



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

[BuildInstructions.com](http://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

## FYRESLAYERS

### HEARTHGUARD BERZERKERS



STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

1 - 7

### AURIC HEARTHGUARD



STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

8 - 13



**• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR  
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO**

- Before assembling your model kit 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.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, 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 Pincés 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.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. 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.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. 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.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. 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



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



- 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



- Rotate part
- Faire pivoter
- Girar la pieza
- Teil drehen
- Ruota il componente



- Assembly sequence
- Séquence d'Assemblage
- Secuencia de montaje
- Baureihenfolge
- Sequenza di assemblaggio



- Detail view
- Vue détaillée
- Vista detallada
- Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio

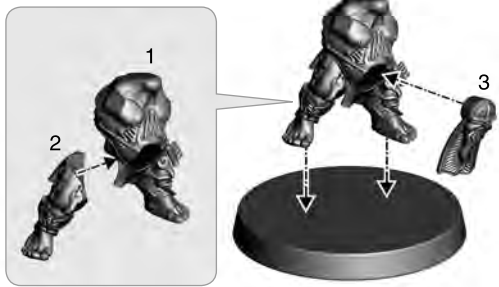


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Citadel plastic glue thick
- Colle plastique épaisse Citadel
- Pegamento para plástico espeso
- Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig)
- Colla per plastica densa Citadel
- Citadel plastic glue thin
- Colle plastique liquide Citadel
- Pegamento para plástico fluido
- Citadel-Kunststoffkleber (Dünflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel
- Citadel fine detail cutters
- Pincés de precisión Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

**1 a**



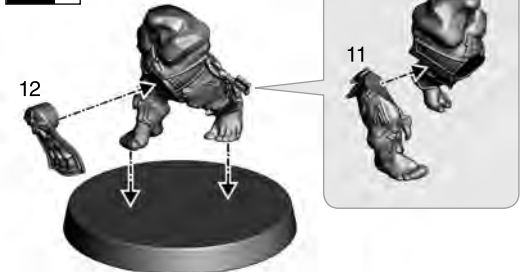
**1 b**



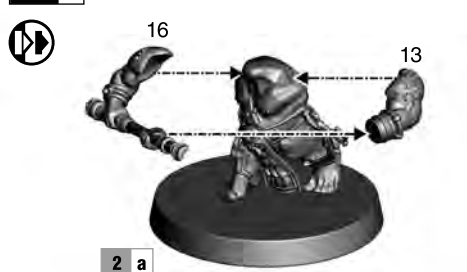
**1 c**



**2 a**



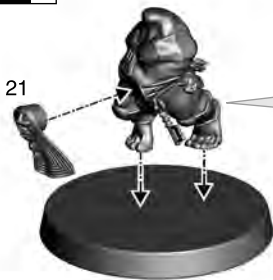
**2 b**



**2 c**



**3 a**



19

20



**3 b**



**3 a**

**3 c**

23



**3 b**

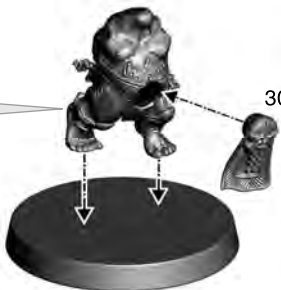


**4 a**

28



30



**4 b**



34



**4 a**



**4 c**

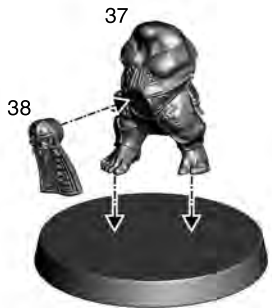
32



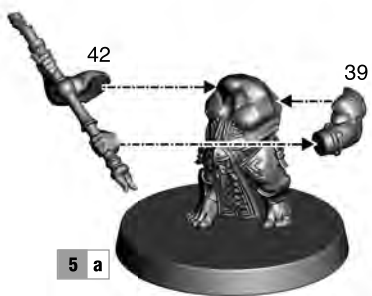
**4 b**



5 a



5 b

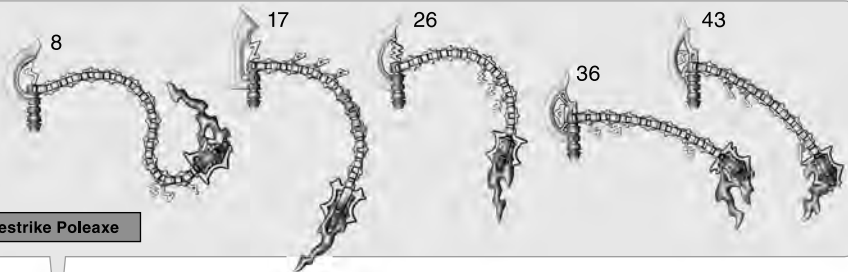


5 c

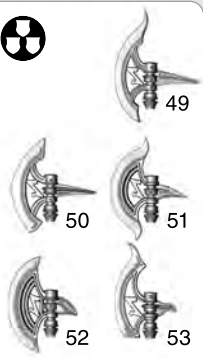


6

x5



Flamestrike Poleaxe



Berzerker Broadaxe

7 a

x5



9

18



27

35

44



x1

KARL

47



45



46

6

6

7 b

x5



54

55



56

57

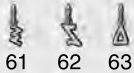
58

7 a



59

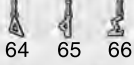
60



61

62

63



64

65

66



67

68



# HEARTHGUARD BERZERKERS



## MISSILE WEAPONS

Fyresteel Throwing Axe

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"	1	4+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

Berzerker Broadaxe  
Flamestrike Poleaxe

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	3+	3+	-1	2
1"	1	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

A unit of Hearthguard Berzerkers has 5 or more models. Some units wield mighty Berzerker Broadaxes, while others carry Flamestrike Poleaxes, trailing smouldering braziers on lengths of chain. Some units also carry Fyresteel Throwing Axes.

### KARL

The leader of this unit is the Karl. A Karl's Berzerker Broadaxe inflicts 3 Damage rather than 2, and a Karl's Flamestrike Poleaxe inflicts 2 Damage rather than 1.

## ABILITIES

**Duty Unto Death:** Hearthguard Berzerkers are sworn to protect their lodge and its masters to their dying breath. Each time this unit suffers a wound or mortal wound, roll a dice. If the result is 6 or higher, the wound is ignored. Add 2 to the result if there is a **FYRESLAYER HERO** from your army within 10" of this unit.

**Smouldering Braziers:** With each swing of a Flamestrike Poleaxe, the brazier chained to it arcs toward the foe, sparks and fire trailing in its wake. Each time a model attacking with a Flamestrike Poleaxe scores a hit, roll a dice. If the result is 3 or more the target suffers a mortal wound after the attacks have been resolved.

## DESCRIPTION

Une unité de Hearthguard Berzerkers se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités manient des Doloirs de Berzerker (Berzerker Broadaxes), d'autres des Bardiches Claqueflamme (Flamestrike Poleaxes) pourvues de chaînes terminées par des brasières. Certaines unités emportent aussi des Haches de Jet de Fypracier (Fyresteel Throwing Axes).

### KARL

Le leader de cette unité est le Karl. Ajoutez 1 au Damage de son arme de mêlée.

## APTITUDES

**Le Devoir Jusqu'à la Mort:** Les Hearthguard Berzerkers ont fait serment de protéger leur loge et ses maîtres jusqu'à leur dernier souffle. Chaque fois que cette unité subit une blessure ou une blessure mortelle, jetez un dé. Sur 6 ou plus, la blessure est ignorée. Ajoutez 2 au résultat s'il y a un **HERO FYRESLAYER** de votre armée à 10" ou moins de cette unité.

**Braseros Incandescentes:** La brasière enchaînée à chaque Bardiche Claqueflamme fond sur l'ennemi quand l'arme s'abat, en laissant une traînée d'étincelles et de flammes. Chaque fois qu'une figurine attaquant avec une Bardiche Claqueflamme obtient une touche, jetez un dé. Sur 3 ou plus, la cible subit une blessure mortelle après que les attaques ont été résolues.

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hearthguard Berzerkers está formada por 5 o más miniaturas. Algunas unidades portan grandes hacha bersérker (Berzerker Broadaxes), mientras que otras usan alabardas fognazo (Flamestrike Poleaxes) que dejan nubes de humo a su paso. Algunas unidades también usan hachas arrojadas de fuegocero (Fyresteel Throwing Axes).

### KARL

El líder de esta unidad es el Karl. La gran hacha bersérker del Karl inflige Damage 3 en vez de 2 y la alabarda fognazo del Karl inflige Damage 2 en vez de 1.

## HABILIDADES

**Hasta la muerte.** Los Hearthguard Berzerkers han jurado proteger a su logia y sus señores hasta su último aliento. Cada vez que esta unidad sufre una herida o una herida mortal, tira un dado. Si el resultado es 6 o más, la herida es ignorada. Suma 2 al resultado si hay un **FYRESLAYER-HERO** de tu ejército a 10" o menos de esta unidad.

**Braseros de combustión lenta.** Con cada movimiento de la alabarda fognazo su brasero traza arcos hacia el enemigo dejando chispas y fuego a su paso. Cada vez que una miniatura que ataque con una alabarda fognazo impacte, tira un dado. Si el resultado es 3 o más, el objetivo sufre una herida mortal después de que se resuelva el ataque.

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hearthguard Berzerkers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Manche Einheiten führen mächtige Berzerker Broadaxes, andere tragen Flamestrike Poleaxes, die an Ketten Glutbehälter hinter sich herziehen. Manche Einheiten setzen zudem Fyresteel Throwing Axes ein.

### KARL

Der Anführer dieser Einheit ist ein Karl. Die Berzerker Broadaxe eines Karls hat einen Damage-Wert von 3 statt 2, die Flamestrike Poleaxe eines Karls hat einen Damage-Wert von 2 statt 1.

## FÄHIGKEITEN

**Pflichterfüllung bis in den Tod:** Hearthguard Berzerkers haben geschworen, ihre Loge und deren Herren bis zu ihrem letzten Atemzug zu beschützen. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Beträgt das Ergebnis 6 oder mehr, so wird die Verwundung ignoriert. Addiere 2 zum Wurf, falls sich ein **FYRESLAYER-HERO** deiner Armee innerhalb von 10" um die Einheit befindet.

**Schwelende Glut:** Mit jedem Schwung der Flamestrike Poleaxe rast auch der daran festgekettete Glutbehälter mit einem Schweiß aus Funken und Flammen auf den Feind zu. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell, das mit einer Flamestrike Poleaxe attackiert, einen Treffer landet. Bei einem Wurf von 3 oder mehr erleidet das Ziel eine tödliche Verwundung, nachdem die Attacken abgehandelt wurden.

## DESCRIZIONE

Un'unità di Hearthguard Berzerkers include 5 o più modelli. Alcune unità brandiscono potenti Berzerker Broadaxes, altre portano Flamestrike Poleaxes, dotate di bracieri ardenti attaccati con catene. Alcune unità portano anche Fyresteel Throwing Axes.

### KARL

Il leader di questa unità è il Karl. La Berzerker Broadaxe del Karl infligge 3 danni invece di 2, e la sua Flamestrike Poleaxe infligge 2 danni invece di 1.

## ABILITÀ

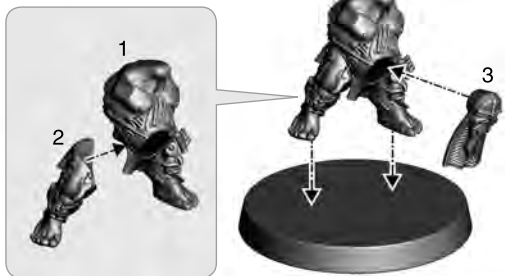
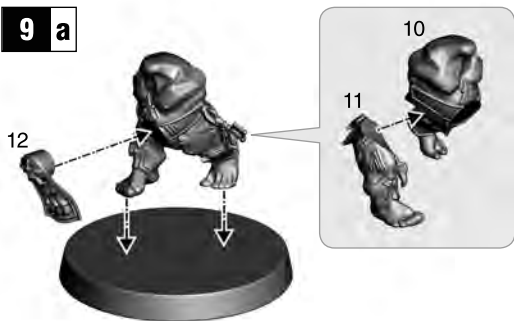
**Fino Alla Morte:** gli Hearthguard Berzerkers hanno giurato di proteggere la propria loggia e i suoi signori fino alla morte. Tira un dado ogni volta che questa unità subisce una ferita o una ferita mortale. Se il risultato è 6 o più la ferita viene ignorata. Somma 2 al risultato se c'è un **FYRESLAYER HERO** della tua armata entro 10" da questa unità.

**Bracieri Ardenti:** ad ogni spazzata della Flamestrike Poleaxe, il braciere incatenato ad essa sfreccia verso il nemico lasciandosi alle spalle scintille e fiamme. Ogni volta che un modello che attacca con una Flamestrike Poleaxe mette a segno un colpo, tira un dado. Se il risultato è 3 o più il bersaglio subisce una ferita mortale dopo che gli attacchi sono stati risolti.

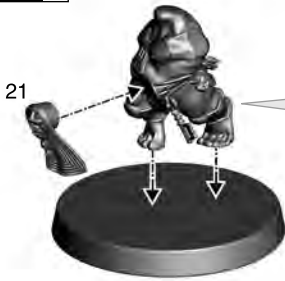
## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, FYRESLAYERS, HEARTHGUARD BERZERKERS



**8 a****8 b****8 c****9 a****9 b****9 c**

10 a



19



10 b



10 a

10 c

23



10 b

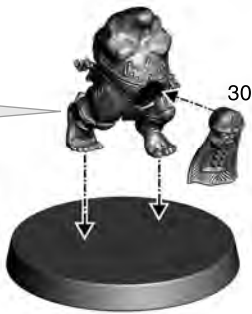


11 a

28



29



30

11 b



11 a



11 c

32



11 b

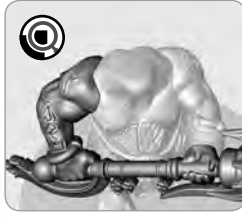


12 a

37



12 b



41

39



12 a

12 c

40



12 b



13 a



9

18



27

35

44



8 - 12



x1

KARL



45

46



48

8 - 12



13 b

x5



54



55



56



57



58

13 b



59



60



61



62



63



64



65



66



67



68



# AURIC HEARTHGUARD



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fyresteel Throwing Axe		8"	1	4+	4+	-	1
Molten Rockbolts		15"	2	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magmapike		1"	1	4+	3+	-	1

## DESCRIPTION

A unit of Auric Hearthguard has 5 or more models. They are each armed with a Magmapike, a bladed polearm that can loose Molten Rockbolts at the enemy. Some units also carry Fyresteel Throwing Axes as a backup weapon.

## KARL

The leader of this unit is the Karl. A Karl's Magmapike causes 2 Damage rather than 1.

## ABILITIES

**Molten Rockbolts:** Magmapikes spit gobbets of molten rock that solidify around large targets, and Hearthguard often use them to ensnare wild Magmadroths. Roll a dice at the end of the shooting phase for each **MONSTER** that was wounded by a Molten Rockbolt but was not slain. On a result of 5 or more, it is encased in rapidly cooling stone. Until the end of its next turn, halve its Move and subtract 1 from any hit rolls for its attacks.

**Sworn Protectors:** Auric Hearthguard are fiercely protective of those who rule the lodges that they guard. Add 1 to the result of any hit rolls for Auric Hearthguard if their target unit is within 5" of a **FYRESLAYER HERO** from your army.

## DESCRIPTION

Une unité d'Auric Hearthguard se compose de 5 figurines ou plus. Chacun est armé d'une Magmapique (Magmapike), une haste qui peut tirer des Pierres en Fusion (Molten Rockbolts) sur l'ennemi. Certaines unités emportent également des Haches de Jet de Pyracier (Fyresteel Throwing Axes).

## KARL

Le leader de cette unité est le Karl. La Magmapike d'un Karl a un Damage de 2 au lieu de 1.

## APTITUDES

**Pierres en Fusion:** Les Magmapiques crachent des goulées de roche en fusion qui se solidifient sur les grandes cibles, propriété que les Hearthguard utilisent pour piéger les Magmadroths sauvages. Jetez un dé à la fin de la phase de tir pour chaque **MONSTER** qui a été blessé par une Pierre en Fusion mais qui n'a pas été tué. Sur 5 ou plus, il est emprisonné par la roche qui refroidit rapidement. Jusqu'à la fin de son prochain tour, divisez son Move par deux et soustrayez 1 aux jets de touche de toutes ses attaques.

**Protecteurs Attitrés:** Les Auric Hearthguard protègent jalousement les individus qui dirigent les lodges dont ils sont les gardiens. Ajoutez 1 au résultat de tous les jets de touche pour les Auric Hearthguard si leur cible est à 5" ou moins d'un **HERO FYRESLAYER** de votre armée.

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Auric Hearthguard está formada por 5 o más miniaturas. Están armados con picos de magma (Magmapike), una arma de asta de filo que puede a lanzar pernos fundidos al enemigo. Algunas unidades también llevan hachas arrojadizas de fuegacero (Fyresteel Throwing Axes) como arma de apoyo.

## KARL

El líder de esta unidad es el Karl. El Magmapike del Karl causa Damage 2 en vez de 1.

## HABILIDADES

**Pernos fundidos.** Los picos de magma escupen pernos fundidos que se solidifican alrededor de los objetivos grandes y la Hearthguard los usa a menudo para atrapar Magmadroths salvajes. Tira un dado al final de la fase de disparo por cada **MONSTER** que haya sido herido por los pernos fundidos pero no haya muerto. Con un resultado de 5 o más, queda atrapado en la piedra enfriada. Hasta el final de su siguiente turno, divide por la mitad su Move y resta 1 a todas las tiradas para golpear de sus ataques.

**Protectores jurados.** Los Auric Hearthguard son fieros protectores de aquellos que gobiernan las logias que ellos protegen. Suma 1 al resultado de cualquier tirada para golpear de un Auric Hearthguard si su unidad objetivo está a 5" o menos de un **FYRESLAYER HERO** de tu ejército.

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Auric Hearthguard besteht aus 5 oder mehr Modellen. Jedes Modell ist mit einer Magmapike bewaffnet, einer klingebewehrten Stangenwaffe, die zusätzlich Molten Rockbolts verschießen kann. Einige Einheiten tragen als Zweitwaffen zudem Fyresteel Throwing Axes.

## KARL

Der Anführer dieser Einheit ist ein Karl. Die Magmapike eines Karls hat einen Damage-Wert von 2 statt 1.

## FÄHIGKEITEN

**Molten Rockbolts:** Magmapikes speien geschmolzenen Stein. Wenn sich dieser um große Ziele legt und beim Abkühlen verfestigt, lassen sich Monster fangen, und tatsächlich setzt die Hearthguard dies häufig gegen wilde Magmadroths ein. Wurf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jedes **MONSTER**, das durch einen Molten Rockbolt verwundet, aber nicht getötet wurde. Bei einem Wurf von 5 oder mehr ist es von schnell abkühlendem Stein eingehüllt. Bis zum Ende seines nächsten Zuges halbiert sich seine Move-Wert und muss es bei all seinen Attacken 1 von seinen Trefferwürfen abziehen.

**Eingeschworene Beschützer:** Die Auric Hearthguard beschützt jeden Herrscher der Loge, die sie bewachen, mit ihrem Leben. Addiere 1 zu allen Trefferwürfen von Auric Hearthguard, wenn sich das Ziel ihrer Attacken innerhalb von 5" um einen **FYRESLAYER-HERO** deiner Armee befindet.

## DESCRIZIONE

Un'unità di Auric Hearthguard include 5 o più modelli. Sono armati con una Magmapike, un'arma ad asta affilata che può sparare sul nemico Molten Rockbolts. Alcune unità possono portare Fyresteel Throwing Axes come armi di riserva.

## KARL

Il leader di questa unità è il Karl. La Magmapike del Karl infligge 2 danni invece di 1.

## ABILITÀ

**Molten Rockbolts:** le Magmapikes sputano sfere di roccia sciolte che si solidificano attorno ai bersagli grandi, e la Hearthguard spesso le usa per soggiogare i Magmadroths selvaggi. Tira un dado alla fine della fase di tiro di ciascun **MONSTER** ferito da un Molten Rockbolt, ma che non ne è stato ucciso. Con 5 o più viene catturato dalla roccia solidificata. Fino alla fine del suo turno successivo dimezza la sua caratteristica Move e sottrai 1 da qualsiasi tiro per colpire dei suoi attacchi.

**Protettori Giurati:** l'Auric Hearthguard è molto protettiva verso coloro che governano la loggia che sorvegliano. Somma 1 al risultato di qualsiasi tiro per colpire della Auric Hearthguard se la sua unità bersaglio si trova entro 5" da un **FYRESLAYER HERO** della tua armata.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, FYRESLAYERS, AURIC HEARTHGUARD