

# SHOKKJUMP DRAGSTA



**! • 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 vend l'Ébarboir Citadel, les Pinces de Précision 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**



- 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



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio

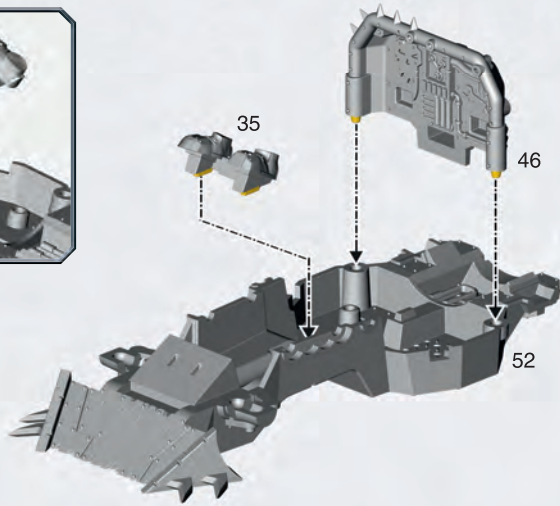


- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo

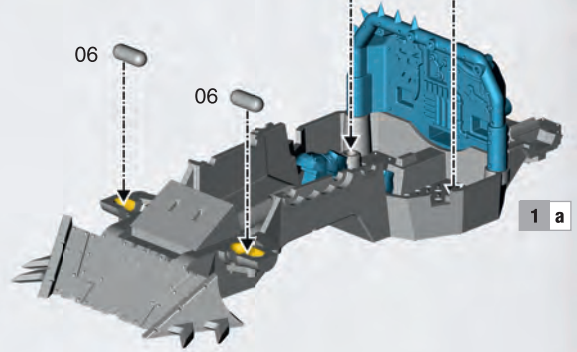
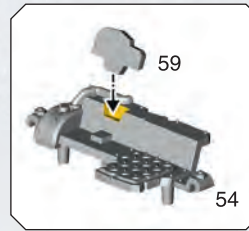


# SHOKKJUMP DRAGSTA

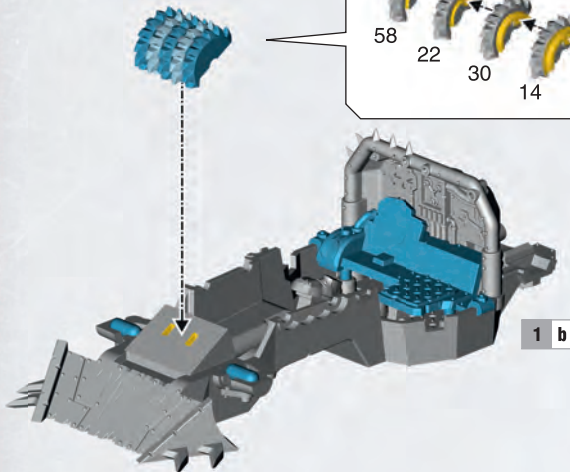
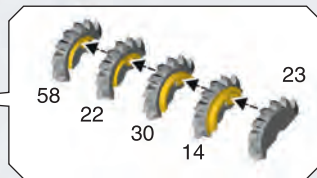
1 a



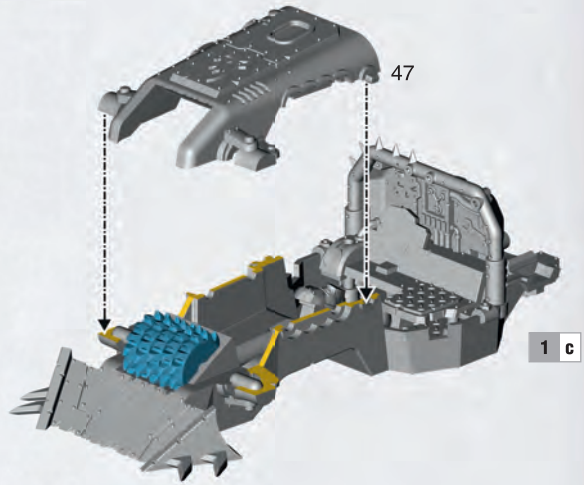
1 b



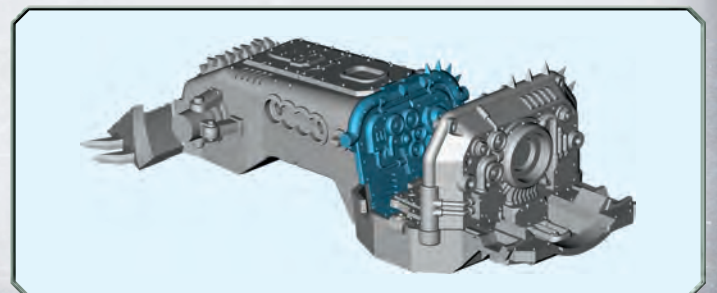
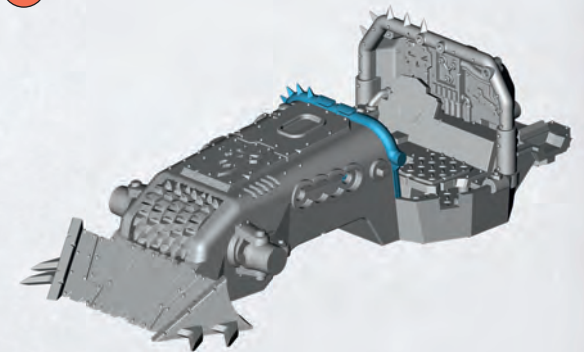
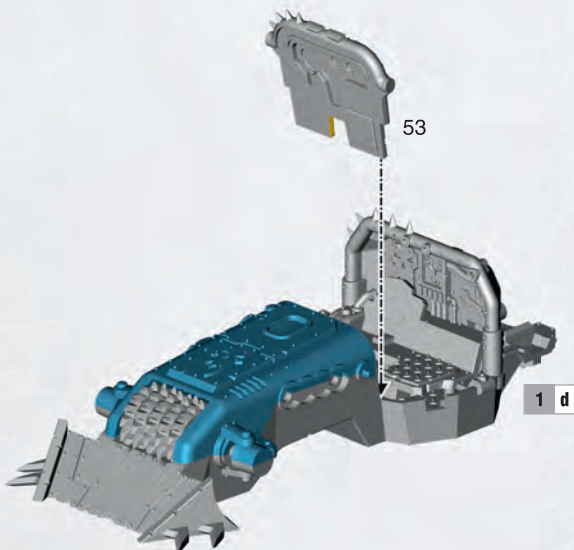
1 c



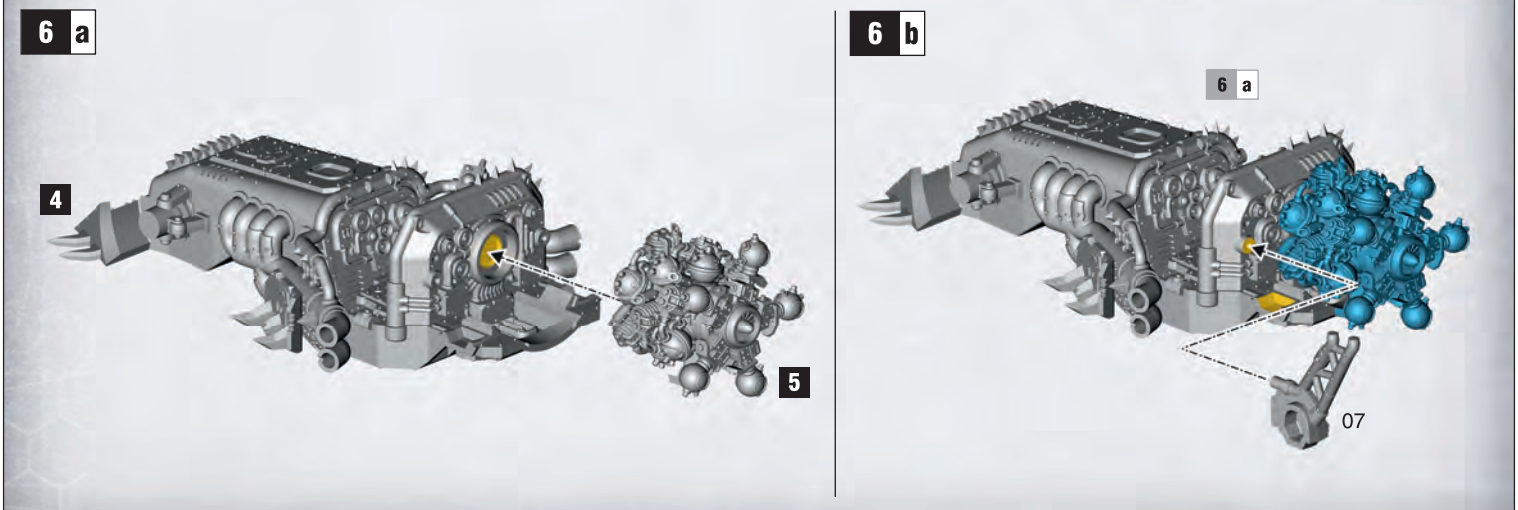
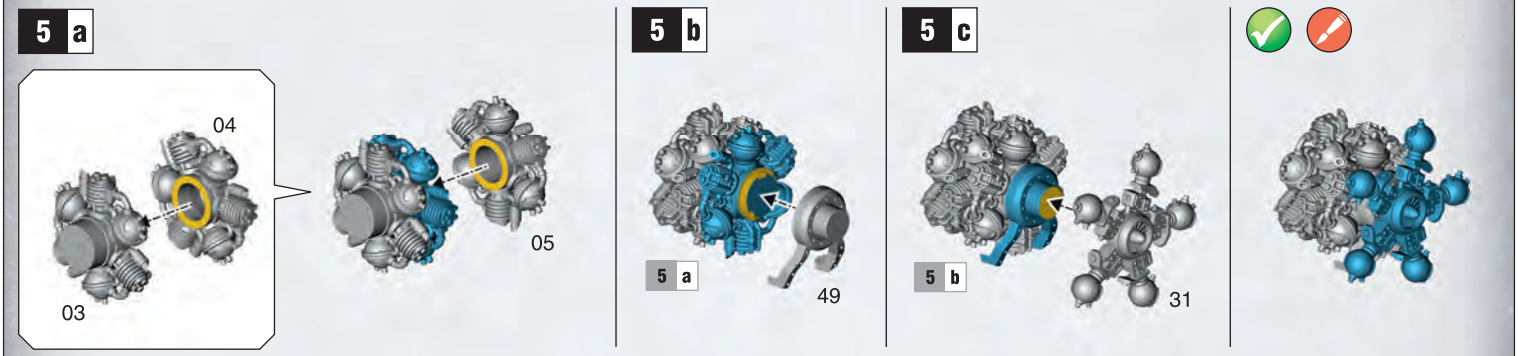
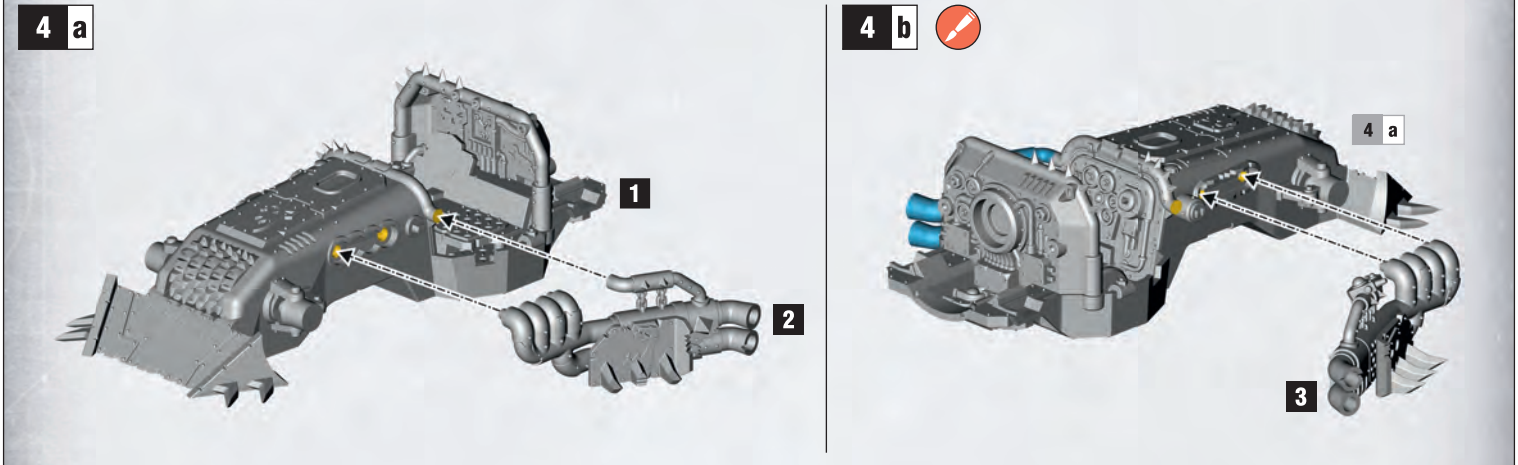
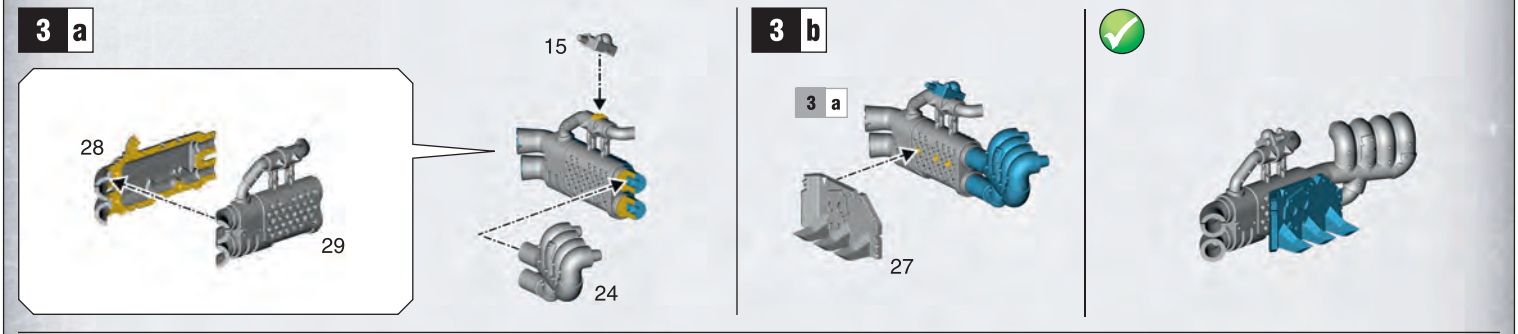
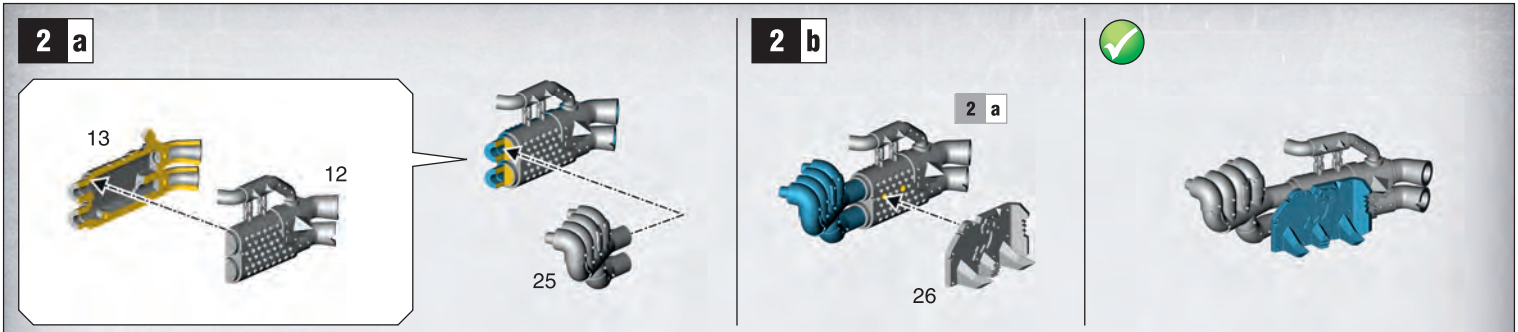
1 d



1 e

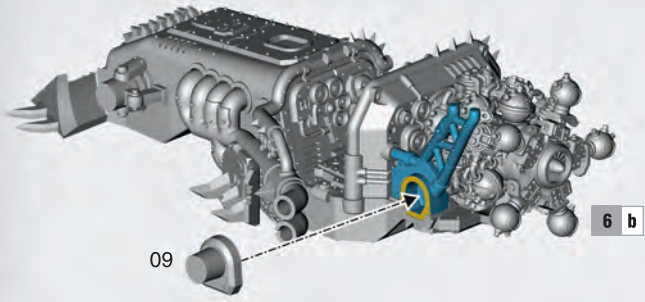




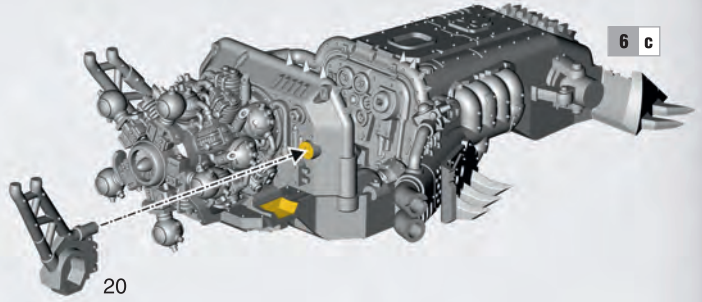




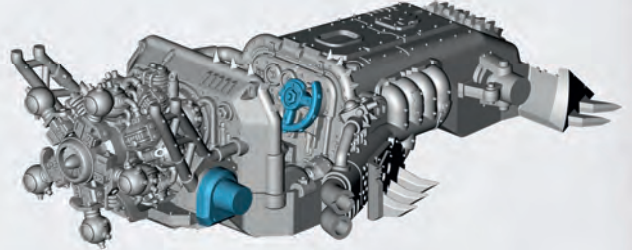
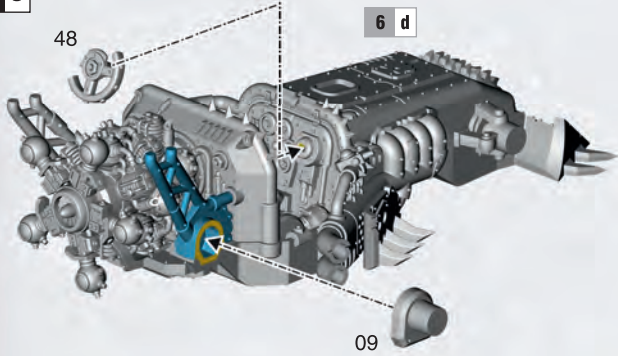
6 c



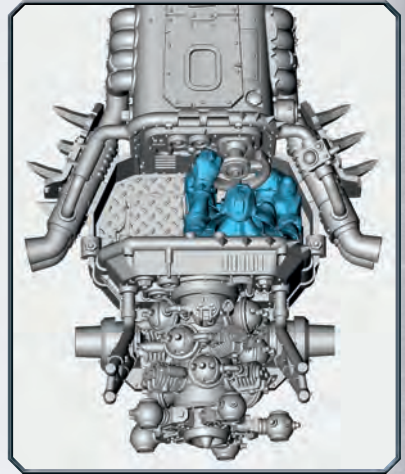
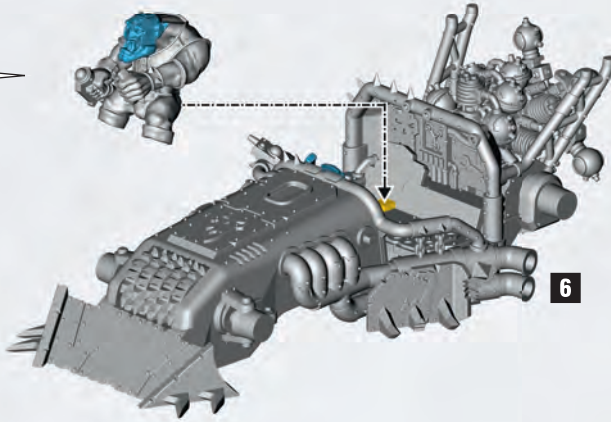
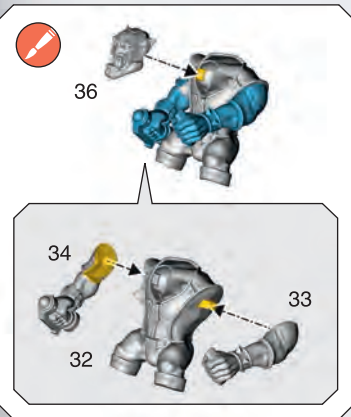
6 d



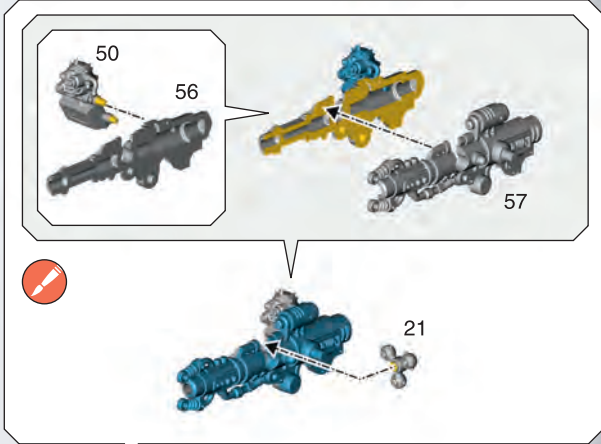
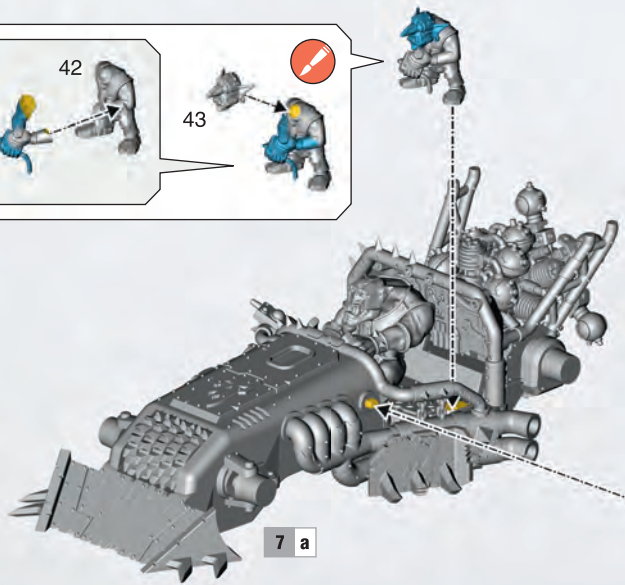
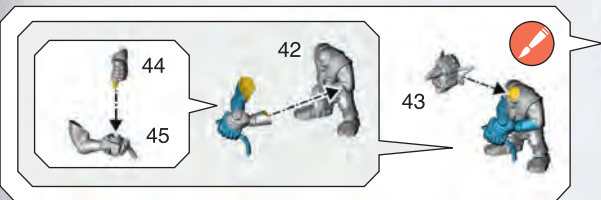
6 e



7 a

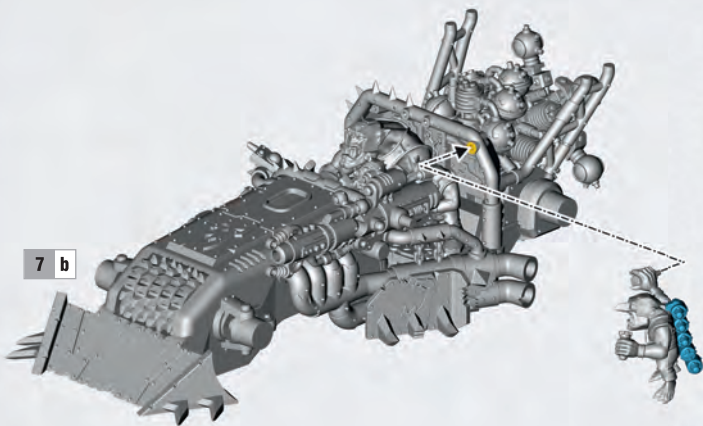


7 b

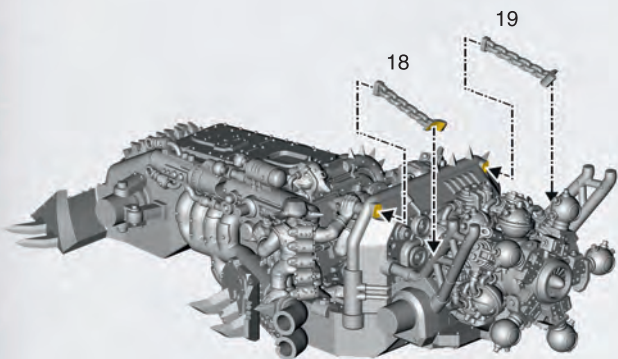




7 c

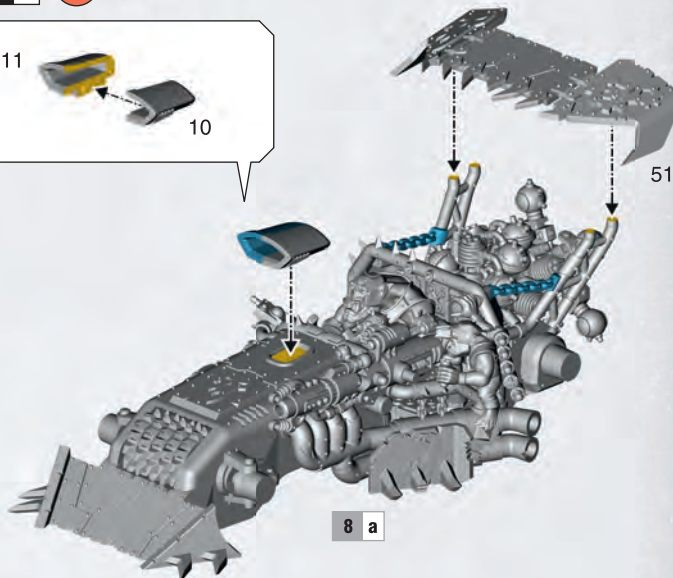
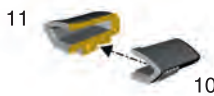


8 a



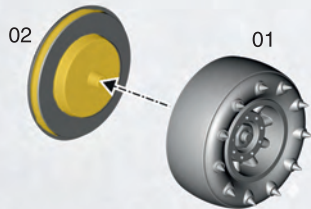
7

8 b

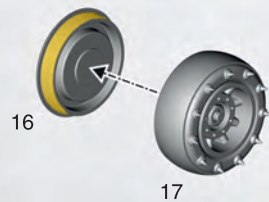


8 a

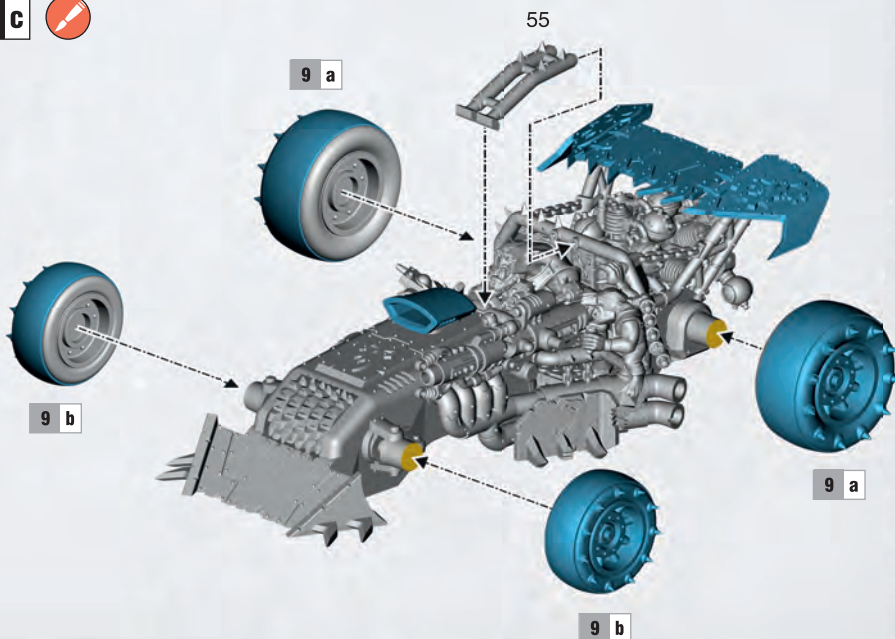
9 a x2



9 b x2



9 c



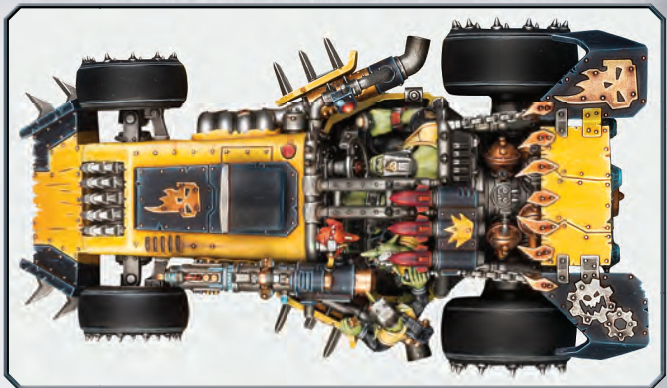
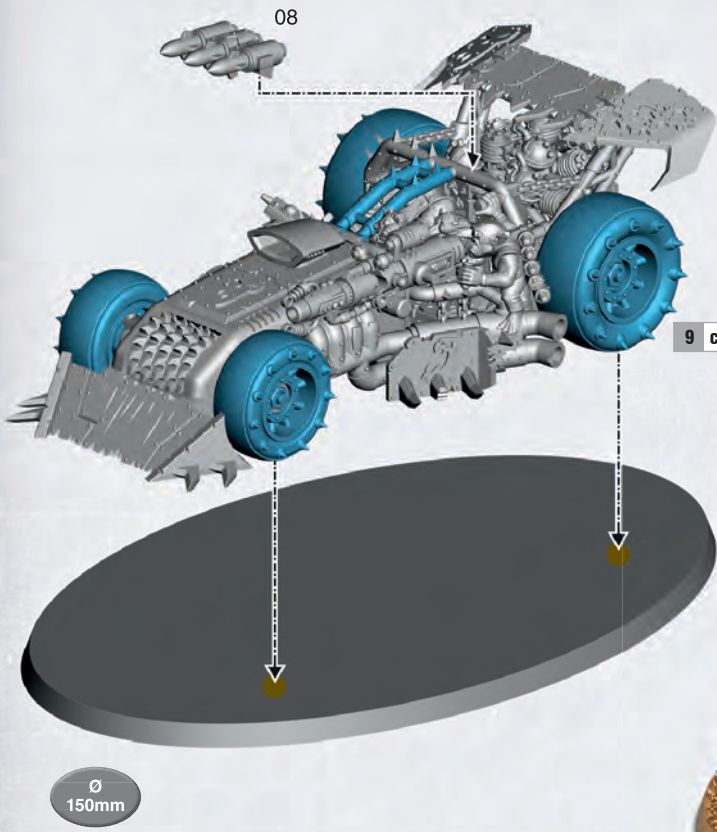
9 a

9 b

9 a

9 b





ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the codex relevant to your army.

## SHOKKJUMP DRAGSTAS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Shokkjump Dragsta	14"	4+	5+	5	6	8	4	6	4+

This unit contains 1 Shokkjump Dragsta. It can include 1 additional Shokkjump Dragsta (**Power Rating +6**) or 2 additional Shokkjump Dragstas (**Power Rating +12**). Each model is equipped with a kustom shokk rifle, rokkitauncha and saw blades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Kustom shokk rifle	24"	Assault 2	8	-3	D6	If you roll one or more unmodified hit rolls of 1 for this weapon, the bearer suffers 1 mortal wound after all of this weapon's attacks have been resolved. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, the target suffers 1 mortal wound in addition to any other damage.
Rokkitauncha	24"	Assault 1	8	-2	3	-
Saw blades	Melee	Melee	+1	-1	1	-

**ABILITIES**

'Ere We Go, Mob Rule, Dakka! Dakka! Dakka!, Speed Mob

**Shokk Tunnel:** If you roll a 4+ when Advancing with this model, remove it from the battlefield and set it up again anywhere on the battlefield more than 9" away from any enemy units. After doing so, roll a D6; on a 4+ the model suffers 1 mortal wound.

**Grot Gunner and Targetin' Squig:** Add 2 to hit rolls for attacks made with this model's kustom shokk rifle.

**Explodes:** If this model is reduced to 0 wounds, roll a D6. On a 6 it explodes, and each unit within 3" suffers D3 mortal wounds.

**FACTION KEYWORDS**

ORK, <CLAN>

**KEYWORDS**

VEHICLE, SPEED FREEKS, SHOKKJUMP DRAGSTAS

## SHOKKJUMP DRAGSTA



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Shokkjump Dragsta	14"	4+	5+	5	6	8	4	6	4+

Cette unité contient 1 Shokkjump Dragsta. Elle peut inclure 1 Shokkjump Dragsta additionnel (**Puissance +6**) ou 2 Shokkjump Dragstas additionnels (**Puissance +12**). Chaque figurine est équipée d'un fuzi shokk kustom, d'un lance-rokettes et de lames de scie.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Fuzi shokk kustom	24"	Assaut 2	8	-3	D6	Si vous obtenez au moins un jet de touche non modifié de 1 pour cette arme, le porteur subit 1 blessure mortelle après avoir résolu toutes les attaques de cette arme. Chaque fois que vous obtenez un jet de blessure de 6+ pour cette arme, la cible subit 1 blessure mortelle en plus de tout autre dégât.
Lance-rokettes	24"	Assaut 1	8	-2	3	-
Lames de scie	Mêlée	Mêlée	+1	-1	1	-

**OPTIONS D'ÉQUIPEMENT** On y Va!, Loi d'la Bande, Dakka! Dakka! Dakka!, Ékurie

**Tunnel Shokk**: Si vous obtenez un 4+ en Avancant avec cette figurine, retirez-la du champ de bataille et remplacez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute unité ennemie. Cela fait, jetez un D6; sur 4+ la figurine subit 1 blessure mortelle.

**Flingueur Grot et Squig Vizeur**: Ajoutez 2 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec le fuzi shokk kustom de cette figurine.

**Explosion**: Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6. Sur 6 elle explose, et chaque unité à 3" ou moins subit D3 blessures mortelles.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** ORK, <CLAN>

**MOTS-CLÉS** VÉHICULE, SPEED FREEKS, SHOKKJUMP DRAGSTAS

## SHOKKJUMP DRAGSTA



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Shokkjump Dragsta	14"	4+	5+	5	6	8	4	6	4+

Esta unidad consta de 1 Shokkjump Dragsta. Puede incluir 1 Shokkjump Dragsta adicional (**Potencia de unidad +6**) o 2 Shokkjump Dragsta adicionales (**Potencia de unidad +12**). Cada miniatura está equipada con un rifle shokk molifikado, lanzakobetez y zierraz.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Rifle shokk molifikado	24"	Asalto 2	8	-3	1D6	Con uno o más resultados de 1 sin modificar para impactar con esta arma, el portador sufre 1 herida mortal después de resolver todos los disparos de esta arma. Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1 herida mortal adicional a cualquier otro daño.
Lanzakobetez	24"	Asalto 1	8	-2	3	-
Zierraz	Com.	Combate	+1	-1	1	-

**HABILIDADES** ¡Allá vamos!, ¡Dakka! ¡Dakka! ¡Dakka!, Korrepeña, La ley de la peña

**Explosión**. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6; con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

**Kanijo artillero y squig apuntaor**. Suma 2 a las tiradas para impactar de los ataques del rifle shokk molifikado de esta miniatura.

**Túnel shokk**. Si esta miniatura obtiene un 4+ al Avanzar, retírala del campo de batalla y sitúala en cualquier punto a más de 9" de toda unidad enemiga. A continuación tira 1D6; con 4+ la miniatura sufre 1 herida mortal.

**CLAVES DE FACCIÓN** ORK, <CLAN>

**CLAVES** VEHÍCULO, SPEED FREEKS, SHOKKJUMP DRAGSTAS



## SHOKKJUMP DRAGSTA

6  
MACHT

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Shokkjump Dragsta	14"	4+	5+	5	6	8	4	6	4+

Diese Einheit enthält 1 Shokkjump Dragsta. Sie kann bis zu 1 zusätzlichen Shokkjump Dragsta (**Macht +6**) oder 2 zusätzliche Shokkjump Dragstas (**Macht +12**) enthalten. Jedes Modell ist mit einer Aufgemotztän Schockabüxä, einer Bazzukka und Achs'nsäg'n bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Aufgemotztä Schockabüxä	24"	Sturm 2	8	-3	W6	Bei einem oder mehr unmodifizierten Trefferwürfen von 1 für diese Waffe erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem alle Attacken der Waffe abgehandelt wurden. Für jeden Verwundungswurf von 6+ für diese Waffe erleidet das Ziel 1 tödliche Verwundung zusätzlich zu allem anderen Schaden.
Bazzukka	24"	Sturm 1	8	-2	3	-
Achs'nsäg'n	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	1	

**FÄHIGKEITEN** Dakka! Dakka! Dakka!, Grüner Mob, Heizamob, Jetz' geht'z los!

**Durch'n Tunnel is' schnella:** Wenn du beim Vorrücken mit diesem Modell eine 4+ würfelst, entfernst du es vom Schlachtfeld und stellst es irgendwo auf dem Schlachtfeld wieder auf, weiter als 9 Zoll entfernt von allen feindlichen Einheiten. Wirf danach einen W6; bei 4+ erleidet das Modell 1 tödliche Verwundung.

**Grotschütze und Zielsquig:** Addiere 2 zu Trefferwürfen für Attacken mit der Aufgemotztän Schockabüxä dieses Modells.

**Explosion:** Wenn dieses Modell auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirf einen W6. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 3 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

<b>FRAKTION</b>	ORK, <CLAN>
<b>SCHLÜSSELWÖRTER</b>	FAHRZEUG, HEIZAKULT, SHOKKJUMP DRAGSTAS

## SHOKKJUMP DRAGSTA

6  
POTENZA

NOME	M	AG	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Shokkjump Dragsta	14"	4+	5+	5	6	8	4	6	4+

Questa unità include 1 Shokkjump Dragsta. Può comprendere 1 Shokkjump Dragsta addizionale (**Valore di Potenza +6**) o 2 Shokkjump Dragstas addizionali (**Valore di Potenza +12**). Ciascun modello è equipaggiato con fucile a zorpreza zu mizura, zparamizzili e sega tagliente.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Fucile a zorpreza zu mizura	24"	Assalto 2	8	-3	D6	Se per quest'arma ottieni uno o più tiri per colpire non modificati pari a 1, il portatore subisce 1 ferita mortale dopo che tutti gli attacchi di quest'arma sono stati risolti. Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, il bersaglio subisce 1 ferita mortale in aggiunta a qualsiasi altro danno.
Zparamizzili	24"	Assalto 1	8	-2	3	-
Sega tagliente	Mischia	Mischia	+1	-1	1	

**ABILITÀ** Alla Rizkozza!, La Banda Komanda, Dakka! Dakka! Dakka!, Speed Mob

**Tunnel a Zorpreza:** se ottieni 4+ quando Avanzi con questo modello, rimuovilo dal campo di battaglia e schieralo nuovamente ovunque sul campo di battaglia, a più di 9" da qualsiasi unità nemica. Dopo di ciò, tira un D6; con 4+ il modello subisce 1 ferita mortale.

**Grot Gunner e Squig di Puntamento:** aggiungi 2 ai tiri per colpire degli attacchi sferrati con il fucile a zorpreza zu mizura di questo modello.

**Esplode:** se questo modello viene ridotto a 0 ferite, tira un D6. Con 6 esplode e ogni unità entro 3" subisce D3 ferite mortali.

<b>KEYWORDS DI FAZIONE</b>	ORK, <CLAN>
<b>KEYWORDS</b>	VEICOLO, SPEED FREEKS, SHOKKJUMP DRAGSTAS