



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

BuildInstructions.com

ZARBAG'S GITZ



- NO GLUE REQUIRED
- AUCUNE COLLE REQUISE • NO SE NECESITA PEGAMENTO
- KEIN KLEBSTOFF NÖTIG • NON SERVE COLLA



• READ THIS FIRST • À LIRE EN PRIORITÉ • BITTE BEACHTE
• LEE ESTO PRIMERO • LEGGI PRIMA QUESTO

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY, AND RETAIN THEM FOR FUTURE REFERENCE. Carefully remove the models from the frame, asking an adult for assistance, and push the models together as shown.

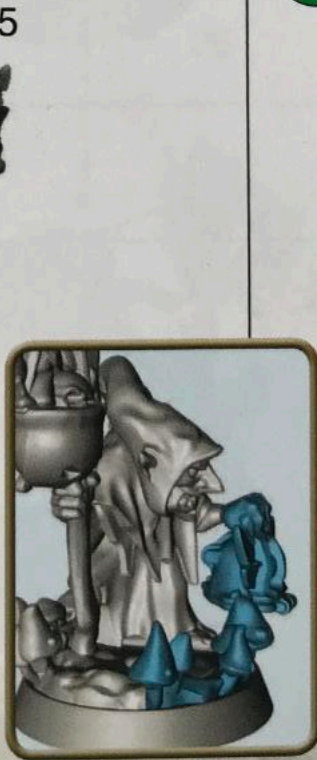
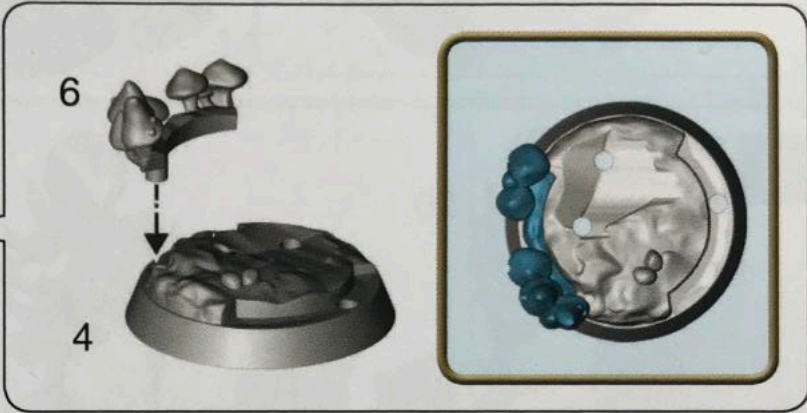
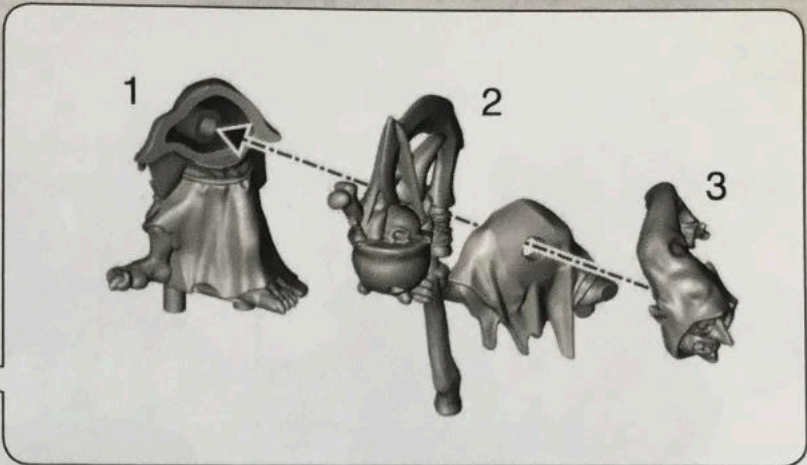
FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, LISEZ MINUTIEUSEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET ET CONSERVEZ-LE POUR VOUS Y REFERER DANS LE FUTUR. Retirez précautionneusement les figurines de la grappe en demandant si nécessaire l'aide d'un adulte, et assemblez les figurines comme indiqué.

SPA ANTES DE MONTAR TUS MINIATURAS, LEE LAS INSTRUCCIONES DE ESTE LIBRETO CUIDADOSAMENTE Y GUÁRDALO PARA FUTURAS REFERENCIAS. Retira las miniaturas de la matriz con cuidado, pide ayuda a un adulto si la necesitas, y monta las miniaturas tal y como se muestra.

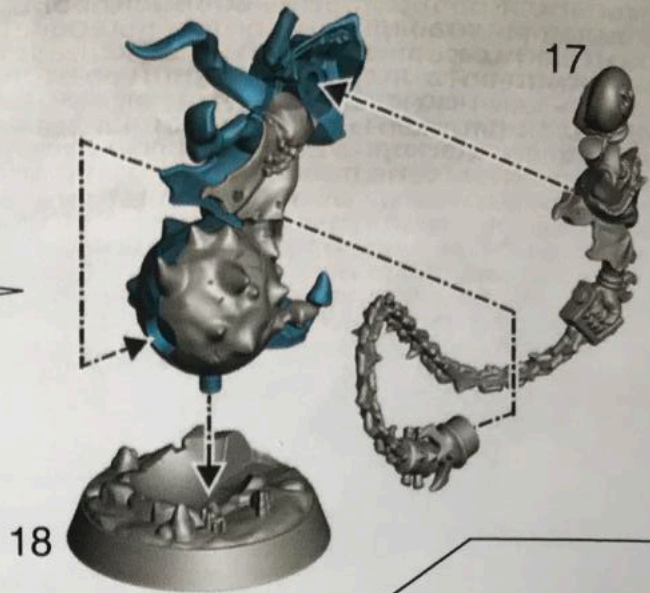
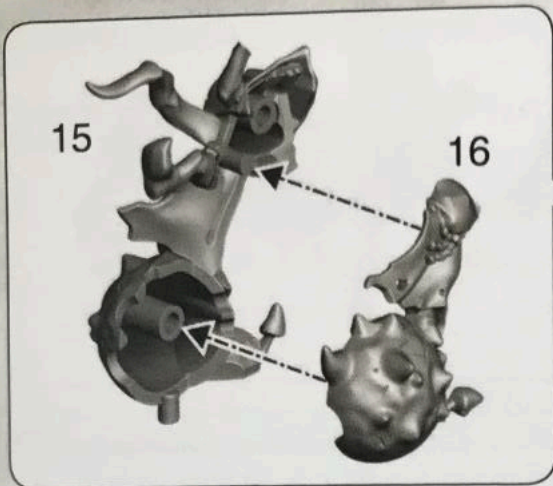
GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM LESEN UND ZUM SPÄTEREN NACHSCHLAGEN AUFBEWAHREN. Trenne die Modelle vorsichtig aus dem Gussrahmen – frage gegebenenfalls einen Erwachsenen um Hilfe dabei – und stecke sie dann wie dargestellt zusammen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE MINIATURE, LEGGI CON CURA LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO E CONSERVALE PER CONSULTARLE IN FUTURO. Rimuovi con cura i modelli dallo sprue, chiedendo aiuto ad un adulto, e monta le miniature come mostrato.

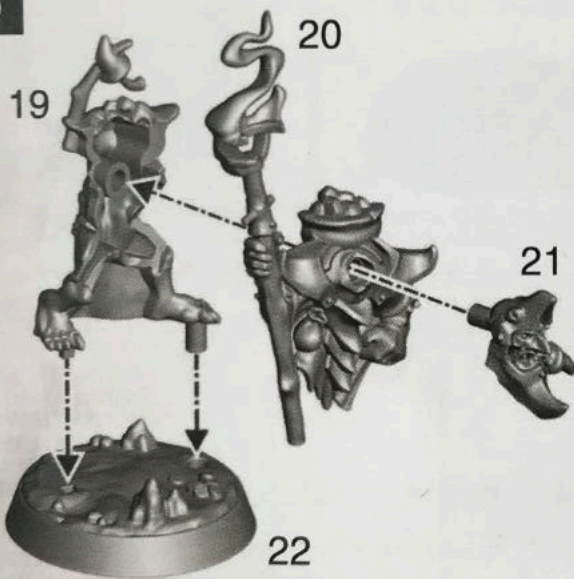
1



2



3



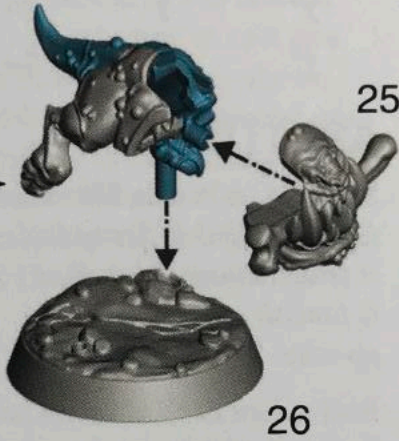
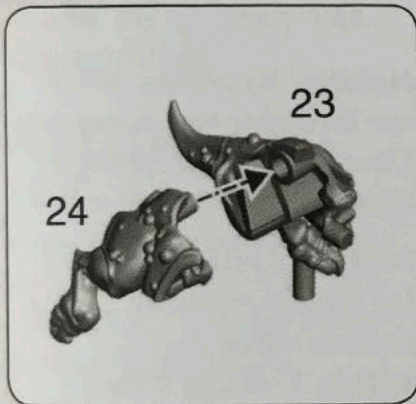
4



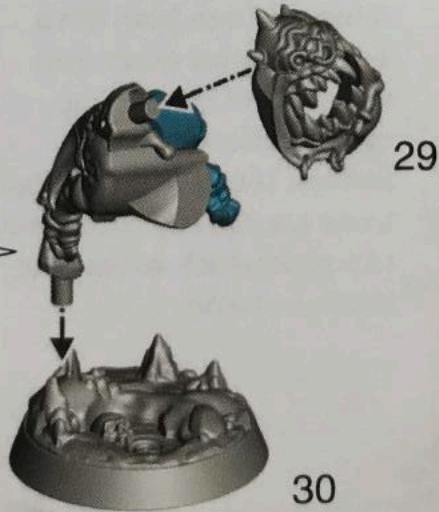
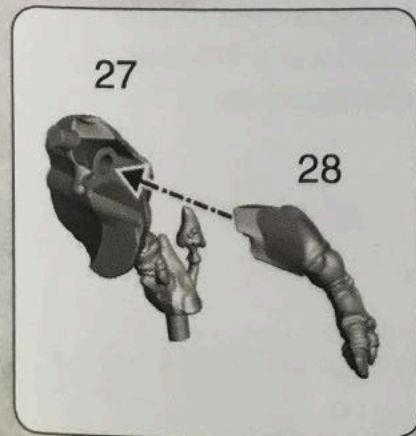
5

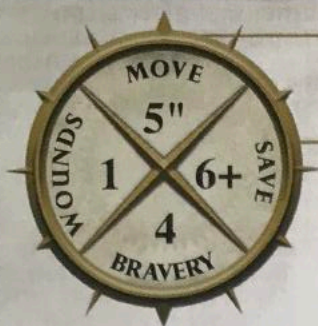


6



7





ZARBAG'S GITZ

This dubious bunch of greenskin hooligans have followed Zarbag into countless dangerous and often ludicrous situations, and have demonstrated a talent for emerging more-or-less in one piece with heaps of glinting shiniest to show for it.

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moonclan Bow	16"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Gob Full of Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1
Squig Prodder	2"	1	5+	4+	-	1
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Zarbag's Gitz is a unit that has 7 models. The Squig Herder is armed with a Squig Prodder, the 2 Cave Squigs are each armed with a Massive Gob Full of Teeth, the Netter is armed with a Slitta and carries a Barbed Net, and the 3 Moonclan Shootas are each armed with a Moonclan Bow and Slitta.

LOONSMASHA

FANATIC: A Loonsmasha Fanatic unit consisting of 1 model lurks with Zarbag's Gitz.

ABILITIES

Squigs Go Wild: *When a Cave Squig decides to flee it snaps at anything that is foolish enough to get in its way.*

Roll a dice each time a Cave Squig model from this unit flees, before the model is removed from play. On a 4+ the nearest other unit within 6" of the fleeing model suffers 1 mortal wound. If two or more such units are equally close, you can pick which suffers the mortal wound.

Netters: *Moonclan Grots use throwing nets to capture Cave Squigs and entangle their foes.*

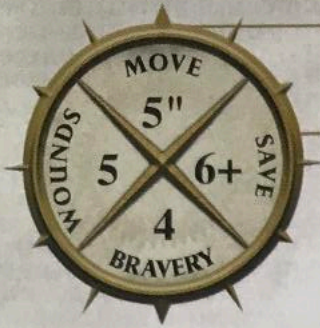
Subtract 1 from hit rolls for attacks made by enemy models while they are within 2" of any friendly models with a Barbed Net.

Tough as Old Boots: *Cave Squigs and their herders are notoriously difficult to kill.*

Squig Herder and Cave Squig models in this unit have a Wounds characteristic of 2.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, ZARBAG'S GITZ



ZARBAG

Zarbag the shaman has wandered the twisted halls of the Nightvault for as long as he can remember. His sniffer spite helps him root out the best magic fungi, and he can transform his facial features into a warped vision of horror almost at will.

MELEE WEAPONS

Cursed Sickle

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

2" 3 3+ 3+ -1 1

DESCRIPTION

Zarbag is a named character that is a single model. He is armed with a Cursed Sickle.

ABILITIES

Sniffer Spite: *Zarbag has captured and imprisoned a sniffer spite, which he has 'persuaded' to track down potent magic fungi.*

Once per battle, before you attempt to cast a spell with this model, you can roll a dice. On a 2+ add 2 to the casting roll.

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 Arcane Bolt, Mystic Shield and Face of Da Bad Moon spells.

Face of Da Bad Moon:

To Zarbag, 'mooning the enemy' has a very different – and terrifying – meaning...

Face of Da Bad Moon has a casting value of 5. If successfully cast, pick 1 enemy unit within 3" of the caster that is visible to them. That unit must make a normal move, and must retreat. If it is impossible for the unit to make the move for any reason, it suffers D6 mortal wounds instead.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HERO, WIZARD, MADCAP SHAMAN, ZARBAG



ZARBAG'S GITZ

Cette bande de casseurs peaux-vertes s'est acoquinée avec Zarbag et s'est retrouvée dans maintes situations dangereuses et souvent ridicules, et s'est révélée douée pour s'en sortir plus ou moins en seul morceau, et plein de trucs kibrill' qui en jettent.

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Arc Moonclan	16"	1	5+	5+	-	1
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Gros Clapet Garni de Dents	1"	2	4+	3+	-1	1
Aiguillon à Squig	2"	1	5+	4+	-	1
Kitranch'	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Les Zarbag's Gitz sont une unité de 7 figurines. Le Squig Herder est armé d'un Aiguillon à Squigs, les 2 Cave Squigs d'un Gros Clapet Garni de Dents chacun, le Netter d'un Kitranch' et d'un Filet Barbelé, et les 3 Moonclan Shootas d'un Arc Moonclan et d'un Kitranch' chacun.

LOONSMASHA

FANATIC: Une unité de Loonsmasha Fanatic composée de 1 figurine suit les Zarbag's Gitz.

APTITUDES

Squigs Déchaînés: Quand un Cave Squig décide de s'échapper, il mord tout sur son chemin.

Jetez un dé chaque fois qu'une figurine de Cave Squig de cette unité fuit, avant de retirer la figurine du jeu. Sur 4+, l'autre unité la plus proche parmi celles à 6" ou moins de la figurine qui fuit subit 1 blessure mortelle. Si plusieurs unités sont équidistantes, vous pouvez choisir celle qui subit la blessure mortelle.

Rétières: Les Moonclan Grots utilisent des filets pour capturer les squigs des cavernes et immobiliser leurs proies.

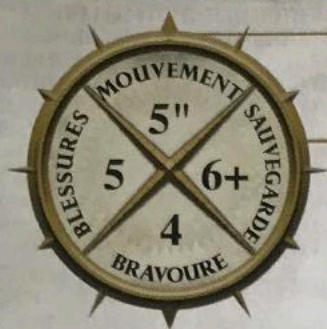
Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques des figurines ennemies tant qu'elles sont à 2" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec Filet Barbelé.

Coriaces Comme des Vieilles Bottes: Les Cave Squigs et leurs bergers sont notoirement difficiles à tuer.

Les figurines de Squig Herders et de Cave Squigs de cette unité ont une caractéristique de Blessures de 2.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMPITE GITZ, MOONCLAN, ZARBAG'S GITZ



ZARBAG

Aussi loin que remontent ses souvenirs, Zarbag le chaman erre dans les galeries de la Crypte de la Nuit. Sa bête renifleuse l'aide à déterrer les meilleurs champignons magiques, et peut transformer ses traits en une vision d'horreur à volonté (ou presque).

ARMES DE MÊLÉE

Faucille Maudite

Portée

2"

Attaques

3

Toucher

3+

Blessier

3+

Perf.

-1

Dégâts

1

DESCRIPTION

Zarbag est une figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé d'une Faucille Maudite.

APTITUDES

Fiel-follet Renifleur:

Zarbag a capturé un fiel-follet renifleur, qu'il a "persuadé" de pister les champignons magiques pour son compte.

Une fois par bataille, avant de tenter de lancer un sort avec cette figurine, vous pouvez jeter un dé. Sur 2+, ajoutez 2 au jet de lancement.

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 les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Face de la Mauvaise Lune.

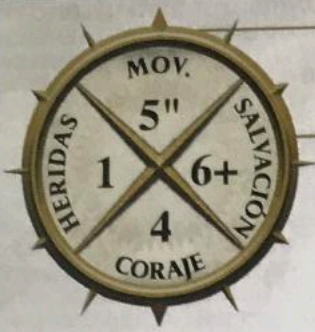
Face de la Mauvaise Lune:

Zarbag a sa propre définition - terrifiante - de "montrer la lune" à l'ennemi...

Face de la Mauvaise Lune a une valeur de lancement de 5. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité ennemie à 3" ou moins du lanceur et visible de lui. L'unité choisie doit effectuer un mouvement normal, et doit se replier. Si pour une raison quelconque, il est impossible à l'unité d'effectuer le mouvement, elle subit D6 blessures mortelles à la place.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HÉROS, SORCIER, MADCAP SHAMAN, ZARBAG



ZARBAG'S GITZ

Este dudoso grupo de gamberros pieles verdes ha seguido a Zarbag en innumerables situaciones peligrosas y, a menudo, absurdas, y ha mostrado talento para emerger más o menos de una pieza con montones de kozaz brillantez como botín.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Arco Moonclan	16"	1	5+	5+	-	1
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Gran bokaza llena piñoz	1"	2	4+	3+	-1	1
Pinchasquigs	2"	1	5+	4+	-	1
Kortakuelloz	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPCIÓN

Zarbag's Gitz es una unidad que tiene 7 miniaturas. El Squig Herder está armado con un pinchasquigs, los 2 Cave Squig están armadas cada una con una gran bokaza llena piñoz, el Netter está armado con un kortakuelloz y con red espinosa y los 3 Moonclan Shoota con un arco Moonclan y un kortakuelloz cada uno.

LOONSMASHA

FANATIC: Una unidad formada por 1 miniatura de Loonsmasha Fanatic se oculta entre los Zarbag's Gitz.

HABILIDADES

Squigs desbocados.

Cuando un Cave Squig decide huir, lo hace mordiendo a todo lo que se cruza en su camino.

Tira un dado cada vez que una miniatura de Cave Squig de esta unidad huya, antes de retirarla del juego; con 4+, otra unidad más cercana a 6" o menos de la miniatura que huye sufre 1 herida mortal. Si hay dos o más unidades igual de cerca, puedes elegir cuál sufre la herida mortal.

Duros como unas botas viejas.

Los Cave Squigs y sus pastores son muy difíciles de matar.

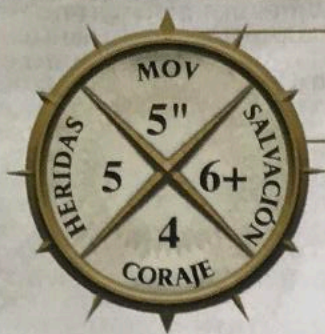
Las miniaturas de Squig Herder y Cave Squig de esta unidad tienen un atributo Heridas de 2.

Ekijos de redes. *Los Moonclan usan redes arrojadizas para atrapar Cave Squigs y enemigos.*

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de miniaturas enemigas que estén a 2" o menos de alguna miniatura amiga con una red espinosa.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, ZARBAG'S GITZ



ZARBAG

Zarbag, el shaman, ha deambulado por los pasillos retorcidos de la Nightvault desde que tiene memoria. Su Fata buzkadora lo ayuda a conseguir los mejores hongos mágicos, y puede transformar sus rasgos faciales en una visión retorcida de terror casi a voluntad.

ARMAS DE COMBATE

Hoz maldita

Alcance Ataques Impactar Herir Perforar Daño

2" 3 3+ 3+ -1 1

DESCRIPCIÓN

Zarbag es un personaje con nombre que es una sola miniatura. Va armado con una hoz maldita.

HABILIDADES

Fata buzkadora. *Zarbag ha capturado a una fata buzkadora y, tras "convencerla" para que le ayude, la mantiene cautiva para que rastree los hongos fuente de magia poderosa.*

Una vez por batalla, antes de que esta miniatura intente lanzar un hechizo,

puedes tirar un dado; con 2+, suma 2 a la tirada de lanzamiento.

MAGIA

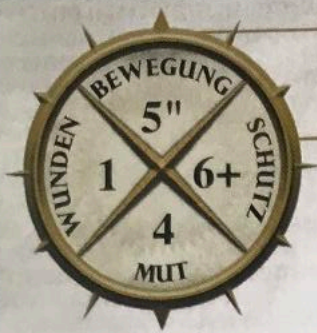
Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Jeta de la Luna Malvada.

Jeta de la Luna Malvada. *Para Zarbag, "estar en la luna" tiene un significado ligeramente distinto, y mucho menos inocente...*

Jeta de la Luna Malvada tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige 1 unidad enemiga a 3" o menos del lanzador y visible para él. Esa unidad debe llevar a cabo un movimiento normal y debe retirarse. Si, por cualquier motivo, es imposible que la unidad lleve a cabo el movimiento, en vez de eso sufre 1D6 heridas mortales.

CLAVES

DESTRUCCIÓN, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HÉROE, MAGO, MADCAP SHAMAN, ZARBAG



ZARBAG'S GITZ

Der suspekthe Haufen Grünhautschläger, der Zarbag zahllose Male in gefährliche und oft bescheuerte Situationen gefolgt ist, hat ein Talent dafür bewiesen, aus diesen mehr oder weniger in einem Stück und mit haufenweise Glitzerkram wieder herauszukommen.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Moonclan-Bogen	16"	1	5+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Großes Maul voller Zähne	1"	2	4+	3+	-1	1
Squigschubser	2"	1	5+	4+	-	1
Schneida	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Zarbags Gitz ist eine Einheit aus 7 Modellen. Der Squig Herder ist mit einem Squigschubser bewaffnet, die 2 Cave Squigs sind jeweils mit einem Großen Maul voller Zähne bewaffnet, der Netter ist mit einem Schneida bewaffnet und trägt ein Dornennetz und die 3 Moonclan Shootas sind jeweils mit einem Moonclan-Bogen und einem Schneida bewaffnet.

LOONSMASHA

FANATIC: Eine Loonsmasha-Fanatic-Einheit mit 1 Modell lauert unter Zarbags Gitz.

FÄHIGKEITEN

Squig-Amok: Wenn ein Cave Squig sich zur Flucht entschließt, schnappt er nach jedem, der närrisch genug ist, ihm in den Weg zu geraten.

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Cave-Squig-Modell aus dieser Einheit flieht, bevor das Modell aus dem Spiel entfernt wird. Bei 4+ erleidet die nächste andere Einheit innerhalb von 6" um das fliehende Modell 1 tödliche Verwundung. Befinden sich mehrere solche Einheiten gleich nah, kannst du entscheiden, welche die tödliche Verwundung erleidet.

Netzgitz: Moonclan-Grots verwenden Wurfnetze, um Cave Squigs und ihre Gegner einzufangen.

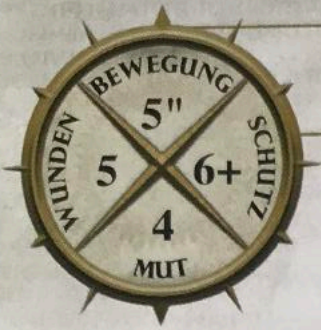
Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken feindlicher Modelle ab, solange sie sich innerhalb von 2" um befreundete Modelle mit Dornennetz befinden.

Zäh wie alte Stiefel: Cave Squigs und ihre Herders sind notorisch schwer zu töten.

Squig-Herder- und Cave-Squig-Modelle in dieser Einheit haben einen Wundenwert von 2.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, ZARBAG'S GITZ



ZARBAG

So lange der Schamane ZARBAG zurückdenken kann durchwandert er schon die gewundenen Hallen des Nightvaults. Sein Schnüffelwicht hilft ihm bei der Suche nach den besten magischen Pilzen und er kann sein Gesicht nach Belieben in eine verzerrte Schreckensfratze verwandeln.

NAHKAMPFWAFFEN

Fluchsichel

Reichw. Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden

2" 3 3+ 3+ -1 1

BESCHREIBUNG

ZARBAG ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Fluchsichel bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schnüffelwicht: ZARBAG hat einen Schnüffelwicht gefangen und eingesperrt, den er „überzeugt“, mächtige magische Pilze aufzuspüren.

Einmal pro Schlacht, bevor du mit diesem Modell einen Zauber zu wirken versuchst, kannst du einen Würfel werfen. Bei 2+ addierst du 2 auf den Zauberwurf.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **WIZARD**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gesicht des Bös'n Mondes*.

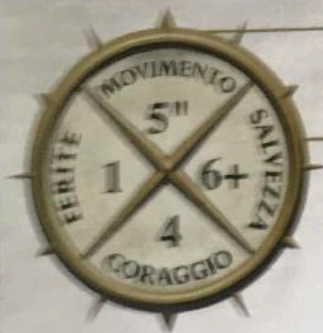
Gesicht des Bös'n Mondes: Für ZARBAG hat „dem Feind den Mond zeigen“ eine ganz andere – und furchtbare – Bedeutung ...

Gesicht des Bös'n Mondes hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um den Zaubernden, die für ihn sichtbar ist. Die gewählte Einheit muss eine normale Bewegung durchführen und sich zurückziehen. Ist es der gewählten Einheit aus irgendeinem Grund unmöglich, diese Bewegung durchzuführen, erleidet sie stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, HELD, ZAUBERER, MADCAP SHAMAN, ZARBAG

ZARBAG'S GITZ



Questo dubbia masnada di vandali pelleverde ha seguito Zarbag in numerose avventure pericolose ed esilaranti e ha dimostrato un gran talento nel sopravvivere più o meno incolume con un bottino di koze luccikanti.

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Arco del Moonclan	16"	1	5+	5+	-	1
ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Enorme bocca piena di zanne	1"	2	4+	3+	-1	1
Pungolasquig	2"	1	5+	4+	-	1
Zkanna	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Gli Zarbag's Gitz sono un'unità formata da 7 modelli. Lo Squig Herder è armato di pungolasquig, i 2 modelli di Cave Squig sono ognuno dotato di enorme bocca piena di zanne, il Netter è armato di zkanna e porta una rete uncinata, e i 3 Moonclan Shootas sono armati con arco del Moonclan e zkanna.

LOONSMASHA

FANATIC: un'unità di Loonsmasha Fanatic formata da 1 modello accompagna gli Zarbag's Gitz.

ABILITÀ

Squigs in Fuga: quando un Cave Squig decide di scappare morde chiunque sia tanto sciocco da intralciarlo.

Tira un dado ogni volta che un modello di Cave Squig di questa unità fugge, prima di rimuoverlo dal gioco. Con 4+ l'unità più vicina entro 6" dal modello in fuga (che non sia la sua) subisce 1 ferita mortale. Se due o più di tali unità sono parimenti vicine, puoi scegliere quale subisce la ferita mortale.

Reziari: i Moonclan Grots usano reti per catturare i Cave Squigs e bloccare i nemici.

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi sferrati dai modelli nemici fintanto che si trovano entro 2" da qualsiasi modello amico armato di rete uncinata.

Duri Come il Cuoio: i Cave Squigs e i loro mandriani sono notoriamente difficili da uccidere.

I modelli di Squig Herder e Cave Squig di questa unità hanno una caratteristica Ferite di 2.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, ZARBAG'S GITZ



ZARBAG

Zarbag lo sciamano vaga per le sale contorte della Nightvault da tempo immemore. Il suo spiritello da fungo lo aiuta a trovare i migliori funghi magici e lui può trasformare il suo volto in una visione spaventosa.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Falce maledetta	2"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Zarbag è un singolo modello e un personaggio con nome. È armato con una falce maledetta.

ABILITÀ

Spiritello Fiutatore: *Zarbag ha catturato e imprigionato uno spiritello cerca funghi, che ha 'convinto' a trovare potenti miceti magici.*

Una volta per battaglia, prima di tentare di lanciare un incantesimo con questo modello, puoi tirare un dado. Con 2+ aggiungi 2 al tiro per lanciare.

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 gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Faccia della Luna Kattiva.

Faccia della Luna Kattiva: *con Zarbag l'espressione 'avere la luna storta' assume un significato molto diverso e terrificante...*

Faccia della Luna Kattiva ha un valore di lancio di 5. Se lanciato con successo, scegli 1 unità nemica entro 3" dal lanciatore e visibile ad esso. Quell'unità deve effettuare un movimento normale e deve ritirarsi. Se l'unità non può effettuare il movimento per qualsiasi motivo, subisce invece D6 ferite mortali.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, GROT, GLOOMSPITE GITZ, MOONCLAN, EROE, MAGO, MADCAP SHAMAN, ZARBAG

ZARBAG'S GITZ



BASE BALTHASAR GOLD

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER GEHENNA'S GOLD

LAYER STORMHOST SILVER

BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER STORMVERMIN FUR

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE KHORNE RED

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER WAZDAKKA RED

LAYER SQUIG ORANGE

BASE ZANDRI DUST

SHADE NULN OIL

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL

BASE MECHANICUS STANDARD GREY

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

