



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

BuildInstructions.com

BLOOD KNIGHTS





· 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.

FRF 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 montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo

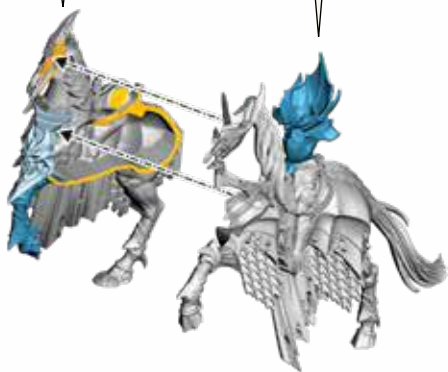
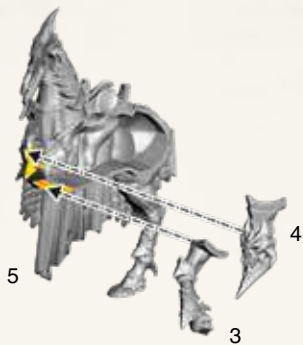


- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo

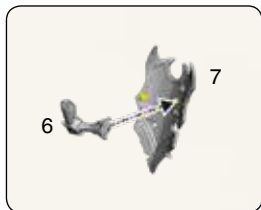
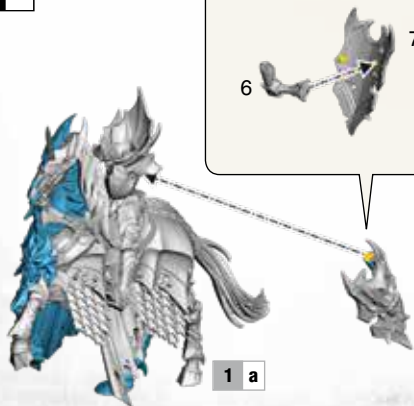


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

1 a KASTELLAN



1 b

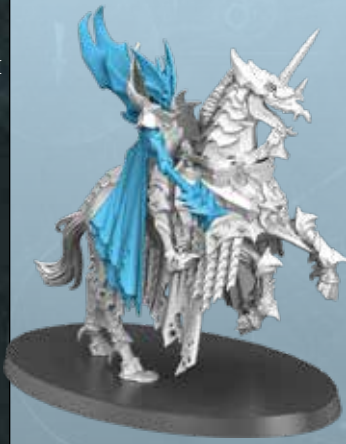




- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE



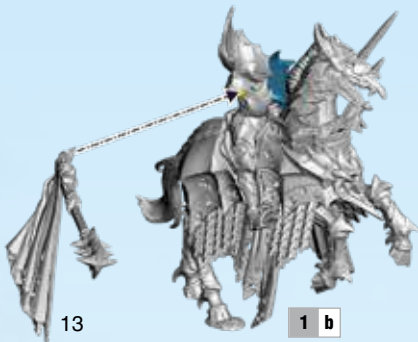
1 c Kastellan



1 f Blood Knight



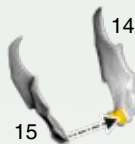
1 c



13

1 b

1 d



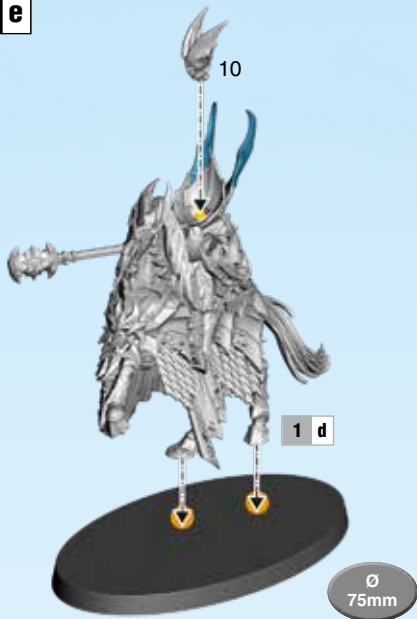
15

14



1 c

1 e



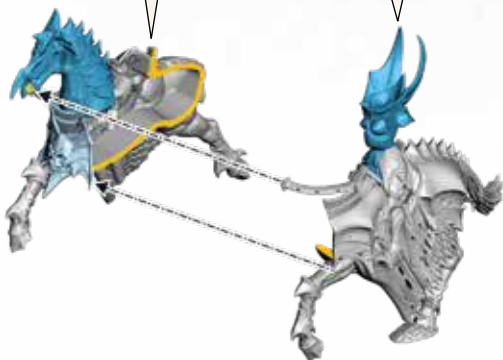
1 f



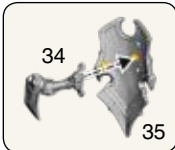
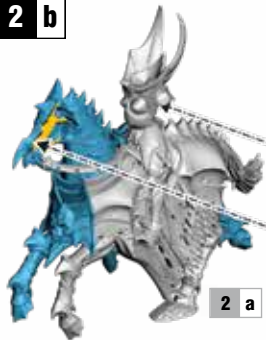
1 g



2 a



2 b



2 c

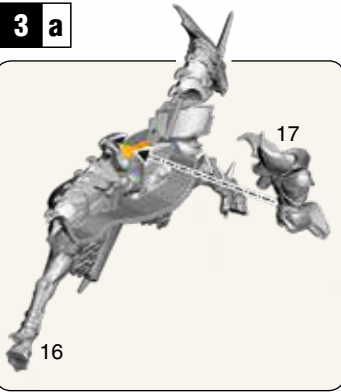


2 b

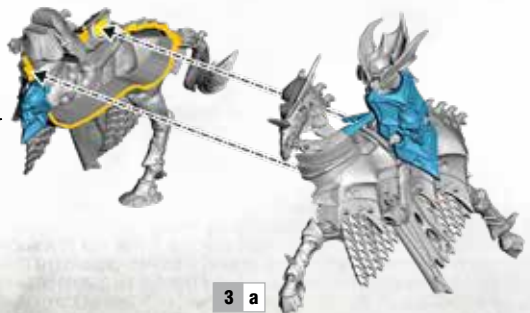
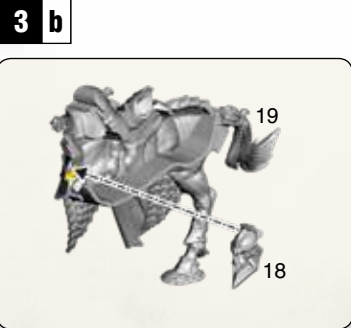
2 d



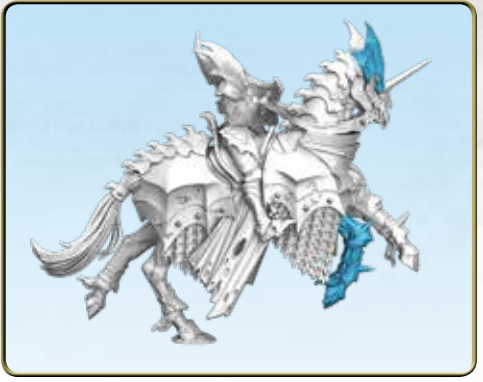
3 a



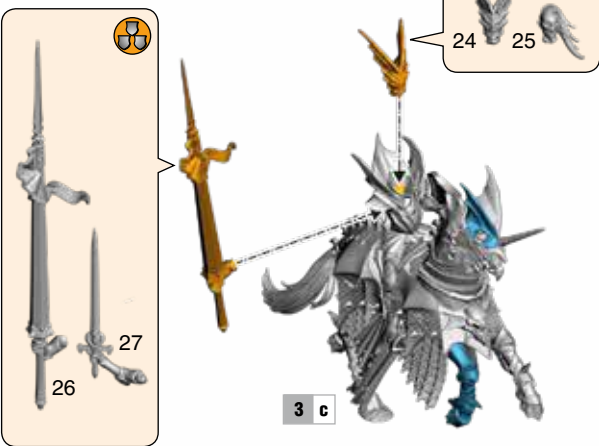
3 b



3 c



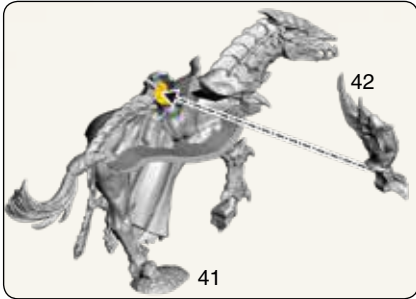
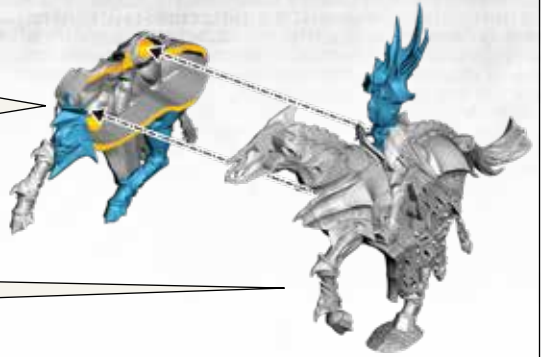
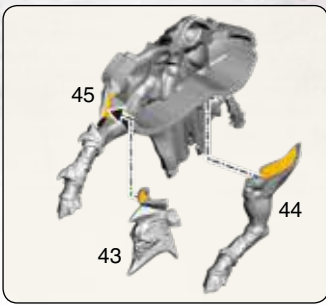
3 d



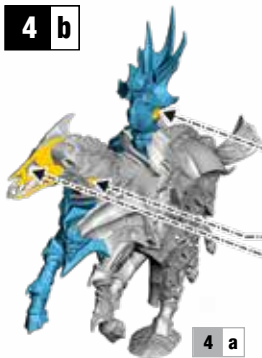
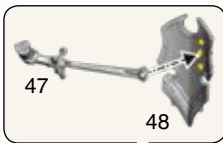
3 e



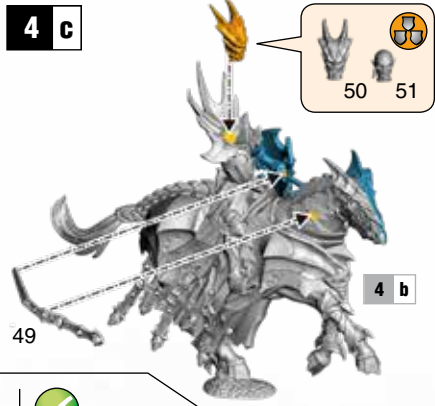
4 a



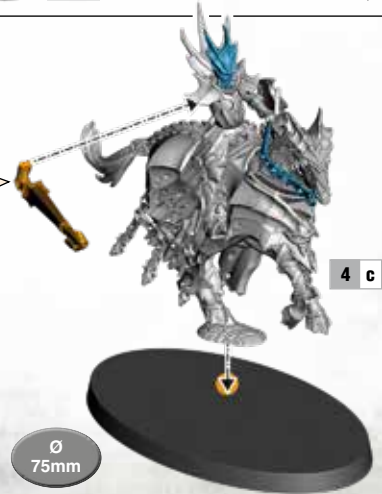
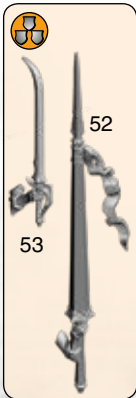
4 b



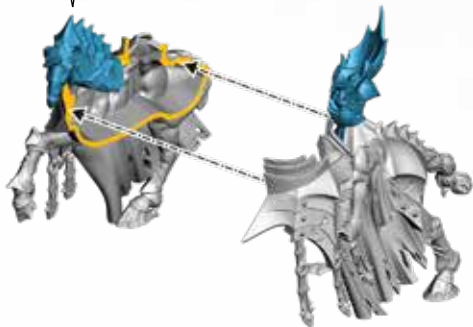
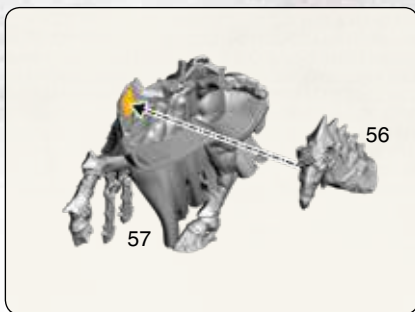
4 c



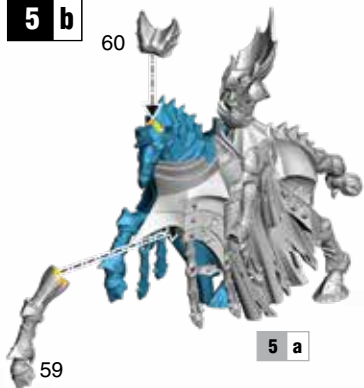
4 d



5 a

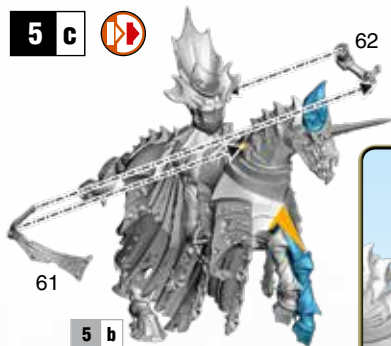


5 b

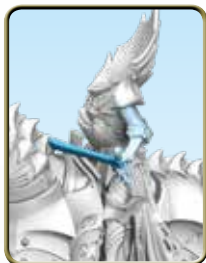


5 a

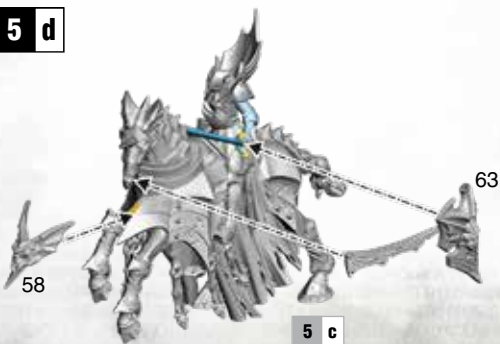
5 c



5 b



5 d



5 c



5 e



5 d

5 f



5 e

5 g

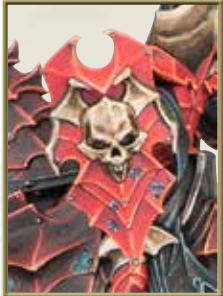


5 f

Ø 75mm



CITADEL COLOUR





BLOOD KNIGHTS

Blood Knights are vampires obsessed with battle, and their codes of chivalric honour are warped indeed. Mounted atop hulking Nightmares, they seek out war wherever it can be found, trampling straight over lesser foes to reach the worthiest challenges.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Templar Lance or Blade	1"	3	3+	3+	-1	1
Hooves and Teeth	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Blood Knights has any number of models, each armed with a Templar Lance or Blade.

MOUNT: This unit's Nightmares attack with their Hooves and Teeth.

CHAMPION: 1 model in this unit can be a Kastellan. Add 1 to the Attacks characteristic of a Kastellan's Templar Lance or Blade.

STANDARD BEARER: 1 in every 5 models in this unit can be a Standard Bearer. You can re-roll rolls of 1 for the Deathless Minions battle trait for this unit while it has any Standard Bearers.

ABILITIES

Riders of Ruin: *Blood Knights trample clean over lesser foes to strike at more worthy challengers.*

In your movement phase, if this unit is within 3" of an enemy unit, it can make a normal move. If it does so, it can pass across other models with a Wounds characteristic of 3 or less (that do not have a mount) in the same manner as a model that can fly. After this unit has made a normal move, roll a dice for each enemy unit that has any models passed across by any models in this unit. On a 2+, that enemy unit suffers D3 mortal wounds.

Martial Fury: *Woe betide any who dare stand before a Blood Knight's charge.*

Add 1 to the Damage characteristic of this unit's Templar Lances or Blades if this unit made a charge move in the same turn.

The Hunger: *Soulblight creatures crave the taste of blood and are empowered when they drink deep from the veins of defeated foes.*

At the end of the combat phase, if any enemy models were slain by wounds inflicted by this unit's attacks in that phase, you can heal up to D3 wounds allocated to this unit.



BLOOD KNIGHTS

Les Blood Knights sont des vampires obsédés par la guerre, et leur code de chevalerie est particulièrement corrompu. Chevauchant leurs Cauchemars massifs, ils piétinent les humbles soldats pour se mesurer aux adversaires les plus valeureux.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lance ou Lame de Templier	1"	3	3+	3+	-1	1
Sabots et Dents	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Blood Knights se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Lance ou Lame de Templier.

MONTURE: Les Cauchemars de cette unité attaquent avec leurs Sabots et Dents.

CHAMPION: 1 figurine de cette unité peut être un Kastellan. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa Lance ou Lame de Templier.

PORTE-ÉTENDARDS: 1 figurine de cette unité sur 5 peut être un Porte-étendard. Vous pouvez relancer les jets de 1 pour le trait de bataille Spires de la Non-vie pour cette unité tant qu'elle a un ou plusieurs Porte-étendards.

APTITUDES

Cavaliers de la Ruine: À votre phase de mouvement, si cette unité est à 3" ou moins d'une unité ennemie, elle peut faire un mouvement normal.

Si elle le fait, elle peut passer par-dessus d'autres figurines ayant une caractéristique de Blessures de 3 ou moins (et n'ayant pas de monture) comme si elle pouvait voler. Après ce mouvement normal, jetez un dé pour chaque unité ennemie dont une ou plusieurs figurines ont été "survolées" par des figurines de cette unité. Sur 2+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

Fureur Martiale: Malheur à ceux qui se dressent face à une charge de Blood Knight.

Ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts des Lances ou Lames de Templier de cette unité si elle a fait un mouvement de charge au même tour.

La Faim: Les Soublights sont renforcés quand ils boivent aux veines de leurs ennemis vaincus.

À la fin de la phase de combat, si une ou plusieurs figurines ennemies ont été tuées par des blessures infligées par des attaques de cette unité à cette phase, vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures allouées à cette unité.



BLOOD KNIGHTS

Los Blood Knights son vampiros obsesionados con la batalla, y de código de honor caballeresco totalmente distorsionado. A lomos de corpulentas Nightmares, buscan batallar por doquier, pisoteando a enemigos menores hasta alcanzar los duelos más dignos.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Lanza o espada templaria	1"	3	3+	3+	-1	1
Coces y mordiscos	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Blood Knights puede tener cualquier cantidad de miniaturas, cada una armada con una lanza o espada templaria.

MOUNTURA: Las Nightmares de esta unidad atacan con sus cascos y dientes.

CAMPÉON: 1 miniatura de esta unidad puede ser un Kastellan. Suma 1 al atributo Ataques de la lanza o filo templario de esa miniatura.

PORTAESTANDARTE: 1 de cada 5 miniaturas de esta unidad puede ser un Portaestandarte. Puedes repetir las tiradas de 1 para el rasgo Siervos inmortales mientras esta unidad tenga un Portaestandarte.

ABILITIES

Jinetes de la ruina. *Los Blood knights aplastan a los enemigos menores para llegar a aquellos a quienes consideran dignos.*

En tu fase de movimiento, si esta unidad está a 3" o menos de una unidad enemiga, puede hacer un movimiento normal. Si lo hace, puede atravesar a otras miniaturas con un atributo Heridas de 3 o menos (que no tengan montura) igual que haría una miniatura que pueda volar. Después de hacer este movimiento, tira un dado por cada unidad enemiga de la que hayan atravesado una miniatura. Con 2+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

El hambre. *Las criaturas Soulblight ansían el sabor de la sangre y ganan poder al beber de las venas de los enemigos derrotados.*

Al final de la fase de combate, si alguna miniatura enemiga murió a causa de las heridas infligidas por los ataques de esta unidad en esa fase, puedes curar hasta 1D3 heridas asignadas a esta unidad.

Furia marcial. *Pobre necio el que se plante ante una carga de Blood Knights.*

Suma 1 al atributo Daño de las lanzas o filos templarios de esta unidad durante el turno en que la unidad haya hecho un movimiento de carga.



BLOOD KNIGHTS

Blood Knights sind Vampire, die von Krieg und Schlacht besessen sind und einem sehr verdrehten ritterlichen Ehrenkodex folgen. Auf dem Rücken von großen Nachtmahren ziehen sie aus, um Kämpfe zu finden, und auf der Suche nach einer würdigen Herausforderung trampeln sie einfach über geringere Feinde hinweg.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Templerlanze oder Templerschwert	1"	3	3+	3+	-1	1
Hufe und Zähne	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Blood Knights besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, jedes bewaffnet mit Templerlanze oder Templerschwert.

REITTIER: Die Nachtmahre dieser Einheit attackieren mit Hufen und Zähnen.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Kastellan sein. Addiere 1 zum Attackenwert von Templerlanze oder Templerschwert des Kastellans.

STANDARTENTRÄGER:

1 von je 5 Modellen dieser Einheit kann ein Standartenträger sein. Solange diese Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, kannst du bei jedem Wurf für die Kampfeigenschaft *Todlose Diener* für diese Einheit eine 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Reitendes Verderben: *Um würdige Herausforderer anzugreifen, reiten Blood Knights geringere Feinde einfach nieder.*

Wenn sich diese Einheit in deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet, kann sie eine normale Bewegung ausführen. Wenn sie dies tut, kann sie sich wie ein Modell, das fliegen kann, durch andere Modelle mit Wundenwert 3 oder weniger bewegen (die kein Reittier haben). Nachdem diese Einheit eine normale Bewegung ausgeführt hat, wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit, aus der Modelle von Modellen dieser Einheit durchquert wurden. Bei 2+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Tödliche Wut: *Wehe dem, der sich dem Angriff eines Blood Knights in den Weg stellt.*

Addiere 1 zum Schadenswert der Templerlanzen oder Templerschwerter dieser Einheit, wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Der Hunger: *Vom Soulblight-Fluch befallene Kreaturen verzehren sich nach dem Geschmack von Blut und gewinnen an Kraft, wenn sie in tiefen Zügen aus den Adern besieger Gegner trinken.*

Am Ende der Nahkampfphase kannst du bis zu W3 dieser Einheit zugewiesene Verwundungen heilen, wenn in dieser Phase mindestens ein feindliches Modell durch Verwundungen getötet wurde, die durch Attacken dieser Einheit verursacht wurden.



BLOOD KNIGHTS

I Blood Knights sono vampiri ossessionati dalla battaglia, e i loro codici di onore cavalleresco sono piuttosto distorti. In azione a colossali Incubi, cercano la guerra ovunque possa essere, calpestando gli avversari inferiori per raggiungere gli sfidanti degni.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lancia o lama templare	1"	3	3+	3+	-1	1
Zoccoli e denti	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Blood Knights include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con una lancia o una lama templare.

CAVALCATURA: gli Incubi di questa unità attaccano con zoccoli e denti.

CAMPIONE: 1 modello di questa unità può essere un Kastellan. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi della lancia o lama templare di un Kastellan.

ALFIERE: 1 modello ogni 5 di questa unità può essere un Alfieri. Puoi ripetere i tiri pari a 1 per il tratto di battaglia Servitori Nonmorti di questa unità fintanto che include uno o più Alfieri.

ABILITÀ

Cavalieri della Rovina: i Blood Knights calpestanto i nemici inferiori per raggiungere sfidanti più degni.

Nella tua fase di movimento, se questa unità si trova entro 3" da un'unità nemica, può effettuare un movimento normale. Se lo fa, può attraversare gli altri modelli con una caratteristica Ferite di 3 o meno (che non hanno una cavalcatura) allo stesso modo di un modello che può volare. Dopo che questa unità ha effettuato un movimento normale, tira un dado per ogni unità nemica che include uno o più modelli attraversati da qualsiasi modello di questa unità. Con 2+ quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali.

Furia Marziale: a chiunque osi opporsi alla carica di un Blood Knight attende la sventura.

Aggiungi 1 alla caratteristica Danni delle lance o lame templari di questa unità se essa ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

La Sete: le creature Soulblight bramano il sapore del sangue e diventano più forti quando bevono dalle vene dei nemici sconfitti.

Alla fine della fase di combattimento, se qualsiasi modello nemico è stato ucciso da ferite inflitte dagli attacchi di questa unità in quella fase, puoi sanare fino a D3 ferite assegnate a questa unità.

KEYWORDS

MORTE, VAMPIRO, SOULBLIGHT GRAVELORDS, BLOOD KNIGHTS



warhammer.com

Games Workshop Limited, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK

© Copyright Games Workshop Limited 2021.

