



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

BuildInstructions.com

GOBBAPALOOZA



SPIKER

BOGGLEYE

SCAREMONGER

SHROOMANCER

BREWGIT





• 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

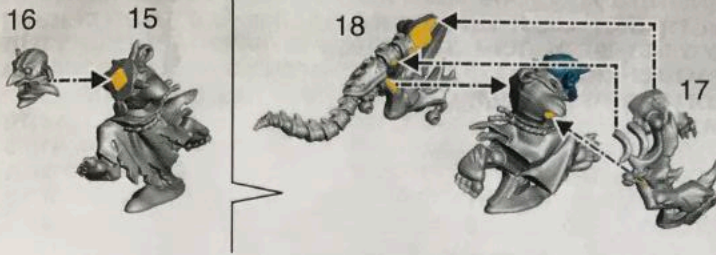


- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo

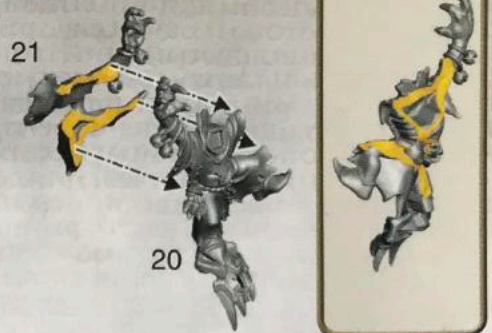


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

1 a SCAREMONGER



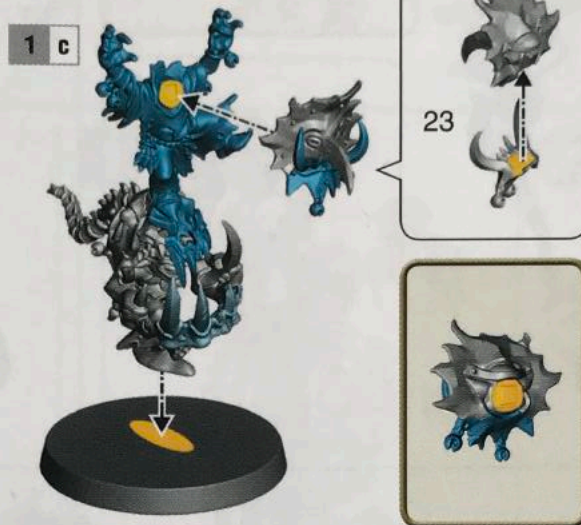
1 b



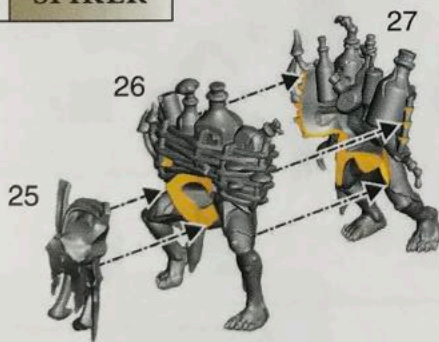
1 c



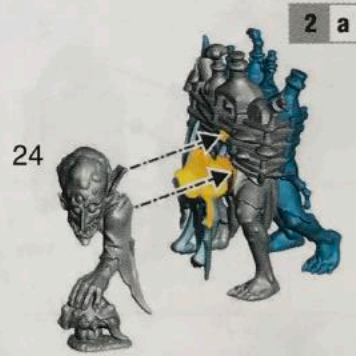
1 d



2 a SPIKER



2 b



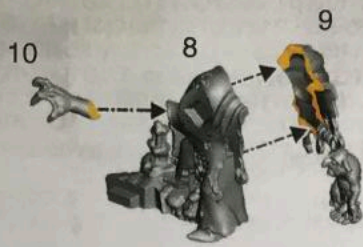
2 c



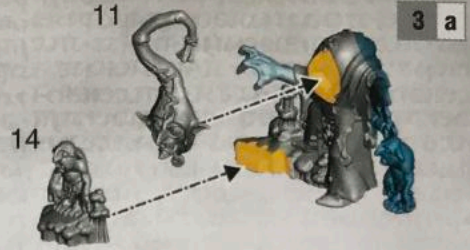
2 d



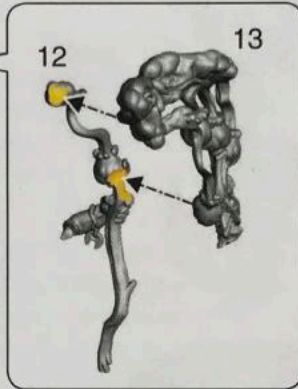
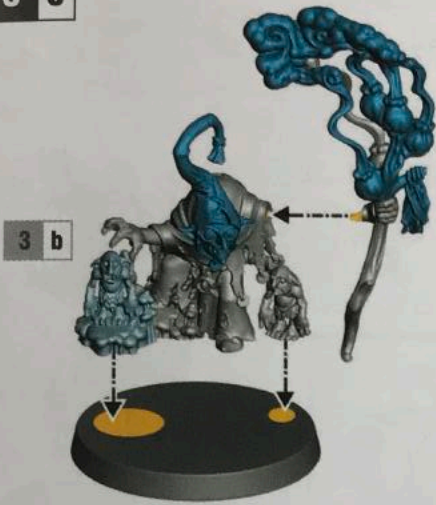
3 a BOGGLEYE



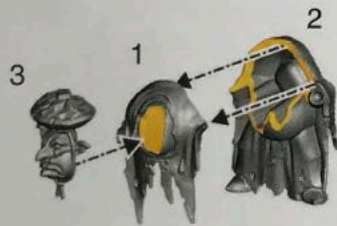
3 b



3 c



4 a BREWGIT



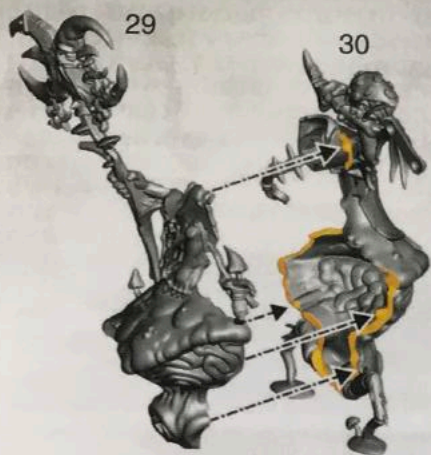
4 b



4 c



5 a SHROOMANCER



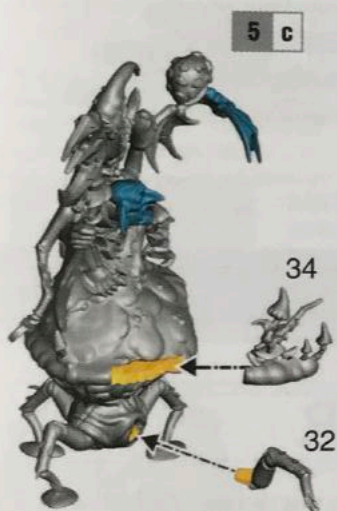
5 b



5 c



5 d



5 e



6



40



36



41



37



42



38



43



39



44



1 - 5





BASE AVERLAND SUNSET

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER YRIEL YELLOW

EDGE DORN YELLOW

BASE INCUBI DARKNESS

LAYER SOTEK GREEN

LAYER TEMPLE GUARD BLUE

LAYER ULTHUAN GREY

BASE SCREAMER PINK

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER PINK HORROR

LAYER PALLID WYCH FLESH

BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER ADMINISTRATUM GREY

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the latest rules for this unit, and much more, see the relevant battle tome for your army.



SHROOMANCER

Shroomancers experience such vivid fungus-brew hallucinations that their magics spill out to animate the fungi around them and bring their visions to life. This can have deeply unpleasant effects for anyone stood too close!

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon Staff and Jaggedy Knife	2"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

A Shroomancer is a single model armed with a Moon Staff and Jaggedy Knife.

ABILITIES

Hallucinogenic Fungus Brews:

Gobbapalooza shamans drink long draughts of hallucinogenic fungus brew before the battle begins, making them almost impervious to pain. However, as the battle progresses the effects start to wear off.

In the first battle round, add 2 to save rolls for attacks that target this model. In the

second battle round, add 1 to save rolls for attacks that target this model.

Slippery Git: *Gobbapalooza shamans seek to put as many of their fellow grots between themselves and incoming enemy fire as possible.*

Subtract 1 from hit rolls for attacks made with missile weapons that target this model while it is within 3" of a friendly **MOONCLAN** unit with 3 or more models.

MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast one spell in your hero phase

and attempt to unbind one spell in the enemy hero phase. It knows the Fungoid Cloud spell.

Fungoid Cloud: *The Shroomancer stamps upon the bloatstool he rides, releasing a cloud of magical spores that engulfs the enemy.*

Fungoid Cloud has a casting value of 6. If successfully cast, pick 1 enemy unit within 8" of the caster that is visible to them. Until your next hero phase, subtract 1 from hit rolls for attacks made by that unit, and subtract 1 from save rolls for attacks that target that unit.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, WIZARD, SHROOMANCER



SHROOMANCER

Les Shroomancers ont des hallucinations fongiques si puissantes que leur magie en exsude pour aller animer les champignons et donner vie à leurs visions. Cela peut avoir des effets très déplaisants pour ceux qui se trouvent trop près!

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Bâton de Lune et Couteau Dentelé	2"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Shroomancer est une figurine individuelle armée d'un Bâton de Lune et Couteau Dentelé.

APTITUDES

Brouets de Champis Hallucinogènes: Les chamans Gobbapalooza boivent de ces tisanes avant la bataille, ce qui les rend quasi insensibles à la douleur. Toutefois, les effets se dissipent progressivement.

Au premier round de bataille, ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette figurine. Au deuxième round, ajoutez 1 à ces mêmes jets.

Faquin Fuyant: Les Gobbapaloozas essaient de mettre autant de leurs congénères que possible entre eux et les tireurs ennemis.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes à projectiles qui ciblent cette figurine tant qu'elle est à 3" ou moins d'une unité MOONCLAN amie avec 3 figurines ou plus.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer un sort à votre phase des héros et de dissiper un sort à la phase des héros adverse. Il connaît le sort Nuage Fongique.

Nuage Fongique: Le Shroomancer tape du pied sur la chairenflee qui le porte, ce qui libère un nuage de spores magiques qui enveloppe l'ennemi.

Nuage Fongique a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité ennemie à 8" ou moins du lanceur et visible de lui. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par l'unité choisie, et soustrayez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent l'unité.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SORCIER, SHROOMANCER



SHROOMANCER

Los Shroomancers experimentan alucinaciones tan vívidas a causa de las setas que su magia les desborda y da vida a los hongos para materializar esas visiones. Esto puede tener unas consecuencias de lo más desagradable para quienes estén cerca.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Bastón lunar y kuchillo de zierra	2"	2	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Shroomancer es una sola miniatura armada con un bastón lunar y kuchillo de zierra.

HABILIDADES

Poción de Setas alucinógenas. Antes de luchar, los chamanes Gobbapalooza beben una poción que les hace temporalmente inmunes al dolor.

Durante la primera ronda de batalla, suma 2 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura. Durante la segunda ronda de batalla, suma 1 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura.

Tipo ezkurridizo. Los chamanes Gobbapalooza se sienten más cómodos cuantos más grots haya entre los proyectiles enemigos y ellos.

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura mientras esté a 3" o menos de una unidad MOONCLAN amiga formada por 3 miniaturas o más.

MAGIA

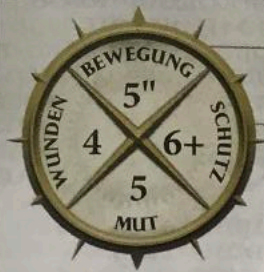
Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce el hechizo Nube fungosa.

Nube fungosa. El Shroomancer golpea la enorme seta sobre la que monta y eso provoca que se esparza una nube de esporas mágicas que rodea al enemigo.

Nube fungosa tiene dificultad 6. Si se lanza con éxito, elige 1 unidad enemiga a 8" o menos del lanzador y visible para él. Hasta tu próxima fase de héroe, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de esa unidad y resta 1 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esa unidad.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, MAGO, SHROOMANCER



SHROOMANCER

Shroomancers erfahren so lebhaftige Pilzgebräu-Halluzinationen, dass ihre Magie hervorbricht, um die Pilze um sie herum zu beleben und ihre Visionen Wirklichkeit werden zu lassen. Das kann für jeden in der Nähe äußerst unangenehme Auswirkungen haben!

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mondstab und gezacktes Messer	2"	2	4+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ein Shroomancer ist ein einzelnes Modell, das mit einem Mondstab und einem gezackten Messer bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Halluzinogenes Pilzgebräu: *Gobbapalooza-Shamans nehmen vor Schlachtbeginn große Schlücke halluzinogenen Pilzgebräus ein, die sie fast unempfindsam für Schmerz machen. Im Laufe der Schlacht nimmt die Wirkung allerdings ab.*

Addiere in der ersten Schlachtrunde 2 auf Schutzwürfe gegen Attacks, die dieses Modell als Ziel haben. Addiere in der zweiten Schlachtrunde 1 auf Schutzwürfe gegen Attacks, die dieses Modell als Ziel haben.

Aalglatter Git: *Shamans des Gobbapalooza sind bestrebt, so viele ihrer Mitgrots wie möglich zwischen sich und eintreffenden Beschuss zu bringen.*

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacks von Fernkampfwaffen ab, die dieses Modell als Ziel haben, solange es sich innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete MOONCLAN-Einheit mit 3 oder mehr Modellen befindet.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt den Zauber *Pilzwolke*.

Pilzwolke: *Der Shroomancer stampft auf dem Schwellschemel herum, der ihn trägt, und setzt eine Wolke magischer Sporen frei, die den Feind umfängt.*

Pilzwolke hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 8" um den Zaubernden, die für ihn sichtbar ist. Ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacks der gewählten Einheit ab und ziehe 1 von Schutzwürfen gegen Attacks ab, welche die gewählte Einheit als Ziel haben.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, ZAUBERER, SHROOMANCER

ITALIANO

Queste regole essenziali ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole più aggiornate consulta il Battletome corrispondente alla tua armata.



SHROOMANCER

Gli Shroomancers sono vittime di allucinazioni da funghi talmente vivide che la magia anima i funghi che li circondano per realizzare le loro visioni. Ciò può avere effetti decisamente sgradevoli su chiunque si trovi troppo vicino!

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Baztone della luna e un coltello seghettato	2"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Uno Shroomancer è un singolo modello armato con un baztone della luna e un coltello seghettato.

ABILITÀ

Distillati di Funghi Allucinogeni: *gli sciamani Gobbapalooza prima della battaglia bevono grandi sorsate di distillati di funghi allucinogeni, che li rendono immuni al dolore. Tuttavia, man mano che lo scontro prosegue gli effetti si affievoliscono.*

Nel primo round di battaglia aggiungi 2 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

Nel secondo round di battaglia aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

Tipo Zfuggente: *gli sciamani Gobbapalooza cercano di mettere più grots possibile tra se stessi e il fuoco nemico.*

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio questo modello fintanto che si trova entro 3" da un'unità del MOONCLAN amica che comprende 3 o più modelli.

MAGIA

Questo modello è un **MAGO**. Può tentare di lanciare un incantesimo nella tua fase degli

eroi e tentare di dissipare un incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce l'incantesimo *Nube Fungina*.

Nube Fungina: *lo Shroomancer schiaccia il fungogrosso che cavalca, rilasciando una nube di spore magiche che avvolge il nemico.*

Nube Fungina ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, scegli 1 unità nemica entro 8" dal lanciatore e visibile ad esso. Fino alla tua prossima fase degli eroi sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi di quell'unità, e sottrai 1 dai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio quell'unità.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, MAGO, SHROOMANCER



BASE STEEL LEGION DRAB

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER BANEBLADE BROWN

LAYER USHABTI BONE

BASE SCREAMING BELL

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER HASHUT COPPER

LAYER GEHENNA'S GOLD

BASE KHORNE RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER WAZDAKKA RED

LAYER SQUIG ORANGE



BASE CELESTRA GREY

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER ADMINISTRATUM GREY

LAYER WHITE SCAR

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the latest rules for this unit, and much more, see the relevant battle tome for your army.



BREWGIT

Spigots dripping, the Brewgit capers into battle with weird fungus potions bubbling in his loonshine still. He drives quick and bonkers bargains mid-battle, peddling his most potent might-enhancing brews to those grot heroes that can afford them.

MELEE WEAPONS

Concealed Stikka

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPTION

A Brewgit is a single model armed with a concealed stikka.

ABILITIES

Hallucinogenic Fungus Brews:

Gobbapalooza shamans drink long draughts of hallucinogenic fungus brew before the battle begins, making them almost impervious to pain. However, as the battle progresses the effects start to wear off.

In the first battle round, add 2 to save rolls for attacks that target this model. In the

second battle round, add 1 to save rolls for attacks that target this model.

Loonshine Potion: The Brewgit cranks one of the spigots on his loonshine still and siphons off a bottle full of magical potion to sell to the highest bidder.

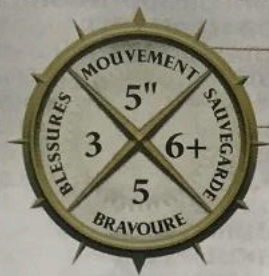
In your hero phase, you can make a Gobbapalooza Know-wotz roll for this model. If you do so, roll a dice. On a 3+ pick 1 friendly MOONCLAN GROT HERO within 18" of this model that is visible to them. You can re-roll hit rolls for that HERO until your next hero phase.

Slippery Git: Gobbapalooza shamans seek to put as many of their fellow grots between themselves and incoming enemy fire as possible.

Subtract 1 from hit rolls for attacks made with missile weapons that target this model while it is within 3" of a friendly MOONCLAN unit with 3 or more models.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, BREWGIT



BREWGIT

Robinets dégoulinants, le Brewgit gambade à la bataille avec ses étranges potions et son alambic à excellouf. Il conclut des contrats délirants en plein combat, négociant ses plus puissants brouets avec les héros grots qui en ont les moyens.

ARMES DE MÊLÉE

Aiguillon Caché

Portée

1"

Attaques

2

Toucher

4+

Blesser

4+

Perf.

-1

Dégâts

1

DESCRIPTION

Un Brewgit est une figurine individuelle armée d'un Aiguillon Caché.

APTITUDES

Brouets de Champis Hallucinogènes:

Les chamans Gobbapalooza boivent de ces tisanes avant la bataille, ce qui les rend quasi insensibles à la douleur. Toutefois, les effets se dissipent progressivement.

Au premier round de bataille, ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette figurine. Au deuxième round, ajoutez 1 à ces mêmes jets.

Potion d'Excellouf: Le Brewgit tourne un des robinets de son alambic à excellouf et remplit une bouteille pleine de potion magique pour la vendre au plus offrant.

À votre phase des héros, vous pouvez faire un jet de Combine de Gobbapalooza pour cette figurine. Si vous le faites, jetez un dé. Sur 3+, choisissez 1 **HÉROS GROT MOONCLAN** ami à 18" ou moins de cette figurine et visible d'elle. Vous pouvez relancer les jets de touche pour ce **HÉROS** jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Faquin Fuyant: Les Gobbapaloozas essaient de mettre autant de leurs congénères que possible entre eux et les tireurs ennemis.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes à projectiles qui ciblent cette figurine tant qu'elle est à 3" ou moins d'une unité **MOONCLAN** amie avec 3 figurines ou plus.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, BREWGIT

ESPAÑOL

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las más recientes, y mucho más, consulta el tomo de batalla relativo a tu ejército.



BREWGIT

El Brewgit se adentra en el combate mientras las espitas del alambique en el que va destilando pociones y loko-likores no cesan de gotear. Hace tratos demenciales en un abrir y cerrar de ojos para vender sus brebajes a los héroes grot que puedan pagarlos.

ARMAS DE COMBATE

Pinchador zekreto

Alcance

1"

Ataques

2

Impactar

4+

Herir

4+

Perforar

-1

Daño

1

DESCRIPCIÓN

Un Brewgit es una sola miniatura armada con un pinchador zekreto.

HABILIDADES

Frazkoz de loko-likor. Un frasco de loko-likor escanciado del alambique del Brewgit se cotiza bien.

En tu fase de héroe, puedes hacer una tirada de Zabeduría de Gobbapalooza con esta miniatura. Si lo haces, tira un dado; con 3+ elige 1 **HÉROE MOONCLAN GROT** amigo a 18" o menos de esta miniatura y visible para ella. Puedes repetir las tiradas para impactar de ese **HÉROE** hasta tu próxima fase de héroe.

Pozión de setas alucinógenaz. Antes de luchar, los chamanes Gobbapalooza beben una poción que les hace temporalmente inmunes al dolor.

Durante la primera ronda de batalla, suma 2 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura. Durante la segunda ronda de batalla, suma 1 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura.

Tipo ezkurridizo. Los chamanes Gobbapalooza se sienten más cómodos cuantos más grots haya entre los proyectiles enemigos y ellos.

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura mientras esté a 3" o menos de una unidad **MOONCLAN** amiga formada por 3 miniaturas o más.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, BREWGIT

BREWGIT



Mit tropfendem Zapfhahn hüpft der Brewgit in die Schlacht, während in seiner Wahndestille seltsames Pilzgebräu blubbert. In der Hitze der Schlacht verschachtet er seine potentesten stärkenden Kreationen schnell und irre an jene Grot-Helden, die sie bezahlen können.

NAHKAMPFWAFFEN

Versteckter Spieß

Reichw.

1"

Attacken

2

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Ein Brewgit ist ein einzelnes Modell, das mit einem Versteckten Spieß bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Halluzinogenes Pilzgebräu: *Gobbapalooza-Shamans nehmen vor Schlachtbeginn große Schlücke halluzinogenen Pilzgebräus ein, die sie fast unempfindsam für Schmerz machen. Im Laufe der Schlacht nimmt die Wirkung allerdings ab.*

Addiere in der ersten Schlachtrunde 2 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben. Addiere in der zwei-

ten Schlachtrunde 1 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben.

Wahntrank: *Der Brewgit dreht einen Zapfhahn seiner Wahndestille auf und zapft für den Höchstbietenden einen magischen Trank in ein Fläschchen.*

In deiner Heldenphase kannst du einen Gobbapalooza-Plana-Wurf für dieses Modell durchführen. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 3+ wählst du 1 befreundeten **MOONCLAN-GROT-HELDEN** innerhalb von 18" um dieses Modell, der für es sichtbar ist. Du kannst für den gewählten **HELDEN** bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe wiederholen.

Aalglatter Git: *Shamans des Gobbapalooza sind bestrebt, so viele ihrer Mitgrots wie möglich zwischen sich und eintreffenden Beschuss zu bringen.*

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken von Fernkampfwaffen ab, die dieses Modell als Ziel haben, solange es sich innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete **MOONCLAN**-Einheit mit 3 oder mehr Modellen befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, BREWGIT

ITALIANO

Queste regole essenziali ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole più aggiornate consulta il Battletome corrispondente alla tua armata.

BREWGIT



Il Brewgit saltella in battaglia con rubinetti gocciolanti e bizzarre pozioni a base di funghi che ribollono nel suo alambicco loonshine. Effettua vendite rapide e folli nel mezzo della battaglia, offrendo i suoi infusi potenziatori agli eroi che possono permetterseli.

ARMI DA MISCHIA

Baztone nazkozto

Gittata

1"

Attacchi

2

Per Colpire

4+

Per Ferire

4+

Impatto

-1

Danni

1

DESCRIZIONE

Un Brewgit è un singolo modello armato con un baztone nazkozto.

ABILITÀ

Distillati di Funghi Allucinogeni: *gli sciamani Gobbapalooza prima della battaglia bevono grandi sorsate di distillati di funghi allucinogeni, che li rendono immuni al dolore. Tuttavia, man mano che lo scontro prosegue gli effetti si affievoliscono.*

Nel primo round di battaglia aggiungi 2 ai tiri salvezza per gli attacchi che

hanno come bersaglio questo modello. Nel secondo round di battaglia aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

Pozione Loonshine: *il Brewgit pompa fuori dall'alambicco loonshine una pozione magica da vendere al migliore offerente.*

Nella tua fase degli eroi puoi effettuare un tiro Koze da Gobbapalooza per questo modello. In tal caso tira un dado. Con 3+ scegli un **MOONCLAN GROT EROE** amico entro 18" da questo modello e visibile ad esso. Puoi ripetere i tiri per colpire di

quell'**EROE** fino alla tua prossima fase degli eroi.

Tipo Zfuggente: *gli sciamani Gobbapalooza cercano di mettere più grots possibile tra se stessi e il fuoco nemico.*

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio questo modello fintanto che si trova entro 3" da un'unità del **MOONCLAN** amica che comprende 3 o più modelli.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, BREWGIT



BASE MEPHISTON RED
SHADE CARROBURG CRIMSON
LAYER WILD RIDER RED
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE ABADDON BLACK
LAYER DARK REAPER
LAYER STORMVERMIN FUR
LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE ZANDRI DUST
LAYER USHABTI BONE
SHADE SERAPHIM SEPIA
LAYER SCREAMING SKULL

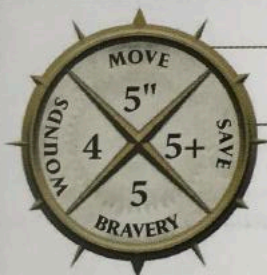
BASE DAEMONETTE HIDE
LAYER SLAANESH GREY
SHADE DRUCHII VIOLET
LAYER XEREUS PURPLE

BASE DEATH GUARD GREEN
SHADE COELIA GREENSHADE
LAYER NURGLING GREEN
EDGE KRIEG KHAKI



ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the latest rules for this unit, and much more, see the relevant battletome for your army.



SCAREMONGER

The Scaremonger capers and hoots from behind his terrifying Glareface mask. Riding upon the grot-borne skull of a Cave Squig representing the immolated godbeast Boingob, he puts the fear of the Moonclan bogeyman into the Gloomspite hordes.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boingob's Tusks and Fangs	1"	4	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

A Scaremonger is a single model armed with Boingob's Tusks and Fangs.

ABILITIES

Hallucinogenic Fungus Brews:

Gobbapalooza shamans drink long draughts of hallucinogenic fungus brew before the battle begins, making them almost impervious to pain. However, as the battle progresses the effects start to wear off.

In the first battle round, add 2 to save rolls for attacks that target this model. In the

second battle round, add 1 to save rolls for attacks that target this model.

Bogeyman: The Scaremonger generates palpable waves of fear that scare nearby grots into fighting with renewed vigour.

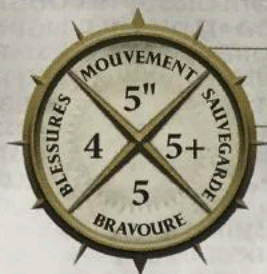
In your hero phase, you can make a Gobbapalooza Know-wotz roll for this model. If you do so, roll a dice. On a 3+ pick 1 friendly MOONCLAN GROT unit wholly within 18" of this model that is visible to them. You can re-roll charge rolls and run rolls for that unit until your next hero phase.

Slippery Git: Gobbapalooza shamans seek to put as many of their fellow grots between themselves and incoming enemy fire as possible.

Subtract 1 from hit rolls for attacks made with missile weapons that target this model while it is within 3" of a friendly MOONCLAN unit with 3 or more models.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SCAREMONGER



SCAREMONGER

Le Scaremonger caquette et hulule derrière son terrifiant masque Brilleface. Juché sur le crâne d'un Cave Squig porté par un grot et représentant le dieu-animal immolé Boingob, il sème la peur du croquemitaine des Moonclans dans les hordes Gloomspite.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Crocs et Dents de Boingob	1"	4	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Scaremonger est une figurine individuelle armée de Crocs et Dents de Boingob.

APTITUDES

Brouets de Champis Hallucinogènes :

Les chamans Gobbapalooza boivent de ces tisanes avant la bataille, ce qui les rend quasi insensibles à la douleur. Toutefois, les effets se dissipent progressivement.

Au premier round de bataille, ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette figurine. Au deuxième round, ajoutez 1 à ces mêmes jets.

Croquemitaine: Le Scaremonger génère des ondes de peur palpables, qui incitent les grots à proximité à se battre avec une vigueur renouvelée.

À votre phase des héros, vous pouvez faire un jet de Combine de Gobbapalooza pour cette figurine. Si vous le faites, jetez un dé. Sur 3+, choisissez 1 unité **GROT MOONCLAN** amie qui est entièrement à 18" ou moins de cette figurine et visible d'elle. Vous pouvez relancer les jets de charge et de course pour l'unité choisie jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Faquin Fuyant: Les Gobbapaloozas essaient de mettre autant de leurs congénères que possible entre eux et les tireurs ennemis.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes à projectiles qui ciblent cette figurine tant qu'elle est à 3" ou moins d'une unité **MOONCLAN** amie avec 3 figurines ou plus.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SCAREMONGER

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las más recientes, y mucho más, consulta el tomo de batalla relativo a tu ejército.



SCAREMONGER

El Scaremonger hace cabriolas y chilla tras la terrorífica máscara Karabrilante. Subido al cráneo de un Cave Squig, que representa a la finada bestia divina Boingob, acarreado por un grot, atemoriza a las hordas Gloomspite en el papel del "malo malo".

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Colmillos y dientes de Boingob	1"	4	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Scaremonger es una sola miniatura armada con los colmillos y dientes de Boingob.

HABILIDADES

Poción de Setas alucinógenas. Antes de luchar, los chamanes Gobbapalooza beben una poción que les hace temporalmente inmunes al dolor.

Durante la primera ronda de batalla, suma 2 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura. Durante la segunda ronda de batalla, suma 1 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura.

El malo malo. El Scaremonger crea una atmósfera palpable de temor que atemoriza a los grots cercanos para que luchen frenéticamente.

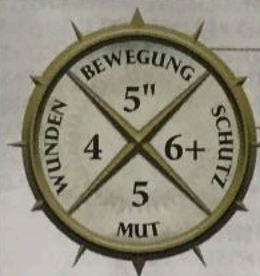
En tu fase de héroe, puedes hacer una tirada de Zabeduría de Gobbapalooza con esta miniatura. Si lo haces, tira un dado; con 3+ elige 1 unidad **MOONCLAN GROT** amiga completamente a 18" o menos de esta miniatura y visible para ella. Puedes repetir las tiradas de carga y para correr de esa unidad hasta tu próxima fase de héroe.

Tipo ezkurridizo. Los chamanes Gobbapalooza se sienten más cómodos cuantos más grots haya entre los proyectiles enemigos y ellos.

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura mientras esté a 3" o menos de una unidad **MOONCLAN** amiga formada por 3 miniaturas o más.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SCAREMONGER



SCAREMONGER

Der Scaremonger jöhlt und schneidet hinter seiner Glareface-Maske Grimassen. Auf seinem von einem Grot getragenen Schädel eines Cave Squigs stellt er die eingäscherte Gottbestie Boingob dar und weckt in den Gloomspite-Horden die Furcht vor dem Moonclan-Butzemann.

NAHKAMPFWAFFEN

Boingobs Hauer und Fänge

Reichw.

1"

Attacken

4

Treffen

4+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Ein Scaremonger ist ein einzelnes Modell, das mit Boingobs Hauern und Fängen bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Halluzinogenes Pilzgebräu: *Gobbapalooza-Shamans nehmen vor Schlachtbeginn große Schlücke halluzinogenen Pilzgebräus ein, die sie fast unempfindsam für Schmerz machen. Im Laufe der Schlacht nimmt die Wirkung allerdings ab.*

Addiere in der ersten Schlachtrunde 2 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben. Addiere in der zweiten Schlachtrunde 1 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben.

Butzemann: *Der Scaremonger sendet spürbare Wellen der Furcht aus, die nahe Grots mit frischem Elan kämpfen lassen.*

In deiner Heldenphase kannst du einen Gobbapalooza-Plana-Wurf für dieses Modell durchführen. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 3+ wählst du 1 befreundete **MOONCLAN-GROT**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18 um dieses Modell befindet und die für es sichtbar ist. Du kannst bis zu deiner nächsten Heldenphase Angriffs- und Rennenwürfe für die gewählte Einheit wiederholen.

Aalglatter Git: *Shamans des Gobbapalooza sind bestrebt, so viele ihrer Mitgrots wie möglich zwischen sich und eintreffenden Beschuss zu bringen.*

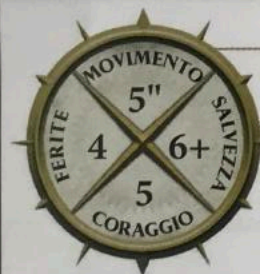
Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken von Fernkampfwaffen ab, die dieses Modell als Ziel haben, solange es sich innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete **MOONCLAN**-Einheit mit 3 oder mehr Modellen befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SCAREMONGER

ITALIANO

Queste regole essenziali ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole più aggiornate consulta il Battletome corrispondente alla tua armata.



SCAREMONGER

Lo Scaremonger saltella e urla da dietro la sua terrificante maschera Facciatruce. Assiso sul teschio di uno Squig di Caverna sorretto da grots, che rappresenta la bestia divina immolata Boingob, incute la paura delle credenze del Moonclan nelle orde dei Gloomspite.

ARMI DA MISCHIA

Zanne e denti di Boingob

Gittata

1"

Attacchi

4

Per Colpire

4+

Per Ferire

3+

Impatto

-1

Danni

D3

DESCRIZIONE

Uno Scaremonger è un singolo modello armato con zanne e denti di Boingob.

ABILITÀ

Distillati di Funghi Allucinogeni: *gli sciamani Gobbapalooza prima della battaglia bevono grandi sorsate di distillati di funghi allucinogeni, che li rendono immuni al dolore. Tuttavia, man mano che lo scontro prosegue gli effetti si affievoliscono.*

Nel primo round di battaglia aggiungi 2 ai tiri salvezza per gli attacchi che

hanno come bersaglio questo modello. Nel secondo round di battaglia aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

Spauracchio: *lo Scaremonger genera ondate palpabili di paura che pervadono i grots circostanti spingendoli a combattere con maggior vigore.*

Nella tua fase degli eroi puoi effettuare un tiro Koze da Gobbapalooza per questo modello. In tal caso tira un dado. Con 3+ scegli 1 unità di **MOONCLAN GROTS** amica interamente entro 18" da questo modello e visibile ad esso. Puoi ripetere i tiri per

caricare e per correre di quell'unità fino alla tua prossima fase degli eroi.

Tipo Zfuggente: *gli sciamani Gobbapalooza cercano di mettere più grots possibile tra se stessi e il fuoco nemico.*

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio questo modello fintanto che si trova entro 3" da un'unità del **MOONCLAN** amica che comprende 3 o più modelli.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SCAREMONGER



BASE CALIBAN GREEN

LAYER WARPSTONE GLOW

LAYER MOOT GREEN

LAYER WHITE SCAR

BASE INCUBI DARKNESS

LAYER KABALITE GREEN

LAYER SYBARITE GREEN

LAYER WHITE SCAR

BASE STEEL LEGION DRAB

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER BANEBLADE BROWN

LAYER KARAK STONE



BASE DAEMONETTE HIDE

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER SLAANESH GREY

LAYER PALLID WYCH FLESH

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the latest rules for this unit, and much more, see the relevant battletome for your army.



SPIKER

Spikers scuttle into battle with a basket of clinking poison-bottles lashed to their backs. They hand out liberal doses of horrible venoms to any who wish to tip their blades, saving the nastiest for the barbs of their scorpisquig stikkas.

MELEE WEAPONS

Scorpisquig Stikka

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

D3

DESCRIPTION

A Spiker is a single model armed with a Scorpisquig Stikka.

ABILITIES

Hallucinogenic Fungus Brews:

Gobbapalooza shamans drink long draughts of hallucinogenic fungus brew before the battle begins, making them almost impervious to pain. However, as the battle progresses the effects start to wear off.

In the first battle round, add 2 to save rolls for attacks that target this model. In the second battle round, add 1 to save rolls for attacks that target this model.

Poison Brewer: *The Spiker grabs bottled poisons from his back-basket and makes a show of anointing nearby grots' weapons with them, chanting mumbo-jumbo spells to render them 'extra-nasty'.*

In your hero phase, you can make a Gobbapalooza Know-wotz roll for this model. If you do so, roll a dice. On a 3+ pick 1 friendly MOONCLAN GROT unit wholly within 18" of this model that is visible to

them. You can re-roll wound rolls of 1 for that unit until your next hero phase.

Slippery Git: *Gobbapalooza shamans seek to put as many of their fellow grots between themselves and incoming enemy fire as possible.*

Subtract 1 from hit rolls for attacks made with missile weapons that target this model while it is within 3" of a friendly MOONCLAN unit with 3 or more models.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SPIKER



SPIKER

Les Spikers galopent à la bataille avec un panier de fioles de poison attachés à leur dos. Ils donnent de généreuses doses d'horribles venins à ceux qui veulent en enduire leurs lames, gardant les plus virulents pour les barbelures de leur aiguillon de scorpisquig.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Aiguillon de Scorpisquig	2"	1	4+	4+	-	D3

DESCRIPTION

Un Spiker est une figurine individuelle armée d'un Aiguillon de Scorpisquig.

APTITUDES

Brouets de Champis Hallucinogènes : Les chamans Gobbapalooza boivent de ces tisanes avant la bataille, ce qui les rend quasi insensibles à la douleur. Toutefois, les effets se dissipent progressivement.

Au premier round de bataille, ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette figurine. Au deuxième round, ajoutez 1 à ces mêmes jets.

Distillateur de Poisons : Le Spiker prend des fioles de poison dans son panier et fait une petite démonstration en les versant sur les armes des grots, et en psalmodiant un charabia de sorts pour les rendre "ultra vicelardes".

À votre phase des héros, vous pouvez faire un jet de Combine de Gobbapalooza pour cette figurine. Si vous le faites, jetez un dé. Sur 3+, choisissez 1 unité **GROT MOONCLAN** amie qui est entièrement à 18" ou moins de cette figurine et visible d'elle. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour l'unité choisie jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Faquin Fuyant : Les Gobbapaloozas essaient de mettre autant de leurs congénères que possible entre eux et les tireurs ennemis.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes à projectiles qui ciblent cette figurine tant qu'elle est à 3" ou moins d'une unité **MOONCLAN** amie avec 3 figurines ou plus.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SPIKER

ESPAÑOL

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las más recientes, y mucho más, consulta el tomo de batalla relativo a tu ejército.



SPIKER

Los Spikers corretean de aquí para allá con un cesto lleno de viales de veneno a la espalda. Reparten generosamente la ponzoña a todo grot que quiera embadurnar sus armas, aunque reservan las más potentes para su pinchador de escorpisquig.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Pinchador de escorpisquig	2"	1	4+	4+	-	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Spiker es una sola miniatura armada con un pinchador de escorpisquig.

HABILIDADES

Envenenador. El Spiker toma frascos de veneno del cesto de su espalda y unta las armas de los grots cercanos mientras salmodia encantamientos para hacer los efectos "máz chungoz".

En tu fase de héroe, puedes hacer una tirada de Zabeduria de Gobbapalooza con esta miniatura. Si lo haces, tira un dado; con 3+ elige 1 unidad **MOONCLAN GROT**

amiga completamente a 18" o menos de esta miniatura y visible para ella. Puedes repetir las tiradas para herir de 1 de esa unidad hasta tu próxima fase de héroe.

Poción de Setas alucinógenas. Antes de luchar, los chamanes Gobbapalooza beben una poción que les hace temporalmente inmunes al dolor.

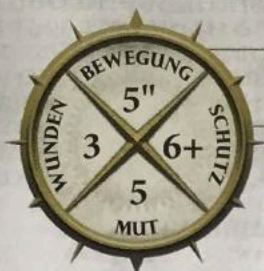
Durante la primera ronda de batalla, suma 2 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura. Durante la segunda ronda de batalla, suma 1 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura.

Tipo ezkurridizo. Los chamanes Gobbapalooza se sienten más cómodos cuantos más grots haya entre los proyectiles enemigos y ellos.

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura mientras esté a 3" o menos de una unidad **MOONCLAN** amiga formada por 3 miniaturas o más.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SPIKER



SPIKER

Spikers krabbeln mit Körben voll klirrender Giftflaschen auf dem Rücken in die Schlacht. Sie verteilen großzügige Dosen dieser furchtbaren Gifte an alle, die ihre Klängen damit versehen wollen, streichen aber die fiesesten auf die Stacheln ihrer Skorpsiquig-Spießaz.

NAHKAMPFWAFFEN

Skorpsiquig-Spießaz

Reichw.

2"

Attacken

1

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Ein Spiker ist ein einzelnes Modell, das mit einem Skorpsiquig-Spießaz bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Halluzinogenes Pilzgebräu: *Gobbapalooza-Shamans nehmen vor Schlachtbeginn große Schlücke halluzinogenen Pilzgebräus ein, die sie fast unempfindsam für Schmerz machen. Im Laufe der Schlacht nimmt die Wirkung allerdings ab.*

Addiere in der ersten Schlachtrunde 2 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben. Addiere in der zweiten Schlachtrunde 1 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben.

Giftmischer: *Der Spiker schnappt sich die auf Flaschen gezogenen Gifte aus dem Korb auf seinem Rücken und versieht effektiv die Waffen naher Grots damit, während er Hokuspokus intoniert, um sie „extrafies“ zu machen.*

In deiner Heldenphase kannst du einen Gobbapalooza-Plana-Wurf für dieses Modell durchführen. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 3+ wählst du 1 befreundete **MOONCLAN-GROT**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befindet und die es sehen kann. Für die gewählte Einheit kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Aalglatter Git: *Shamans des Gobbapalooza sind bestrebt, so viele ihrer Mitgrots wie möglich zwischen sich und eintreffenden Beschuss zu bringen.*

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken von Fernkampfwaffen ab, die dieses Modell als Ziel haben, solange es sich innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete **MOONCLAN**-Einheit mit 3 oder mehr Modellen befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SPIKER

ITALIANO

Queste regole essenziali ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole più aggiornate consulta il Battletome corrispondente alla tua armata.



SPIKER

Gli Spikers sgattaioano in battaglia con una cesta di tintinnanti pozioni legata sulla schiena. Elargiscono dosi di orribili veleni a chiunque voglia ricoprirne le proprie lame, conservando i peggiori per gli aculei dei loro baztoni scorpsiquig.

ARMI DA MISCHIA

Baztone scorpsiquig

Gittata

2"

Attacchi

1

Per Colpire

4+

Per Ferire

4+

Impatto

-

Danni

D3

DESCRIZIONE

Uno Spiker è un singolo modello armato con un baztone scorpsiquig.

ABILITÀ

Distillati di Funghi Allucinogeni: *gli sciamani Gobbapalooza prima della battaglia bevono grandi sorsate di distillati di funghi allucinogeni, che li rendono immuni al dolore. Tuttavia, man mano che lo scontro prosegue gli effetti si affievoliscono.*

Nel primo round di battaglia aggiungi 2 ai tiri salvezza per gli attacchi che

hanno come bersaglio questo modello. Nel secondo round di battaglia aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

Distillatore di Veleni: *lo Spiker afferra veleni in bottiglia dalla cesta e mostra ai grots circostanti come usarli sulle lame, intonando incantesimi fasulli che li rendono "superkattivi".*

Nella tua fase degli eroi puoi effettuare un tiro Koze da Gobbapalooza per questo modello. In tal caso tira un dado. Con 3+ scegli 1 unità di **MOONCLAN GROTS** amica interamente entro 18" da questo modello e

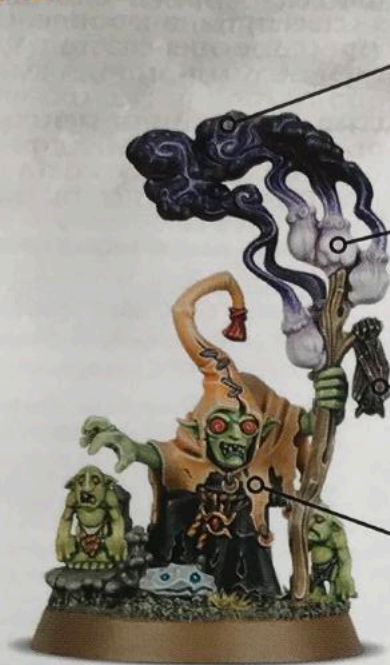
visibile ad esso. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 di quell'unità fino alla tua prossima fase degli eroi.

Tipo Zfuggente: *gli sciamani Gobbapalooza cercano di mettere più grots possibile tra se stessi e il fuoco nemico.*

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio questo modello fintanto che si trova entro 3" da un'unità del **MOONCLAN** amica che comprende 3 o più modelli.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SPIKER



BASE NAGGAROTH NIGHT

SHADE NULN OIL

LAYER XEREUS PURPLE

LAYER GENESTEALER PURPLE

BASE DAEMONETTE HIDE

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER SLAANESH GREY

LAYER WHITE SCAR

BASE STEEL LEGION DRAB

SHADE NULN OIL

LAYER KARAK STONE

LAYER USHABTI BONE

BASE AVERLAND SUNSET

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER UNGOR FLESH

LAYER USHABTI BONE

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the latest rules for this unit, and much more, see the relevant battletome for your army.



BOGGLEYE

Boggleyez stare deep into the souls of all those around them, chanting hypnotic mantras and revolving their pupils in an unlikely and hypnotic fashion. Their victims are swiftly reduced to slack-jawed puppets who obey the Boggleye's every command.

MELEE WEAPONS

Mesmerising Staff

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

DESCRIPTION

A Boggleye is a single model armed with Mesmerising Staff.

ABILITIES

Hallucinogenic Fungus Brews:

Gobbapalooza shamans drink long draughts of hallucinogenic fungus brew before the battle begins, making them almost impervious to pain. However, as the battle progresses the effects start to wear off.

In the first battle round, add 2 to save rolls for attacks that target this model. In the second battle round, add 1 to save rolls for attacks that target this model.

Slippery Git: *Gobbapalooza shamans seek to put as many of their fellow grots between themselves and incoming enemy fire as possible.*

Subtract 1 from hit rolls for attacks made with missile weapons that target this model while it is within 3" of a friendly **MOONCLAN** unit with 3 or more models.

MAGIC

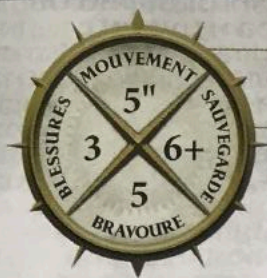
This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast one spell in your hero phase and attempt to unbind one spell in the enemy hero phase. It knows the Mesmerise spell.

Mesmerise: *The Boggleye looks deep into the eyes of his victims. Friendly warriors are convinced to stand firm against whatever foe they face, while enemies are turned into slow-witted imbeciles.*

Mesmerise has a casting value of 6. If successfully cast, pick 1 unit wholly within 12" of the caster that is visible to them. If that unit is a friendly unit, it does not take battleshock tests until your next hero phase. If that unit is an enemy unit, until your next hero phase that unit fights at the end of each combat phase, after the players have picked any other units to fight.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, WIZARD, BOGGLEYE



BOGGLEYE

Les Boggleyes scrutent les tréfonds de l'âme, en psalmodiant des mantras hypnotiques et en faisant tourner leurs pupilles d'une façon impossiblement hypnotique. Leurs victimes sont vite réduites à l'état de marionnettes obéissantes.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Bâton d'Hypnose	1"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Boggleye est une figurine individuelle armée d'un Bâton d'Hypnose.

APTITUDES

Brouets de Champis Hallucinogènes:

Les chamans Gobbapalooza boivent de ces tisanes avant la bataille, ce qui les rend quasi insensibles à la douleur. Toutefois, les effets se dissipent progressivement.

Au premier round de bataille, ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette figurine. Au deuxième round, ajoutez 1 à ces mêmes jets.

Faquin Fuyant: Les Gobbapaloozas essaient de mettre autant de leurs congénères que possible entre eux et les tireurs ennemis.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes à projectiles qui ciblent cette figurine tant qu'elle est à 3" ou moins d'une unité MOONCLAN amie avec 3 figurines ou plus.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer un sort à votre phase des héros et de dissiper un sort à la phase des héros adverse. Il connaît le sort Hypnose.

Hypnose: Le Boggleye regarde droit dans les yeux de ses victimes. Les guerriers alliés sont convaincus de tenir bon face à n'importe quel ennemi, tandis que les ennemis sont transformés en parfaits imbéciles.

Hypnose a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité qui est entièrement à 12" ou moins du lanceur et visible de lui. Si l'unité choisie est une unité amie, elle n'a pas à effectuer de tests de déroute jusqu'à votre prochaine phase des héros. Si l'unité choisie est une unité ennemie, alors jusqu'à votre prochaine phase des héros, l'unité combat à la fin de chaque phase de combat, après que les joueurs ont choisi les autres unités pouvant combattre.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, SORCIER, BOGGLEYE

ESPAÑOL

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las más recientes, y mucho más, consulta el tomo de batalla relativo a tu ejército.



BOGGLEYE

La mirada de los Boggleyes penetra hasta el alma de sus presas, mientras recitan salmos hipnóticos y mueven los ojos en círculo de manera inusitada. Pronto su víctima queda convertida en un títere sin mente, totalmente a merced del Boggleye.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Palo de hiknotizar	1"	1	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Boggleye es una sola miniatura armada con un palo de hiknotizar.

HABILIDADES

Poción de Setas alucinógenas. Antes de luchar, los chamanes Gobbapalooza beben una poción que les hace temporalmente inmunes al dolor.

Durante la primera ronda de batalla, suma 2 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura. Durante la segunda ronda de batalla, suma 1 a las tiradas de Salvación contra los ataques que tengan como blanco a esta miniatura.

Tipo ezkurridizo. Los chamanes Gobbapalooza se sienten más cómodos cuantos más grots haya entre los proyectiles enemigos y ellos.

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura mientras esté a 3" o menos de una unidad MOONCLAN amiga formada por 3 miniaturas o más.

MAGIA

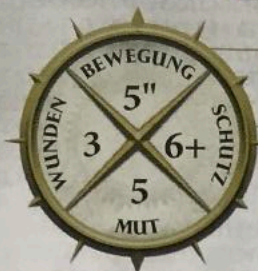
Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce el hechizo Hiknotizar.

Hiknotizar. El Boggleye mira fijamente a los ojos de sus víctimas. Los guerreros amigos se convencen de que pueden resistir frente a cualquier enemigo, mientras que los hostiles quedan convertidos en idiotas babeantes.

Hiknotizar tiene dificultad 6. Si se lanza con éxito, elige 1 unidad completamente a 12" o menos del lanzador y visible para él. Si esa unidad es una unidad amiga, no realiza chequeos de acobardamiento hasta tu próxima fase de héroe. Si es una unidad enemiga, hasta tu próxima fase de héroe esa unidad lucha al final de cada fase de combate, después de que los jugadores hayan elegido a las demás unidades para que luchen.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, MAGO, BOGGLEYE



BOGGLEYE

Boggleyes blicken allen um sich tief in die Seele, singen hypnotische Mantras und drehen ihre Pupillen auf widernatürliche und hypnotische Weise. Ihre Opfer werden zu teilnahmslosen Marionetten, die jeden Befehl des Boggleyes befolgen.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Hypnotisierender Stab	1"	1	4+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ein Boggleye ist ein einzelnes Modell, das mit einem Hypnotisierenden Stab bewaffnet ist.

ABILITIES

Halluzinogenes Pilzgebräu: *Gobbapalooza-Shamans nehmen vor Schlachtbeginn große Schlücke halluzinogenen Pilzgebräus ein, die sie fast unempfindsam für Schmerz machen. Im Laufe der Schlacht nimmt die Wirkung allerdings ab.*

Addiere in der ersten Schlachtrunde 2 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben. Addiere in der zweiten Schlachtrunde 1 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die dieses Modell als Ziel haben.

Aalglatzer Git: *Shamans des Gobbapalooza sind bestrebt, so viele ihrer Mitgrots wie möglich zwischen sich und eintreffenden Beschuss zu bringen.*

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken von Fernkampfwaffen ab, die dieses Modell als Ziel haben, solange es sich innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete MOONCLAN-Einheit mit 3 oder mehr Modellen befindet.

MAGIE

Dieses Modell ist ein ZAUBERER. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt den Zauber *Hypnotisieren*.

Hypnotisieren: *Der Boggleye schaut seinem Opfer tief in die Augen. Befreundete Krieger werden überzeugt, gegen jeden Feind standzuhalten, während Gegner zu stumpfsinnigen Idioten werden.*

Hypnotisieren hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle 1 Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um den Zaubernden befindet und die für ihn sichtbar ist. Handelt es sich um eine befreundete Einheit, legt diese bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests ab. Handelt es sich um eine feindliche Einheit, kämpft diese bis zu deiner nächsten Heldenphase am Ende der Nahkampfphase, nachdem die Spieler alle anderen Einheiten zum Kämpfen gewählt haben.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, ZAUBERER, BOGGLEYE

ITALIANO

Queste regole essenziali ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole più aggiornate consulta il Battletome corrispondente alla tua armata.



BOGGLEYE

I Boggleyes scrutano in profondità nelle anime di chi li circonda, intonando mantra ipnotici e roteando le pupille in modo impressionante e ipnotico. Le vittime sono subito ridotte a burattini che obbediscono a ogni suo comando.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Bastone ipnotico	1"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un Boggleye è un singolo modello armato con bastone ipnotico.

ABILITÀ

Distillati di Funghi Allucinogeni: *gli sciamani Gobbapalooza prima della battaglia bevono grandi sorsate di distillati di funghi allucinogeni, che li rendono immuni al dolore. Tuttavia, man mano che lo scontro prosegue gli effetti si affievoliscono.*

Nel primo round di battaglia aggiungi 2 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello. Nel secondo round di battaglia aggiungi 1

ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

Tipo Zfuggente: *gli sciamani Gobbapalooza cercano di mettere più grots possibile tra se stessi e il fuoco nemico.*

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio questo modello fintanto che si trova entro 3" da un'unità del MOONCLAN amica che comprende 3 o più modelli.

MAGIA

Questo modello è un MAGO. Può tentare di lanciare un incantesimo nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare un incantesimo

nella fase degli eroi nemica. Conosce l'incantesimo Ipnotizzare.

Ipnotizzare: *il Boggleye fissa le vittime negli occhi. I guerrieri amici sono convinti di resistere a qualsiasi nemico affrontino, mentre i nemici sono trasformati in imbecilli.*

Ipnotizzare ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, scegli 1 unità interamente entro 12" dal lanciatore e che sia visibile ad esso. Se quell'unità è amica, non effettua test di shock fino alla tua prossima fase degli eroi. Se quell'unità è nemica, fino alla tua prossima fase degli eroi essa combatte alla fine di ogni fase di combattimento, dopo che i giocatori hanno scelto qualsiasi altra unità per combattere.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, GOBBAPALOOZA, MAGO, BOGGLEYE