



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

## SQUIG HOPPERS

• STEPS  
• ÉTAPES • PASOS  
• SCHRITTE • FASI

1 - 12



## BOINGROT BOUNDERS

• STEPS  
• ÉTAPES • PASOS  
• SCHRITTE • FASI

1, 13 - 23





• 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



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes de montar
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima di assemblare



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



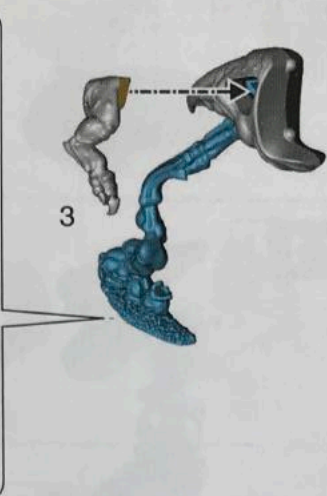
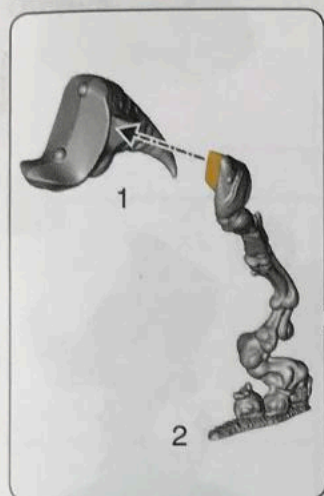
- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



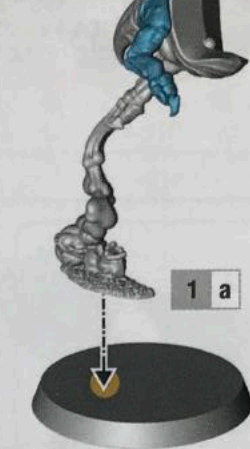
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

- FOLLOW STEP 1 FOR ALL VARIANTS
- SUIVRE L'ÉTAPE 1 POUR TOUTES LES VARIANTES
- SIGUE EL PASO 1 PARA TODAS LAS VARIANTES
- FOLGE SCHRITT 1 FÜR ALLE VARIANTEN
- SEGUI LA FASE 1 PER TUTTE LE VARIANTI

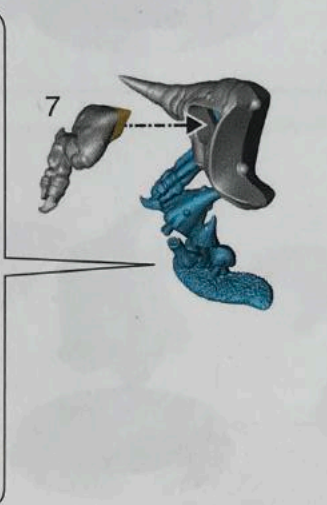
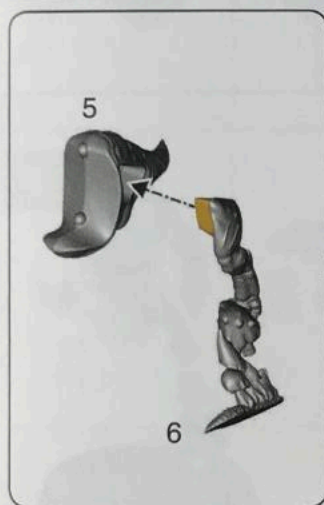
**1 a** **x2**



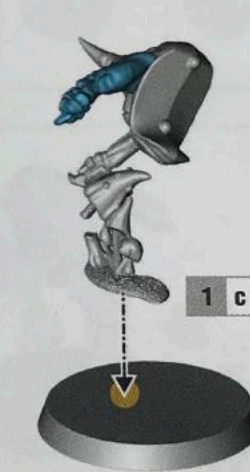
**1 b**



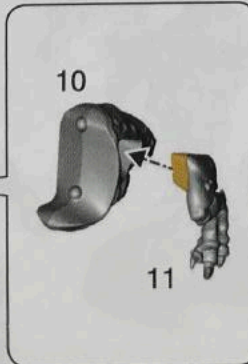
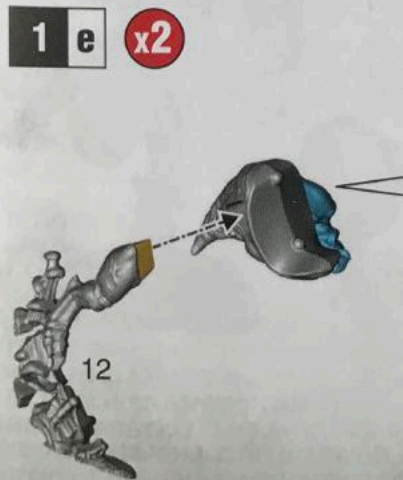
**1 c** **x2**



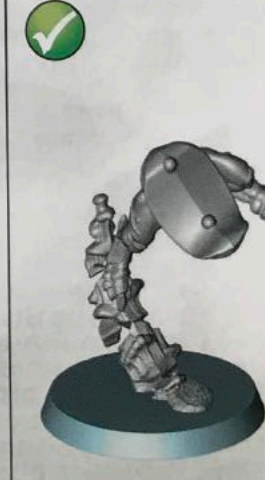
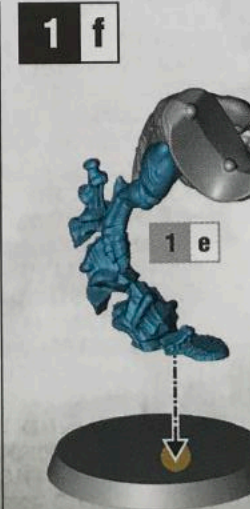
**1 d**



**1 e** **x2**

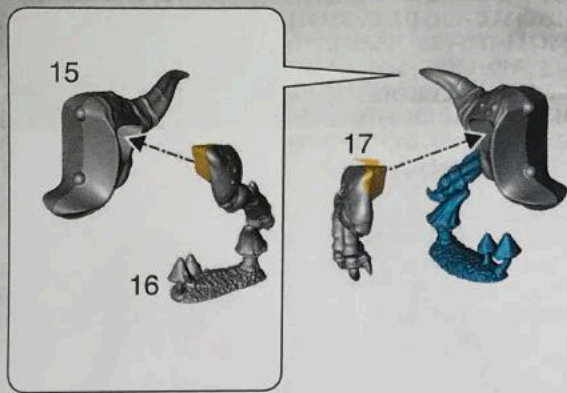


**1 f**



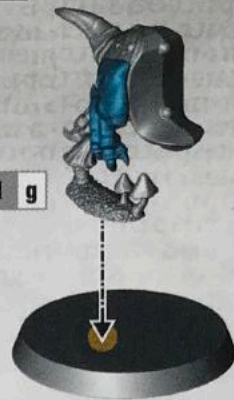
1 g

x2



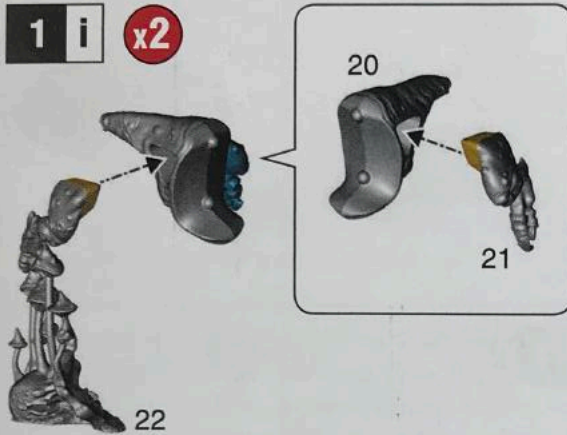
1 h

1 g



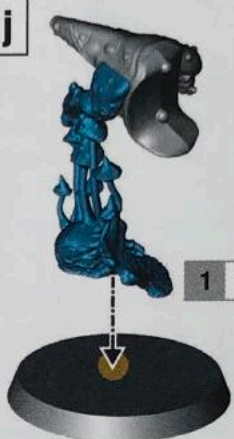
1 i

x2



1 j

1 i



# SQUIG HOPPERS

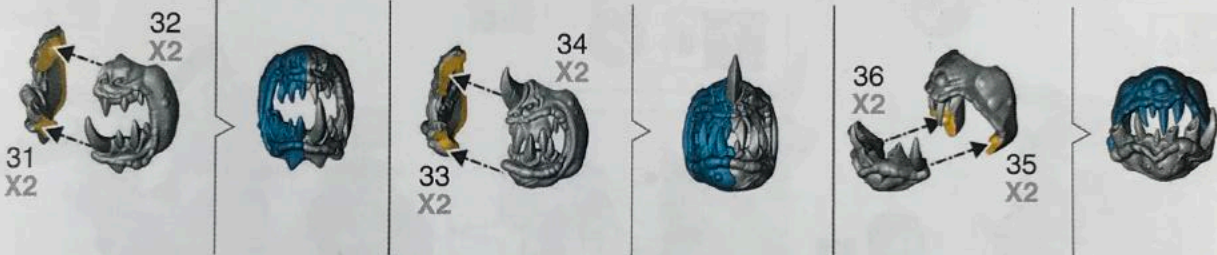
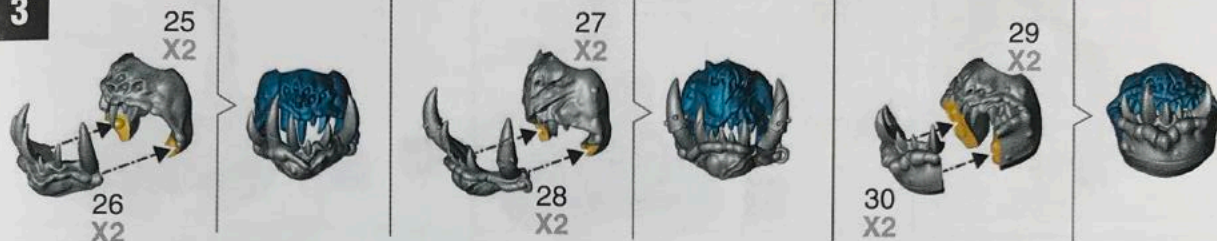


- INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES
- PARTES INTERCAMBIABLES • AUSTAUSCHBARE TEILE
- COMPONENTI INTERCAMBIABILI

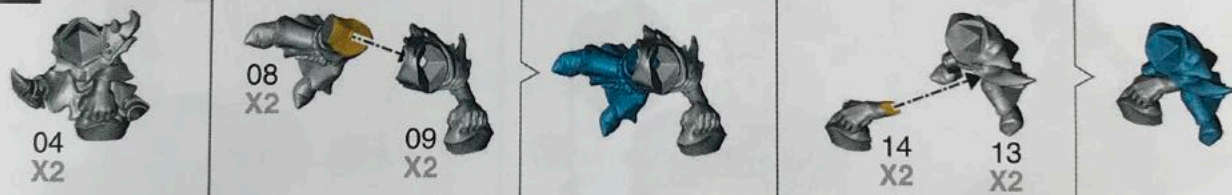
2



3



4



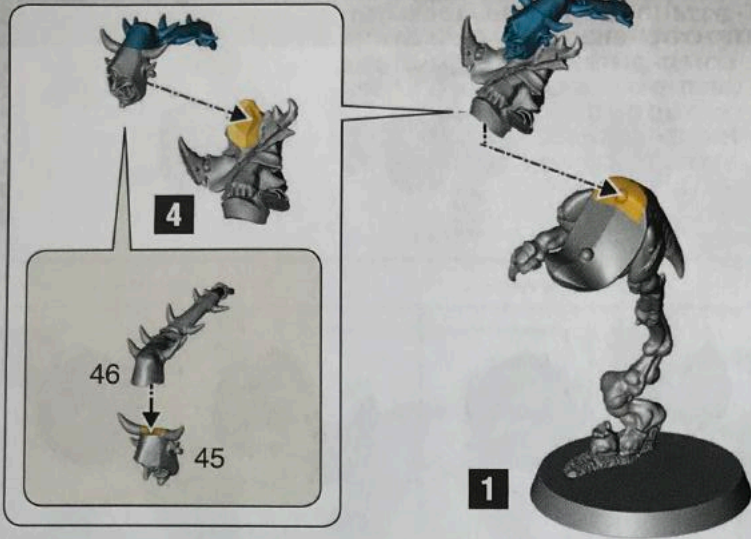
5



6



7 a



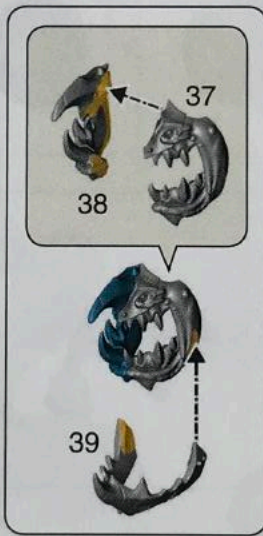
7 b



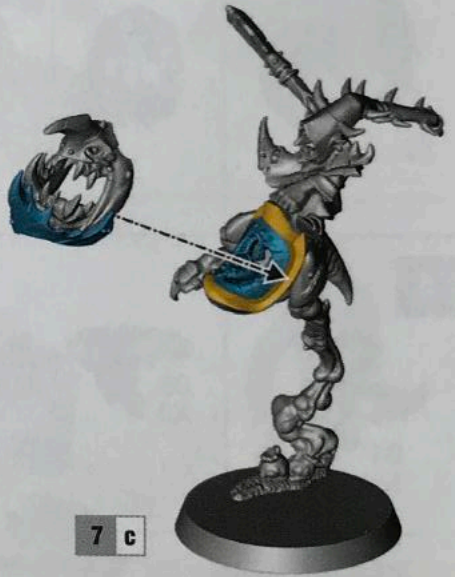
7 c



7 d



7 c

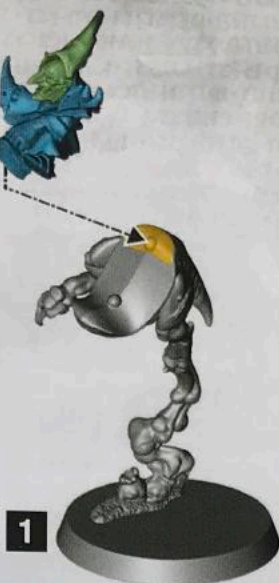


8

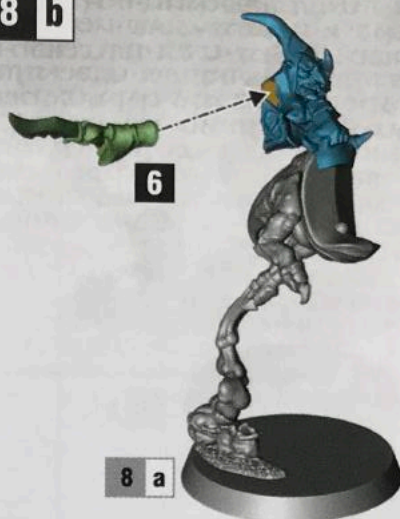
# SQUIG HOPPER 1

x1

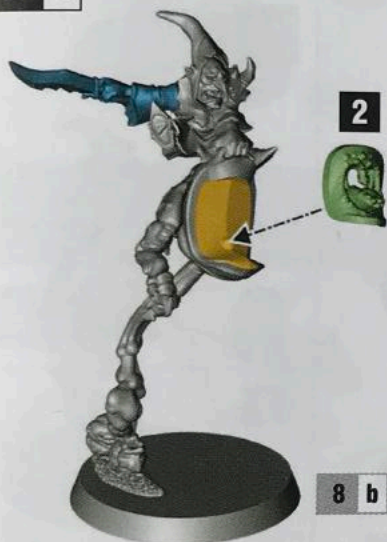
8 a



8 b



8 c



8 d



9

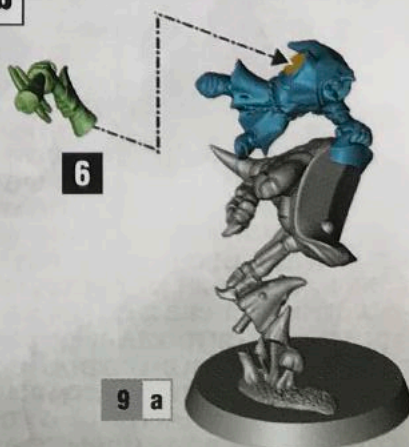
# SQUIG HOPPER 2

x2

9 a



9 b

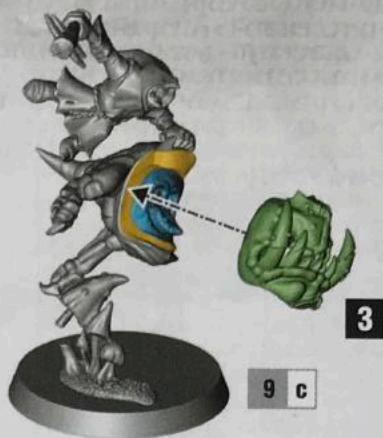




9 c

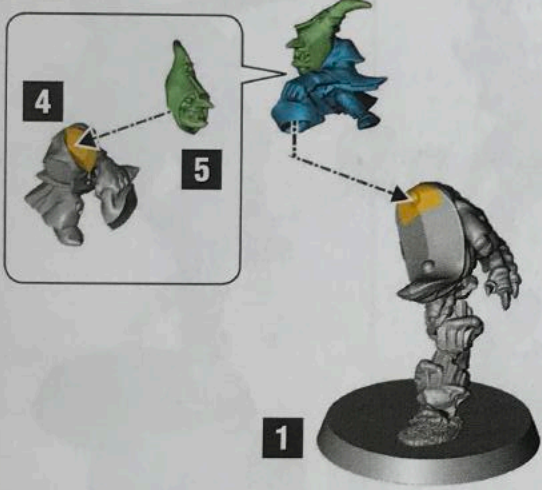


9 d



10 SQUIG HOPPER 3 x2

10 a



10 b



10 c

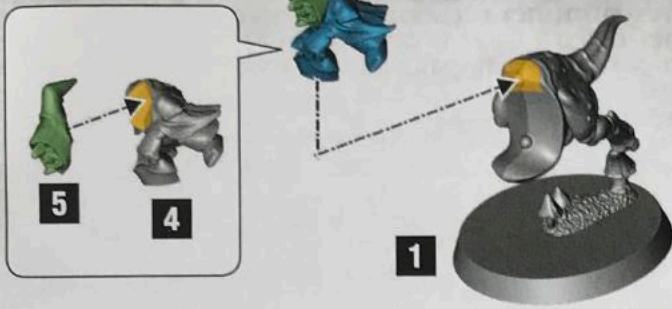


10 d



# 11 SQUIG HOPPER 4 x2

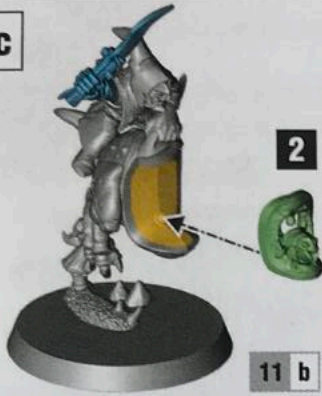
11 a



11 b



11 c



11 d



# 12 SQUIG HOPPER 5 x2

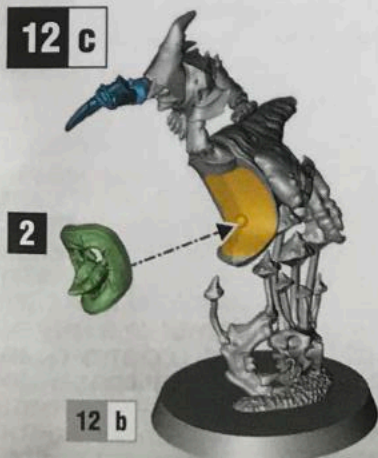
12 a



12 b

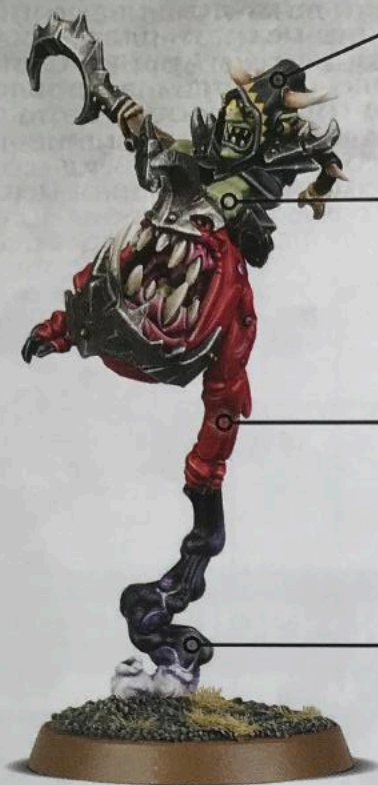


12 c



12 d





BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER STORMVERMIN FUR

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE DEATH GUARD GREEN

SHADE COELIA GREENSHADE

LAYER NURGLING GREEN

EDGE KRIEG KHAKI

BASE KHORNE RED

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER WAZDAKKA RED

LAYER SQUIG ORANGE

BASE NAGGAROTH NIGHT

SHADE NULN OIL

LAYER XEREUS PURPLE

LAYER GENESTEALER PURPLE

## 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.



# SQUIG HOPPERS

Squig Hoppers bound madly into battle, wreaking havoc on anything they collide with. Each hurtling squig has a cackling grot clinging to its back, flailing wildly at nearby enemies as he tries vainly to steer his weird steed.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1
Fang-filled Gob	1"	2	4+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

A unit of Squig Hoppers has any number of models, each armed with a Slitta.

**MOUNT:** This unit's Cave Squigs attack with their Fang-filled Gobs.

**FLY:** This unit can fly.

**SQUIG HOPPER BOSS:** The leader of this unit is a Squig Hopper Boss. You can add 1 to hit rolls for attacks made with a Squig Hopper Boss' Slitta.

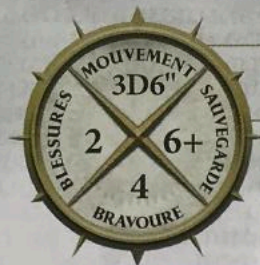
### ABILITIES

**Boing! Boing! Boing!:** *Squig Hoppers can cause considerable damage simply by bouncing on top of their foes as they hurtle across the battlefield.*

After this unit has made a normal move, pick 1 enemy unit and roll a dice for each model in this unit that passed across a model from that unit. For each 4+ that unit suffers 1 mortal wound.

### KEYWORDS

DESTRUCTION, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HOPPERS



## SQUIG HOPPERS

Les Squig Hoppers bondissent à la bataille comme des dératés, fracassant tout ce qu'ils heurtent. Chaque squig sauteur a un grot caquetant accroché à son dos, agitant frénétiquement les bras en essayant vainement de contrôler sa monture.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Kitranch'	1"	1	5+	5+	-	1
Gueule Garnie de Crocs	1"	2	4+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

Une unité de Squig Hoppers se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'un Kitranch'.

**MONTURE:** Les Cave Squigs de cette unité attaquent avec leurs Gueules Garnies de Crocs.

**VOL:** Cette unité peut voler.

**SQUIG HOPPER BOSS:** Le leader de cette unité est un Squig Hopper Boss. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec son Kitranch'.

### APTITUDES

**Boing! Boing! Boing!** *Les Squig Hoppers peuvent causer des dégâts considérables juste en bondissant sur l'ennemi tandis qu'ils galopent sur le champ de bataille.*

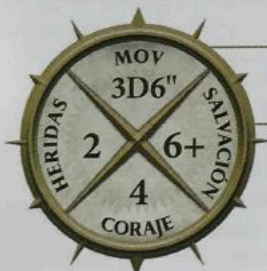
Après que cette unité a effectué un mouvement normal, choisissez 1 unité ennemie et jetez un dé pour chaque figurine de cette unité qui a survolé une figurine de l'unité choisie. Pour chaque jet de 4+, l'unité choisie subit 1 blessure mortelle.

### MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HOPPERS

## 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.



## SQUIG HOPPERS

Los Squig Hoppers se lanzan sin pensar a la batalla, causando estragos en cualquiera con quien choquen. Cada squig tiene un grot enloquecido aferrado a su espalda, golpeando a los enemigos cercanos mientras intenta dirigir su extraño corcel en vano.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Kortakuelloz	1"	1	5+	5+	-	1
Bokaza colmilluda	1"	2	4+	3+	-1	1

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Squig Hoppers tiene cualquier número de miniaturas, cada una armada con un kortakuelloz.

**MONTURA:** Los Cave Squigs de esta unidad atacan con sus bokazas colmilludas.

**VOLAR:** Esta unidad puede volar.

**JEFE SQUIG HOPPER:** El líder de esta unidad es un Jefe Squig Hopper. Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de los ataques del kortakuelloz del Jefe Squig Hopper.

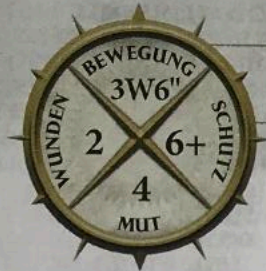
### HABILIDADES

**¡Boing! ¡Boing! ¡Boing!** *Los Squig Hoppers pueden causar daños considerables simplemente saltando sobre sus enemigos mientras corren por todo el campo de batalla.*

Después de que esta unidad lleve a cabo un movimiento normal, elige 1 unidad enemiga y tira un dado por cada miniatura de esta unidad que haya atravesado a una miniatura de esa unidad; por cada 4+ esa unidad sufre 1 herida mortal.

### CLAVES

DESTRUCCIÓN, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HOPPERS



## SQUIG HOPPERS

Squig Hoppers springen irre in die Schlacht und verheeren alles, mit dem sie zusammenprallen. An jedem tobenden Squig klammert sich ein gackernder Grot fest, der wild nach jedem nahen Feind schlägt, während er vergebens versucht, sein seltsames Reittier zu lenken.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schneida	1"	1	5+	5+	-	1
Maul voller Zähne	1"	2	4+	3+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit Squig Hoppers besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit einem Schneida bewaffnet sind.

**REITTIER:** Die Cave Squigs dieser Einheit attackieren mit ihrem Maul voller Zähne.

**FLIEGEN:** Diese Einheit kann fliegen.

**SQUIG HOPPER BOSS:** Der Anführer dieser Einheit ist ein Squig Hopper Boss. Du kannst 1 auf Trefferwürfe für Attacken addieren, die mit dem Schneida eines Squig Hopper Bosses durchgeführt werden.

### FÄHIGKEITEN

**Boing! Boing! Boing!** *Squig Hoppers können beträchtlichen Schaden verursachen, indem sie einfach auf ihre Feinde springen, während sie über das Schlachtfeld toben.*

Wähle 1 feindliche Einheit, nachdem diese Einheit eine normale Bewegung beendet hat, und wirf einen Würfel für jedes Modell dieser Einheit, das sich über ein Modell der feindlichen Einheit bewegt hat. Für jede 4+ erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HOPPERS

## 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.



## SQUIG HOPPERS

Gli Squig Hoppers balzano all'impazzata devastando qualsiasi cosa colpiscano. Ogni bestia saltellante porta un grot ridacchiante aggrappato alla schiena, che cerca di affettare i nemici nelle vicinanze mentre prova vanamente a indirizzare il suo strano destriero.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Zkanna	1"	1	5+	5+	-	1
Bocca piena di zanne	1"	2	4+	3+	-1	1

### DESCRIZIONE

Un'unità di Squig Hoppers include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con uno zkanna.

**CAVALCATURA:** i Cave Squigs di questa unità attaccano con bocche piene di zanne.

**VOLO:** questa unità può volare.

**SQUIG HOPPER BOSS:** il leader di questa unità è lo Squig Hopper Boss. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire degli attacchi dello zkanna dello Squig Hopper Boss.

### ABILITÀ

**Boing! Boing! Boing!** *gli Squig Hoppers possono causare ingenti danni semplicemente saltellando sui nemici mentre impazzano per il campo di battaglia.*

Dopo che questa unità ha effettuato un movimento normale, scegli 1 unità nemica e tira un dado per ogni modello di questa unità che ha attraversato un modello di quella unità. Per ogni 4+ quell'unità subisce 1 ferita mortale.

### KEYWORDS

DISTRUZIONE, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, SQUIG HOPPERS

# BOINGROT BOUNDERZ

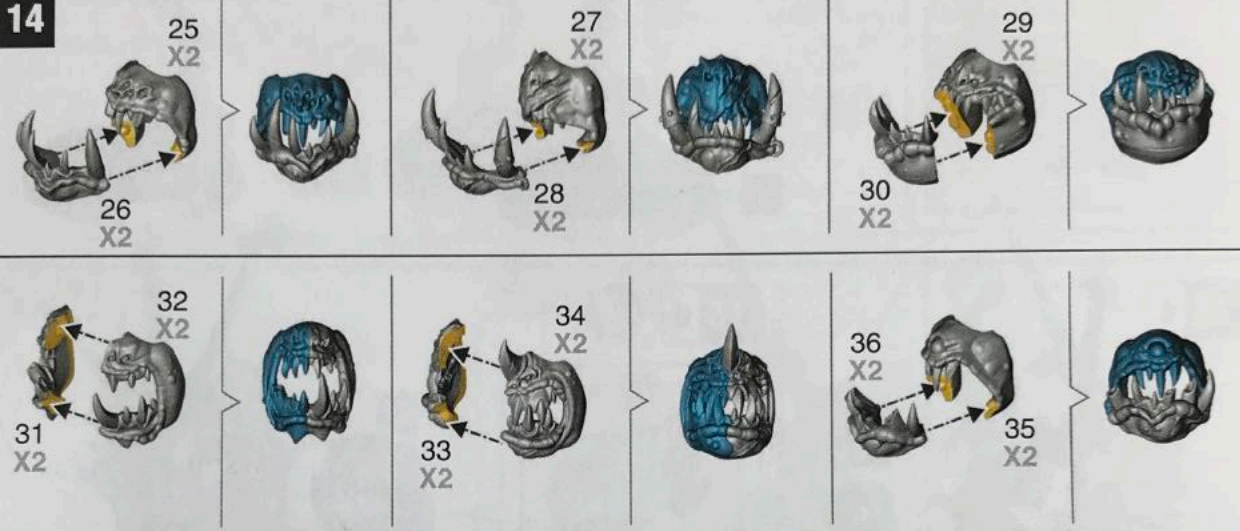


• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES  
 • PARTES INTERCAMBIABLES • AUSTAUSCHBARE TEILE  
 • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

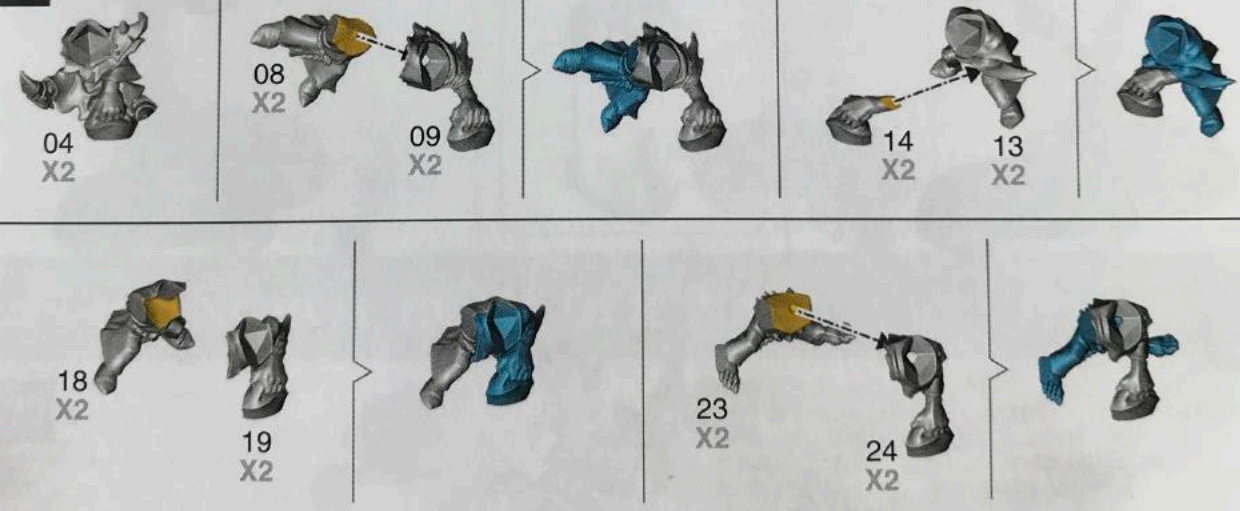
**13**



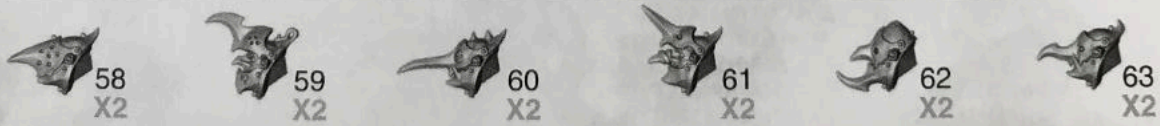
**14**



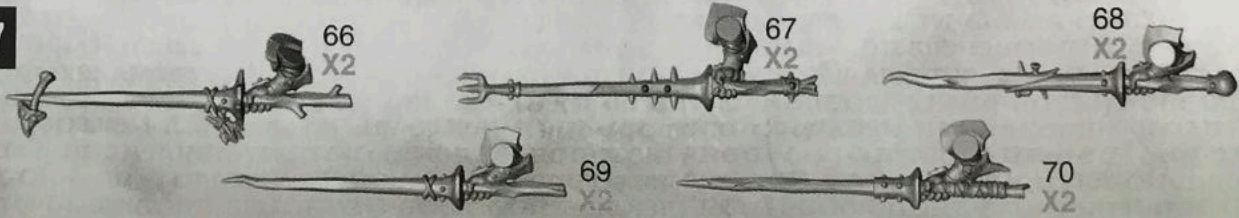
**15**



**16**

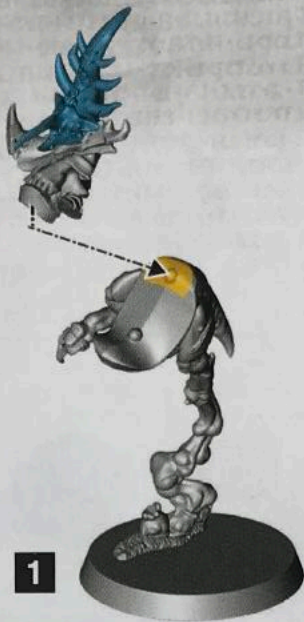
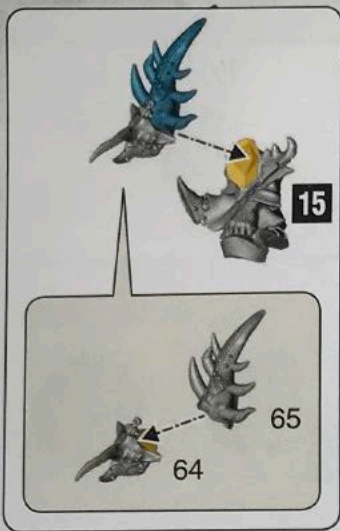


**17**



# 18 BOUNDER BOSS x1

18 a



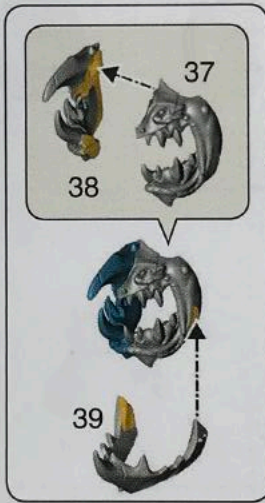
18 b



18 c



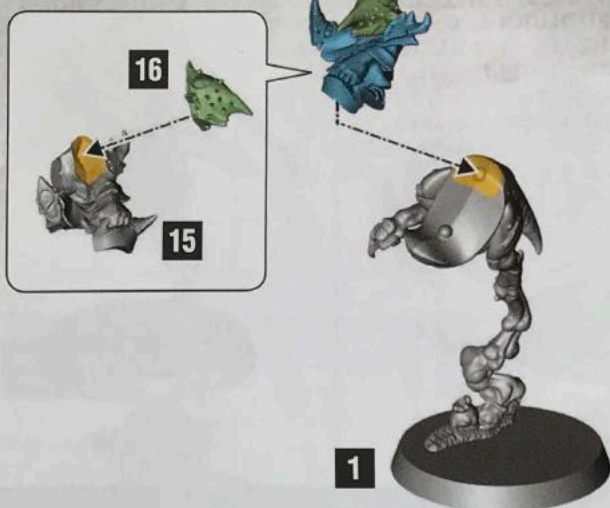
18 d



19

BOINGROT BOUNDER 1 x1

19 a



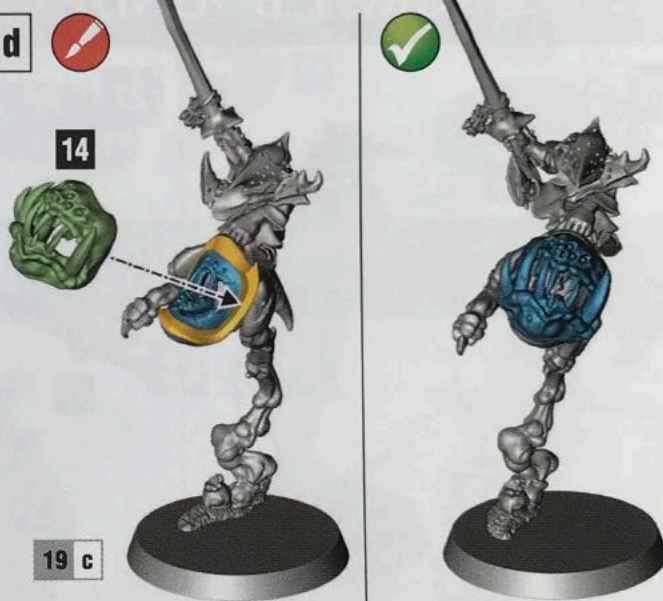
19 b



19 c



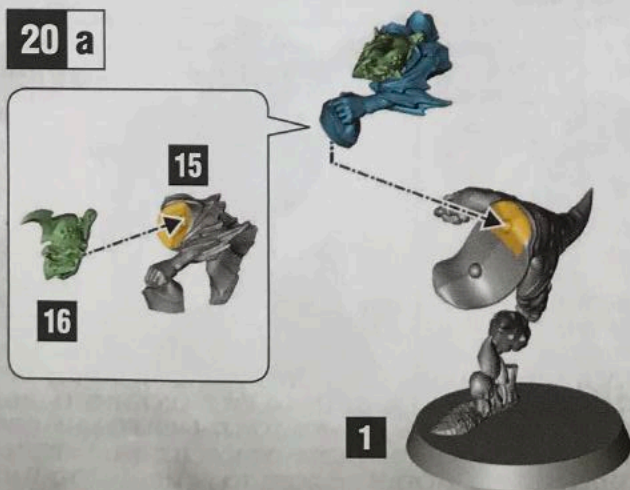
19 d



20

BOINGROT BOUNDER 2 x2

20 a



20 b





20 c

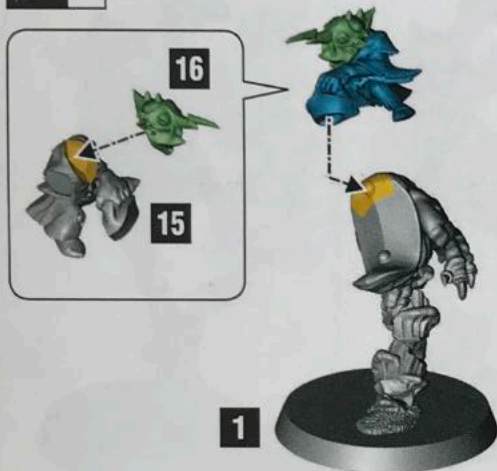


20 d



## 21 BOINGROT BOUNDER 3 x2

21 a



21 b



21 c

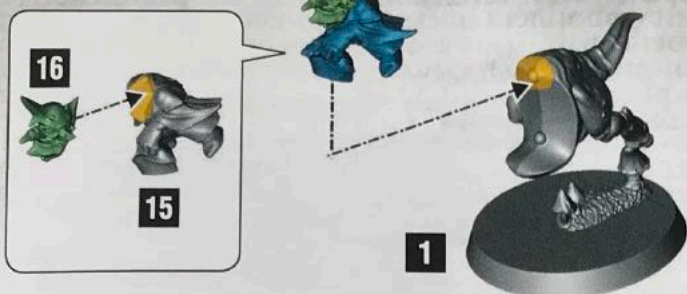


21 d



## 22 BOINGROT BOUNDER 4 x2

22 a



22 b



22 c

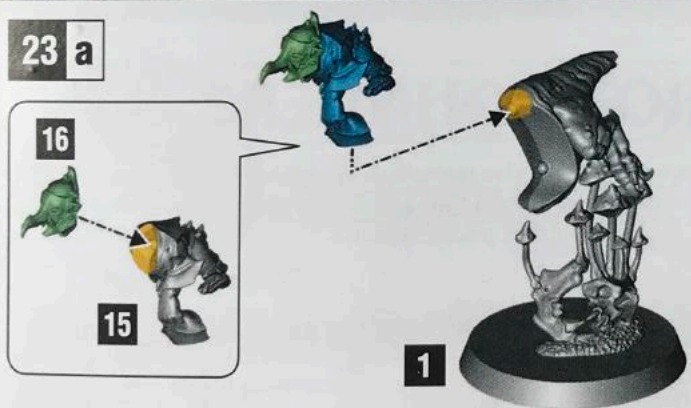


22 d

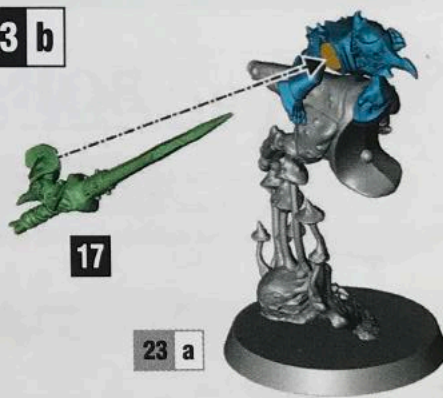


## 23 BOINGROT BOUNDER 5 x2

23 a



23 b



23 c



23 d





BASE STEEL LEGION DRAB

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER KARAK STONE

BASE DEATH GUARD GREEN

SHADE COELIA GREENSHADE

LAYER NURGLING GREEN

EDGE KRIEG KHAKI

BASE KHORNE RED

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER WAZDAKKA RED

LAYER SQUIG ORANGE

BASE CELESTRA GREY

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

LAYER ULTHUAN 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.



# BOINGROT BOUNDERZ

Squig riders who have managed to survive more than a single, violently short-lived battle, Boingrot Bounderz wear loon helms and skewer their enemies with wickedly pointed pokin' lances.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pokin' Lance	2"	2	4+	4+	-1	1
Fang-filled Gob	1"	2	4+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

A unit of Boingrot Bounderz has any number of models, each armed with a Pokin' Lance.

**MOUNT:** This unit's Cave Squigs attack with their Fang-filled Gobs.

**FLY:** This unit can fly.

**BOUNDER BOSS:** The leader of this unit is a Bounder Boss. You can add 1 to hit rolls for attacks made with a Bounder Boss' Pokin' Lance.

## ABILITIES

**Boing! Smash!** Mobs of Boingrot Bounderz smash into their enemies like toothy meteors.

After this unit has made a charge move, pick 1 enemy unit within 1" of this unit and roll a dice for each model in this unit. For each 4+ that unit suffers 1 mortal wound.

**Lances of the Bounderz:** The pokin' lances carried by Boingrot Bounderz are especially dangerous on the charge.

Add 1 to wound rolls for attacks made with this unit's Pokin' Lances if this unit made a charge move in the same turn.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, BOINGROT BOUNDERZ



## BOINGROT BOUNDERZ

Les Boingrot Bounderz sont des chevaucheurs de squig qui ont réussi à survivre à leur première bataille. Ils portent des heaumes de loufs et embrochent leurs ennemis avec des lances méchamment pointues.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lance Pointu'	2"	2	4+	4+	-1	1
Gueule Garnie de Crocs	1"	2	4+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

Une unité de Boingrot Bounderz se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Lance Pointu'.

**MONTURE:** Les Cave Squigs de cette unité attaquent avec leurs Gueules Garnies de Crocs.

**VOL:** Cette unité peut voler.

**BOUNDER BOSS:** Le leader de cette unité est un Bounder Boss. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec sa Lance Pointu'.

### APTITUDES

**Boing! Crac!** Les bandes de Boingrot Bounderz s'écrasent sur leurs ennemis comme des météores hérissés de dents.

Après que cette unité a effectué un mouvement de charge, choisissez 1 unité ennemie à 1" ou moins de cette unité et jetez un dé pour chaque figurine de cette unité. Pour chaque jet de 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

**Lances des Bounderz:** Les lances pointues que portent les Boingrot Bounderz sont particulièrement dangereuses quand ils chargent.

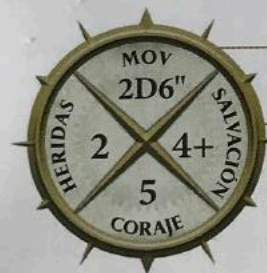
Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de Lances Pointu' de cette unité si cette unité a fait un mouvement de charge au même tour.

### MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, BOINGROT BOUNDERZ

## 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.



## BOINGROT BOUNDERZ

Los jinetes de Squig que sobreviven a más allá de una batalla sumamente breve y violenta se convertirán en Boingrot Bounderz, ataviados con cascos de lunáticos y obsesionados con ensartar al enemigo en sus peligrosísimas lanzas.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Lanza pinchoza	2"	2	4+	4+	-1	1
Bokaza colmilluda	1"	2	4+	3+	-1	1

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Boingrot Bounderz tiene cualquier número de miniaturas, cada una armada con una lanza pinchoza.

**MONTURA:** Los Cave Squigs de esta unidad atacan con sus bokazas colmilludas.

**VOLAR:** Esta unidad puede volar.

**JEFE BOUNDER:** El líder de esta unidad es un Jefe Bounder. Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de los ataques de la lanza pinchoza del Jefe Bounder.

### HABILIDADES

**¡Boing! ¡Chof!.** Cientos de Boingrot Bounderz se lanzan sobre el enemigo como una lluvia de meteoritos repletos de dientes puntiagudos.

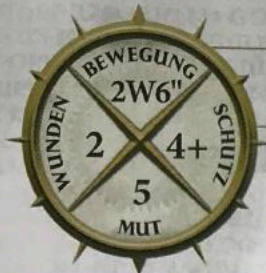
Después de que esta unidad lleve a cabo un movimiento, elige 1 unidad enemiga a 1" o menos de ella y tira un dado por cada miniatura de esta unidad; por cada 4+ la unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

**Lanzas de Bounderz.** Las lanzas pinchozas de los Boingrot Bounderz son aún más peligrosas cuando brincan lanzados a la carga.

Suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de las lanzas pinchozas de esta unidad si ha llevado a cabo un movimiento ese mismo turno.

### CLAVES

DESTRUCCIÓN, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, BOINGROT BOUNDERZ



## BOINGROT BOUNDERZ

Als Squigreiter, die das Kunststück vollbracht haben, mehr als eine brutal kurze Schlacht überlebt zu haben, tragen Boingrot Bouncerz Wahnhelme und speißen ihre Feinde mit heimtückischen, spitzen Pieksa-Lanzen auf.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Pieksa-Lanze	2"	2	4+	4+	-1	1
Maul voller Zähne	1"	2	4+	3+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit Boingrot Bouncerz besteht aus beliebig vielen Modellen, die je mit einer Pieksa-Lanze bewaffnet sind.

**REITTIER:** Die Cave Squigs dieser Einheit attackieren mit ihrem Maul voller Zähne.

**FLIEGEN:** Diese Einheit kann fliegen.

**BOUNDER BOSS:** Der Anführer dieser Einheit ist ein Bouncer Boss. Du kannst 1 auf Trefferwürfe für Attacken addieren, die mit der Pieksa-Lanze des Bouncer Bosses durchgeführt werden.

### FÄHIGKEITEN

**Boing! Matsch!:** Mobs der Boingrot Bouncerz schmettern wie zahnbewehrte Meteore in ihre Feinde.

Nachdem diese Einheit eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit und wirf einen Würfel für jedes Modell dieser Einheit. Für jede 4+ erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

**Lanzen der Bouncerz:** Die Pieksa-Lanzen der Boingrot Bouncerz sind im Angriff besonders gefährlich.

Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken, die mit den Pieksa-Lanzen dieser Einheit durchgeführt werden, wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, BOINGROT BOUNDERZ

### 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.



## BOINGROT BOUNDERZ

Cavalvasquig che sono riusciti a sopravvivere a più di una singola e violenta battaglia, i Boingrot Bouncerz indossano elmi bizzarri e infilzano i nemici con le loro lance aguzze.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lancia punzekkioza	2"	2	4+	4+	-1	1
Bocca piena di zanne	1"	2	4+	3+	-1	1

### DESCRIZIONE

Un'unità di Boingrot Bouncerz include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con una lancia punzekkioza.

**CAVALCATURA:** i Cave Squigs di questa unità attaccano con le bocche piene di zanne.

**VOLO:** questa unità può volare.

**BOUNDER BOSS:** il leader di questa unità è il Bouncer Boss. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire degli attacchi della lancia punzekkioza del Bouncer Boss.

### ABILITÀ

**Boing! Smash!:** bande di Boingrot Bouncerz si abbattono sul nemico come meteore zannute.

Dopo che questa unità ha effettuato un movimento di carica, scegli 1 unità nemica entro 1" da questa unità e tira un dado per ogni modello di questa unità. Per ogni 4+ quell'unità nemica subisce 1 ferita mortale.

**Lance dei Bouncerz:** le lance punzekkioze portate dai Boingrot Bouncerz sono particolarmente pericolose alla carica.

Aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi delle lance punzekkioze di questa unità se essa ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

### KEYWORDS

DISTRUZIONE, SQUIG, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, BOINGROT BOUNDERZ