD

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER GEHENNA'S GOLD

LAYER STORMHOST SILVER

BASE ZANDRI DUST

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL

BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER STORMVERMIN FUR

LAYER ADMINISTRATUM GREY



BASE ZANDRI DUST

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER OGRYN CAMO

LAYER SCREAMING SKULL



BASE CALEDOR SKY

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

LAYER TECLIS BLUE

LAYER FENRISIAN GREY



BASE ZANDRI DUST

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL