



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 VERSION QUERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

KURNOOTH HUNTERS

KURNOOTH GREATBOW



KURNOOTH HUNTER A 5 - 6



HUNTMASTER 1 - 2



KURNOOTH HUNTER B 9 - 10

KURNOOTH GREATSWORD



KURNOOTH HUNTER A 5 - 7



HUNTMASTER 1 - 3



KURNOOTH HUNTER B 9 - 11

KURNOOTH SCYTHER



KURNOOTH HUNTER A 5 - 8



HUNTMASTER 1 - 4



KURNOOTH HUNTER B 9 - 12

- 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 Pincas 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 Kunststoffzierschneider, 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-Kunststoffzierschneider 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 dal 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 símbolos • Erläuterung der Symbole • Legenda dei simboli

- | | | |
|--|--|---|
|  <ul style="list-style-type: none"> • Special instruction - Please read • Instructions spéciales - Lire attentivement • Instrucción especial: Por favor, lea • Besondere Anweisung - Bitte lesen • Istruzioni speciali - Leggi attentamente |  <ul style="list-style-type: none"> • Choice of parts • Choix d'éléments • Modelos de componentes • Auswahl an Teilen • Scelta di componenti |  <ul style="list-style-type: none"> • Detail view • Vue détaillée • Vista detallada • Alternative Ansicht • Visuale del dettaglio |
|  <ul style="list-style-type: none"> • 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 |  <ul style="list-style-type: none"> • Variant assembly • Variante d'assemblage • Variante de montaje • Bauvariante • Assemblaggio alternativo |  <ul style="list-style-type: none"> • Rotate part • Faire pivoter • Girar la pieza • Teil drehen • Ruota il componente |
|  <ul style="list-style-type: none"> • Paint before assembly • Peindre avant assemblage • Pintar antes del montaje • Erst bemalen, dann zusammenbauen • Dipingi prima dell'assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Assembly sequence • Séquence d'Assemblage • Secuencia de montaje • Baureihenfolge • Sequenza di assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Stage complete • Étape terminée • Paso completado • Schritt abgeschlossen • Fase completa |

16+



- | | | | |
|---|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Citadel plastic glue thick • Colle plastique épaisse Citadel • Pegamento para plástico espeso • Citadel-kunststoffkleber (Dickflüssig) • Colla per plastica densa Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel plastic glue thin • Colle plastique liquide Citadel • Pegamento para plástico fluido • Citadel-kunststoffkleber (Dünflüssig) • Colla per plastica fluida Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel fine detail cutters • Pincas de precisión Citadel • Tenazas Citadel • Präzisions-kunststoffzierschneider • Tronchesine di precisione Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel mouldline remover • Ébarboir Citadel • Herramienta para rebabas Citadel • Gussgratentferner • Attrezzo per ripulire Citadel |
|---|--|--|---|



1 : 2



Kurnoth Greatbow

1 : 3



Kurnoth Greatsword

1 : 4



Kurnoth Scythe

1 a



1 b



1 a

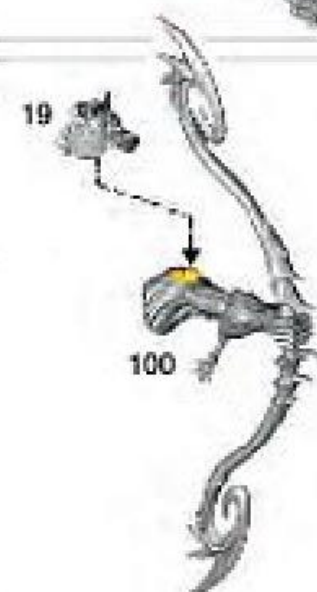
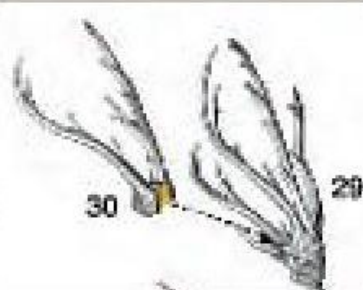
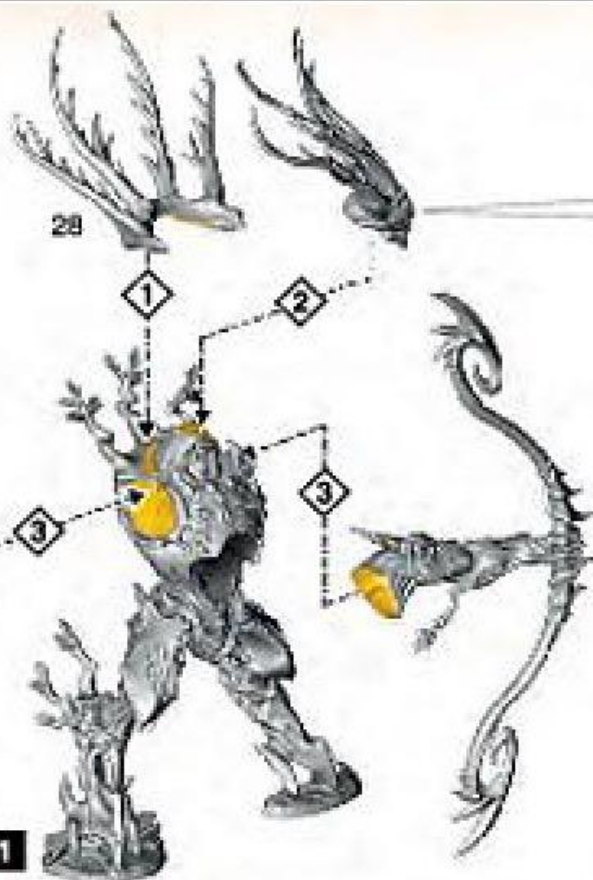


1 c

1 b



2 a



2 b



101



102



103



104



105



106



107

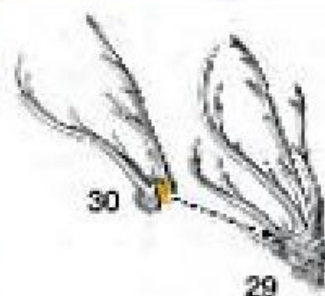


108



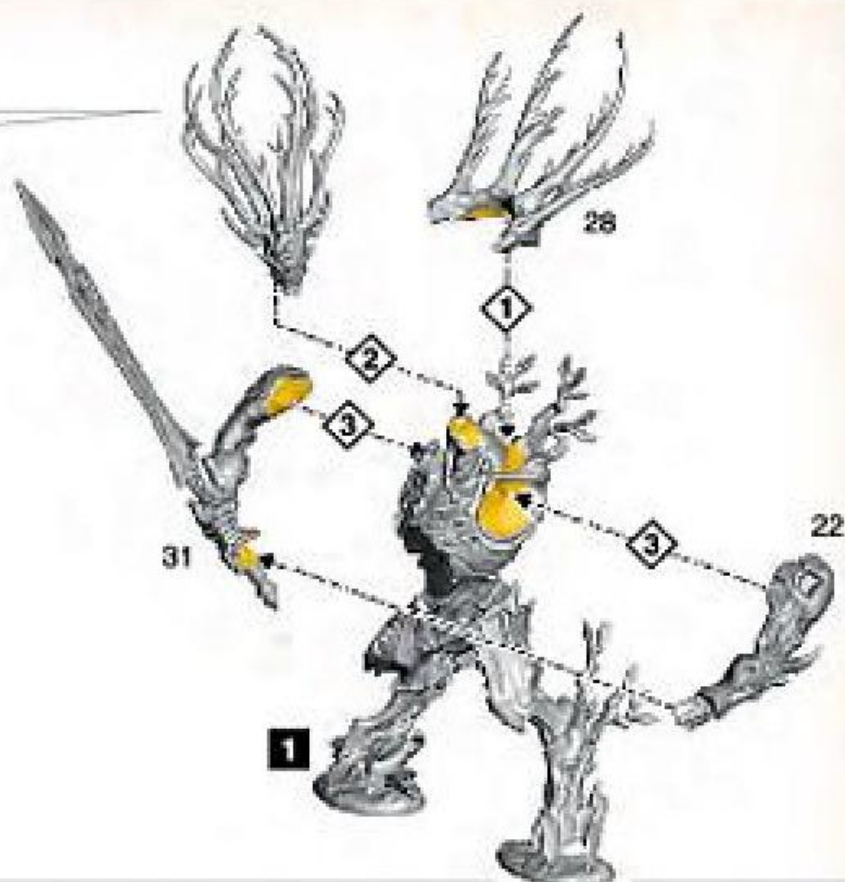
Kurnoth Greatbow

3 a



29

30



3 b



101

102

103

104

105

106

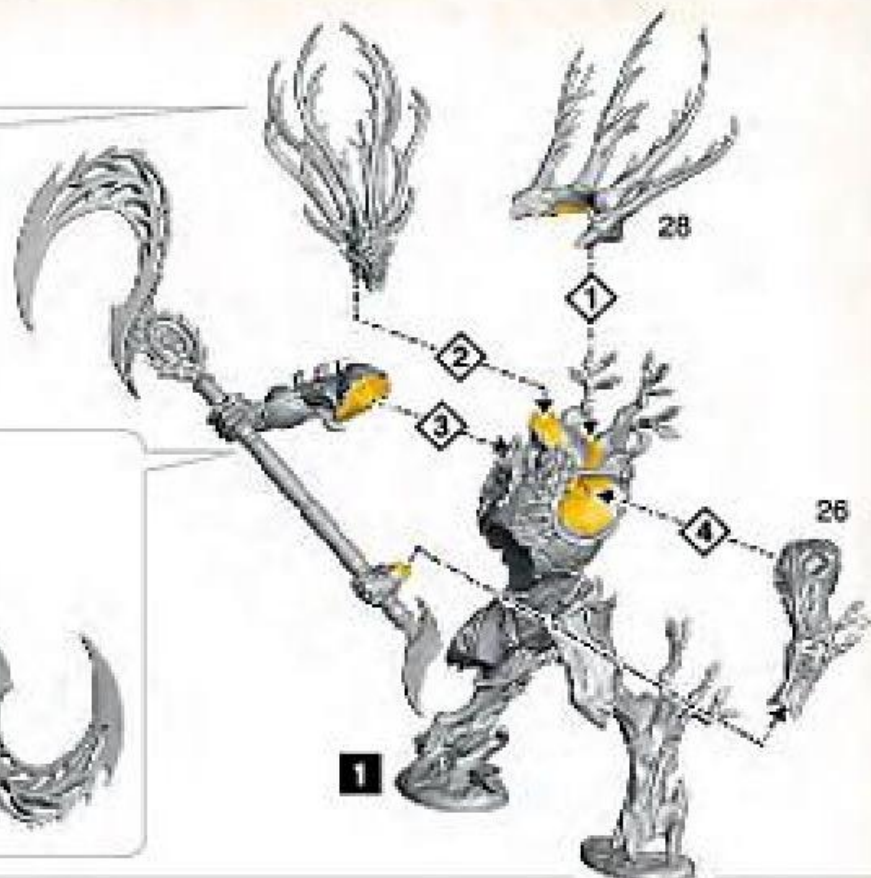
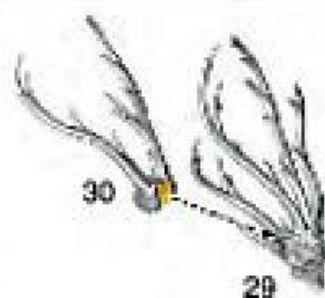
107

108



Kurnoth Greatsword

4 a



4 b



Kurnoth Scythe



5 : 6



Kurnoth Grealbow

5 : 7



Kurnoth Greatsword

5 : 8

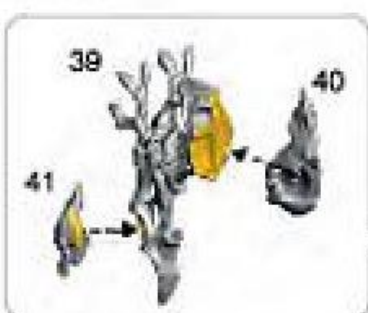


Kurnoth Scythe

5 a



5 b



5 c



5 c



6 a



46

45

5

52

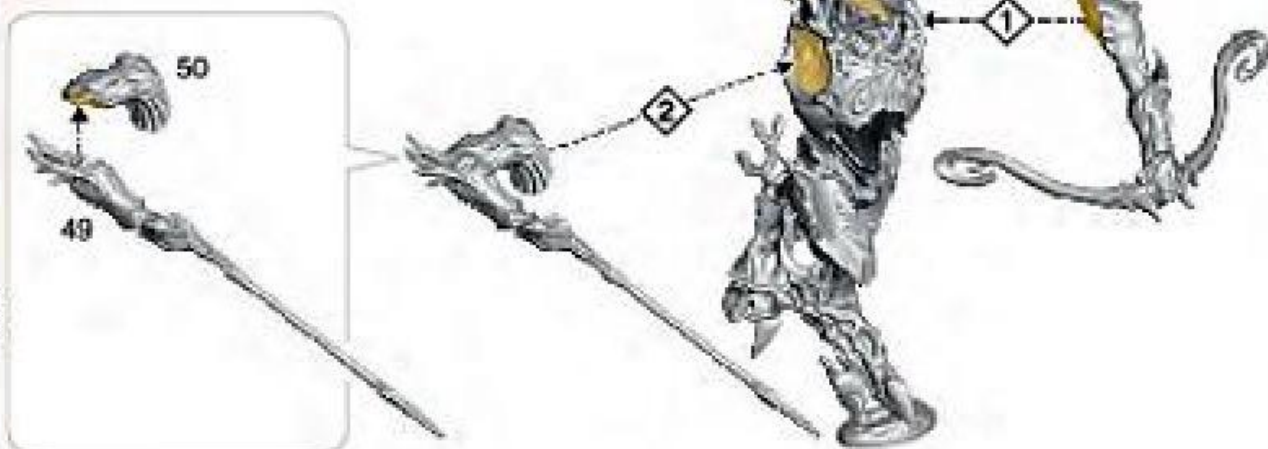


49

50

2

1



6 b



101

102

103

104

105

106

107

108

51

53

94

95



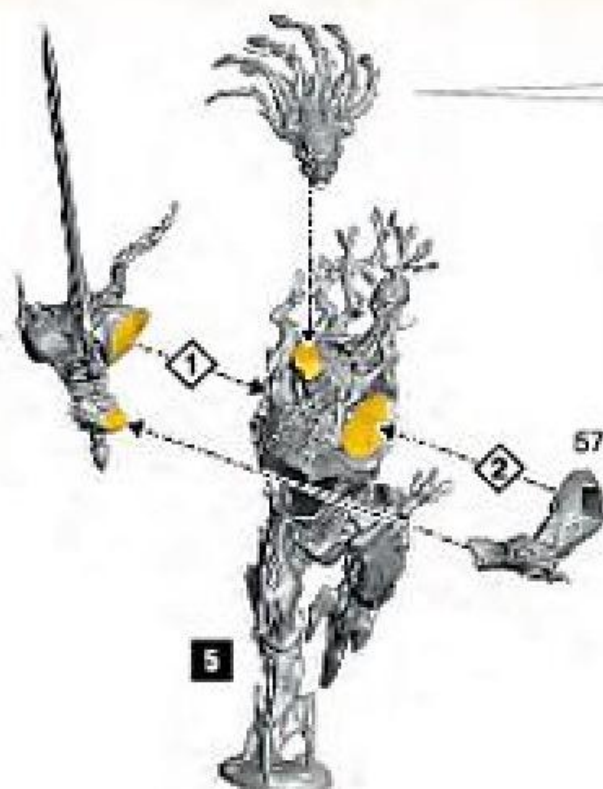
93

6 a



Kurnoth Greatbow

7 a



47



48



46



7 b



101



102



103



104



105



106



107

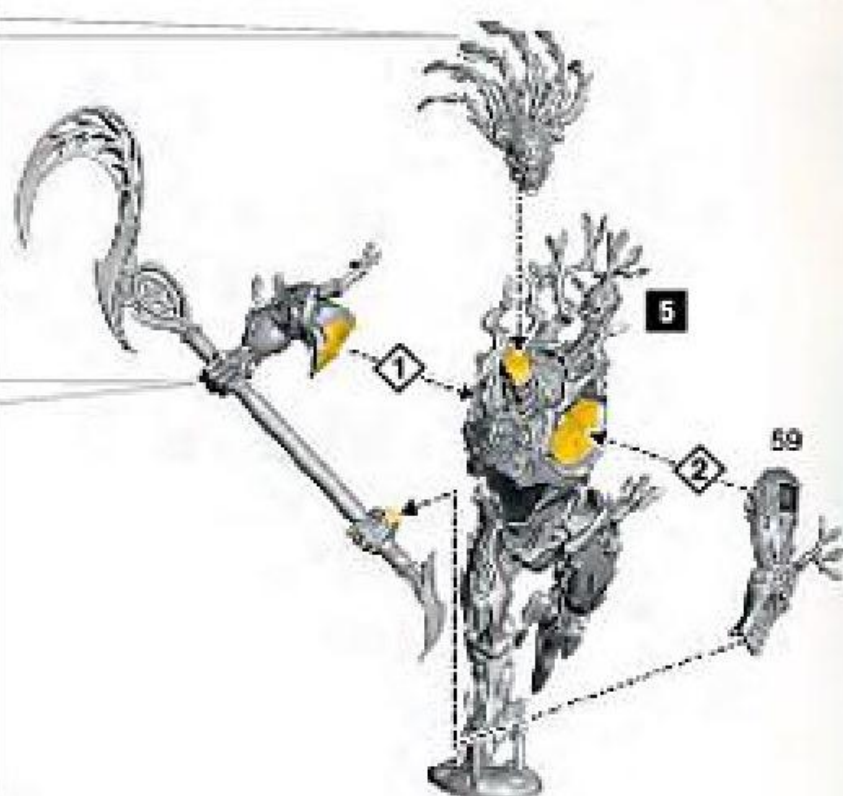
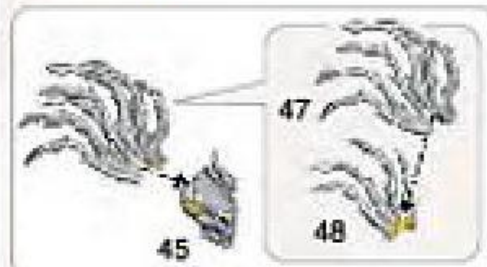


108



Kurnoth Greatsword

8 a



8 b



101



102



103



104



105



106



107



108



Kurnoth Scythe



9 : 10



Kurnoth Greatbow

9 : 11



Kurnoth Greatsword

9 : 12



Kurnoth Scythe

9 a



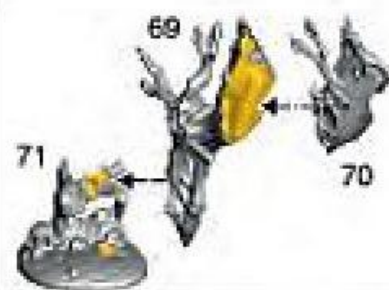
9 b



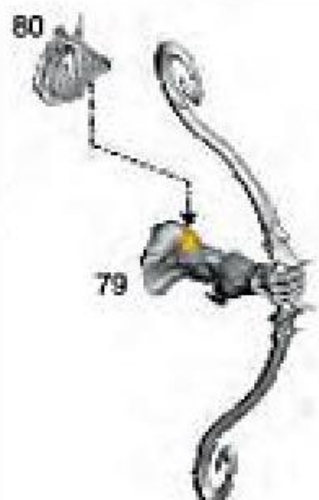
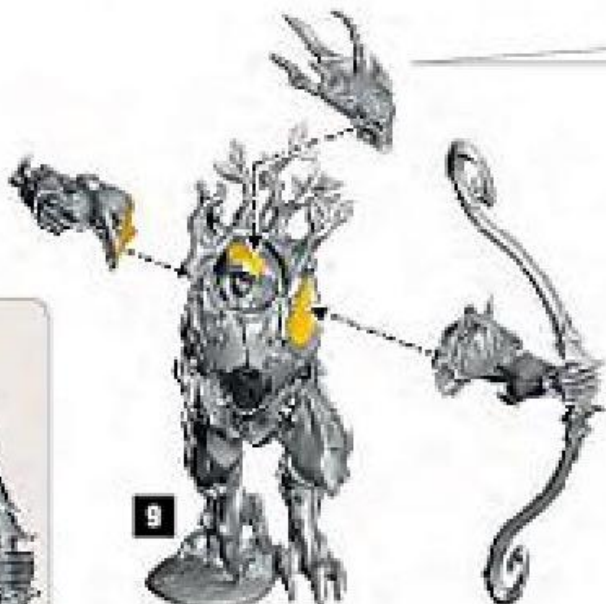
9 a



9 c



10 a

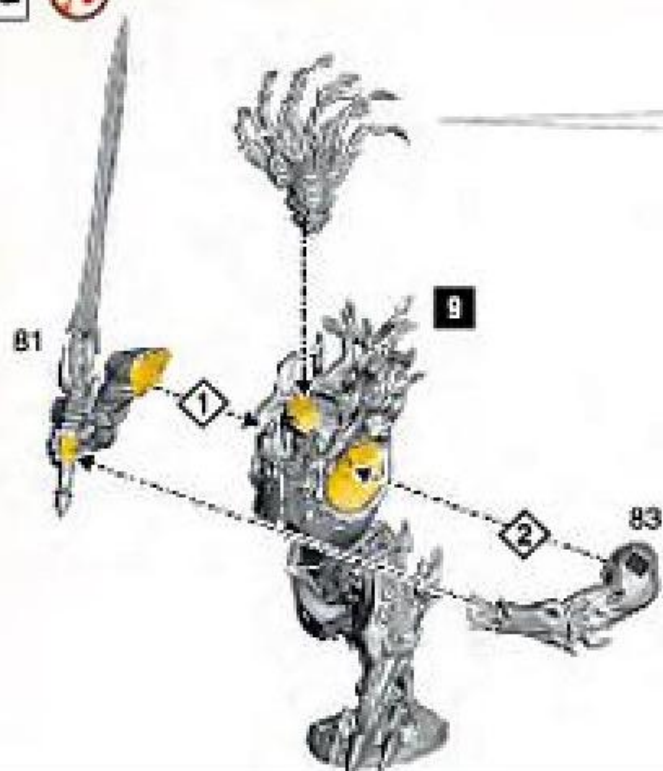


10 b



Kurnoth Greatbow

11 a



74

75

72



11 b



101



102



103



104



105



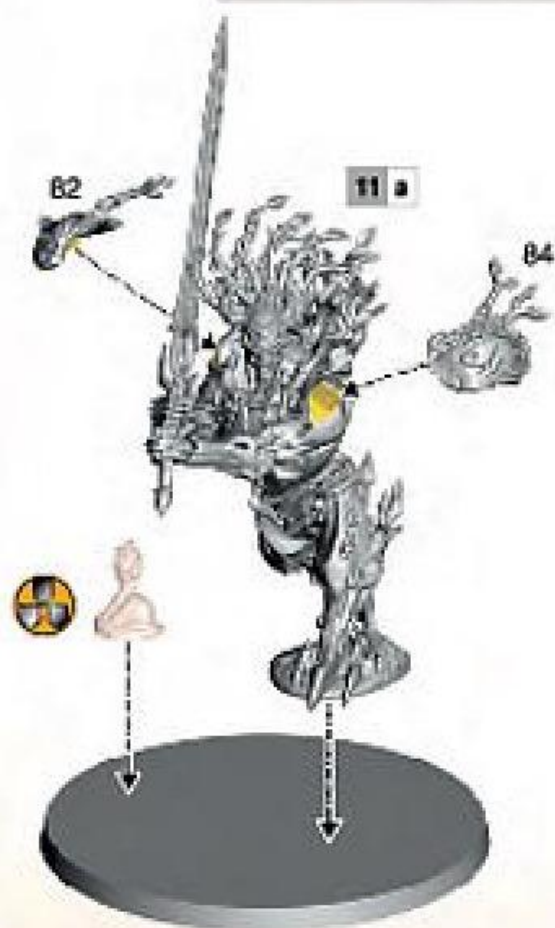
106



107

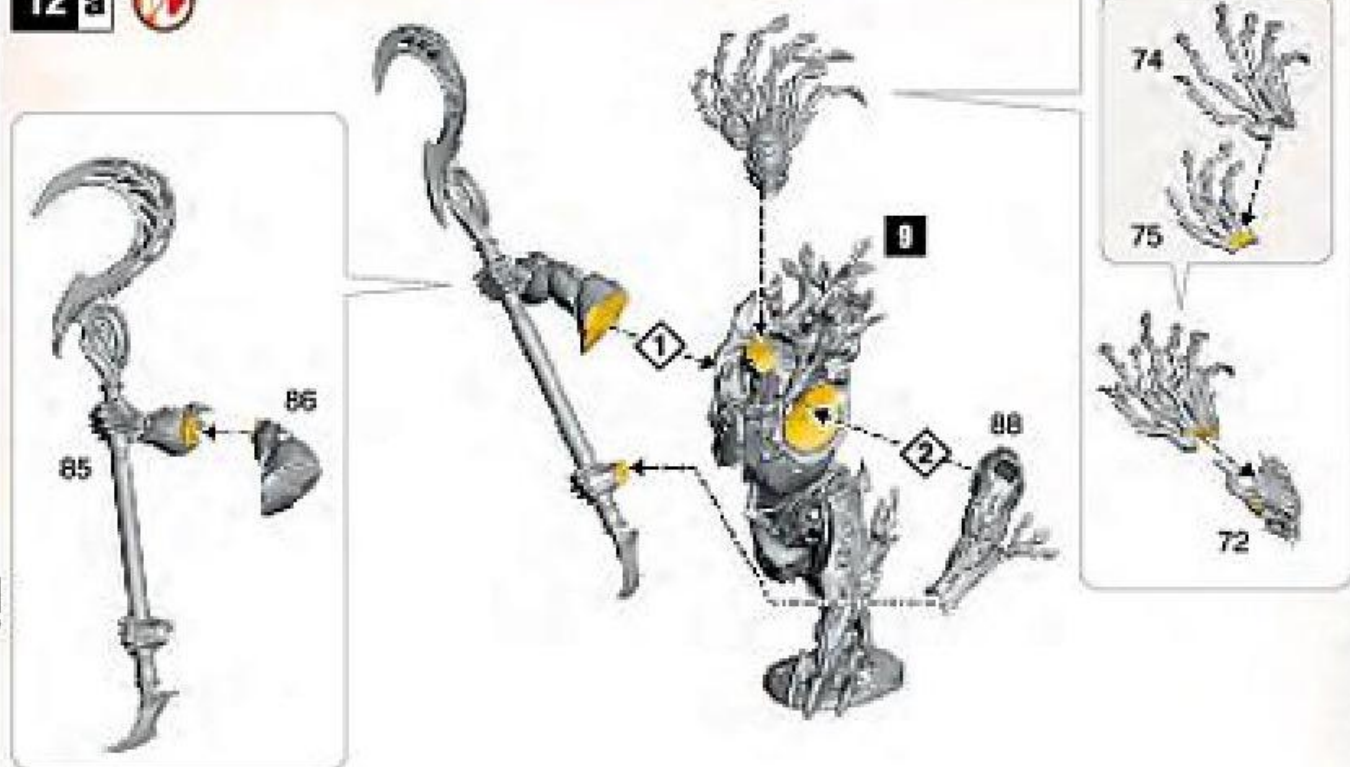


108

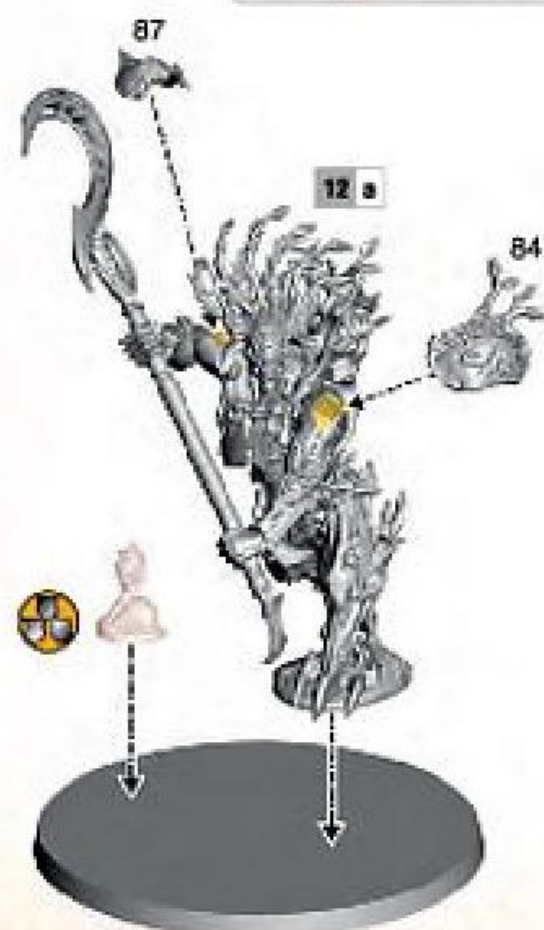


Kurnoth Greatsword

12 a



12 b



Kurnoth Scythe



BASE DEATH WORLD FOREST

SHADE ATTHONIAN CAMOSHADE

LAYER LOREN FOREST

BASE RAKARTH FLESH

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER SCREAMING SKULL

BASE RHINOX HIDE

LAYER BORTHOR BROWN

LAYER BANEBLADE BROWN



BASE JOKAERO ORANGE

GLAZE BLOODLETTER

LAYER TROLL SLAYER ORANGE

LAYER KISLEV FLESH

BASE MOURNFANG BROWN

SHADE NULM OIL

LAYER SKRAG BROWN

BASE ZANDRI DUST

GLAZE WAYWATCHER GREEN

LAYER USHARTI BONE

LAYER WHITE SCAL



BASE ABADDON BLACK

LAYER THUNDERHAWK BLUE

EDGE BLUE HORROR

LAYER USHARTI BONE

LAYER BANEBLADE BROWN

LAYER WHITE SCAL

LAYER ADMINISTRATUM GREY

LAYER DAWNSTONE

LAYER WHITE SCAL

KURNOTH HUNTERS



MISSILE WEAPONS

Kurnoth Greatbow

Range

30"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

MELEE WEAPONS

Kurnoth Greatsword

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

Kurnoth Scythe

Range

2"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

D3

Quivering's Vicious Claws

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

A unit of Kurnoth Hunters has 3 or more models. Some units wield Kurnoth Greatswords, while others bear wicked Kurnoth Scythes. Others attack at range, looting arrows from Kurnoth Greatbows while their Quivering companions attack nearby enemies with their Vicious Claws.

HUNTMASTER

The leader of this unit is a Huntmaster. Add 1 to the result of any hit rolls for a Huntmaster's attacks.

ABILITIES

Tanglethorn Thicket: At the start of either player's charge phase, Kurnoth Hunters can sprout a thick weave of thorned branches. Until the end of the turn, they cannot move except to pile in up to 1", but you can re-roll failed save rolls for them.

Envoys of the Everqueen: If your general is a Bruaxen Hero, any Kurnoth Hunters in your army always count as being in range for any command ability the general uses. In addition, any Bruaxen

with within 8" of this unit also count as being in range for any command ability the general uses.

Triangle Underfoot: At the end of the combat phase, pick an enemy unit and roll a die for each Kurnoth Hunter from this unit that is within 1" of it. For each result of 4 or more, the enemy unit suffers a mortal wound.

DESCRIPTION

Une unité de Kurnoth Hunters se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Longues Épées de Kurnoth (Kurnoth Greatswords), d'autres de Faux de Kurnoth (Kurnoth Scythes). D'autres encore martient de Grande Arce de Kurnoth (Kurnoth Greatbows), tandis que leurs compagnons Authents attaquent avec leurs Armes Grilles (Vicious Claws).

HUNTMASTER

Le leader de cette unité est appelé Huntmaster. Ajoutez 1 à ses jets de succès.

APTITUDES

Haïlier de Ronces: Au début de n'importe quelle phase de charge, l'unité peut faire pousser un véritable roncier. Jusqu'à la fin du tour, elle ne peut pas se déplacer hormis pour engager de 1", mais vous pouvez relancer ses jets de sauvegarde totale.

Envoyés de l'Everqueen: Si votre général est un Héros Bruaxen, les Kurnoth Hunters de votre armée comptent comme étant à portée de l'aptitude de Commandement qu'il utilise. De plus, les unités Bruaxen à 8" ou moins de cette unité comptent aussi comme étant à portée de cette Aptitude de Commandement.

Triangulation: À la fin de la phase de combat, choisissez une unité ennemie et jetez un dé pour chaque Kurnoth Hunter à 1" ou moins d'elle. Pour chaque jet de 4 ou plus, elle subit une blessure mortelle.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Kurnoth Hunters tiene 3 o más miniaturas. Algunas unidades portan mandatos de Kurnoth (Kurnoth Greatswords), mientras que otras usan guadañas de Kurnoth (Kurnoth Scythes). Algunas incluso martian de Grande Arce de Kurnoth (Kurnoth Greatbows) mientras que sus compañeros Quivering atacan a sus enemigos con sus garras viciosas (Quivering's Vicious Claws).

HUNTMASTER

El líder de esta unidad es un Huntmaster. Añade 1 al resultado de cualquier dado para golpear de los ataques del Huntmaster.

HABILIDADES

Enviados de la Everqueen. Si tu general es un Bruaxen Hero, cualquier Kurnoth Hunters de tu ejército siempre cuenta como si estuviera dentro de alcance de cualquier habilidad de mando que use. Además, cualquier unidad Bruaxen a 8" o menos de esta unidad, también contará como si estuviera

dentro de alcance para cualquier habilidad de mando que use el general.

Martelazo de espigas. Al inicio de cualquier fase de carga del jugador, los Kurnoth Hunters pueden hacer brotar un denso matorral de espigas. Hasta el final del turno no se pueden mover excepto para agruparse 1", pero pueden repetir sus tiradas de salvación total.

Triangulación. Al final de la fase de combate, elige una unidad enemiga y tira un dado por cada Kurnoth Hunter de esta unidad que está a 1" o menos de él. Por cada resultado de 4 o más, la unidad enemiga sufre una herida mortal.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Kurnoth Hunters besteht aus 3 oder mehr Modellen. Manche Einheiten führen Kurnoth Greatswords, andere gruselige Kurnoth Scythes. Wieder andere attackieren aus der Ferne mit Pfeilen von ihren Kurnoth Greatbows, während die Quivering, die sie begleiten, mit Vicious Claws nach nahen Feinden schlagen.

HUNTMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Huntmaster. Addiere 1 zu allen Treffern für die Attacken eines Huntmasters.

FÄHIGKEITEN

Schlingendornendickicht: Zu Beginn einer beliebigen Angriffsphase können Kurnoth Hunters ein Geflecht aus Dornenzweigen aus sich spreizen lassen. Bis zum Ende des Zuges können sie sich nicht bewegen, außer um bis zu 1" weit nachzurücken, dafür darf du für sie misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Gesandte der Everqueen: Wenn dein General ein Bruaxen-Hero ist, gelten alle Kurnoth Hunters deiner Armee immer als in Reichweite jeder Befähigungsfähigkeit, die der General einsetzt.

Außerdem gelten alle Bruaxen-Einheiten innerhalb von 8" um diese Einheit als in Reichweite aller Befähigungsfähigkeiten, die der General einsetzt.

Zertreten: Während am Ende der Kampffase eine feindliche Einheit und wird einen Würfel für jeden Kurnoth Hunter dieser Einheit, der sich innerhalb von 1" um die gewählte Einheit befindet. Für jeden Wurf von 4 oder mehr erleidet die feindliche Einheit eine tödliche Verwundung.

DESCRIZIONE

Un'unità di Kurnoth Hunters include 3 o più modelli. Alcune unità brandiscono Kurnoth Greatswords mentre altre usano Kurnoth Scythes. Altre ancora attaccano da lontano scagliando frecce dai Kurnoth Greatbows, intanto che i compagni Quivering attaccano i nemici più vicini con i Vicious Claws.

HUNTMASTER

Il leader di questa unità è l'Huntmaster. Aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro per colpire degli attacchi di un Huntmaster.

ABILITÀ

Graviglia di spine: all'inizio della fase di carica di qualsiasi giocatore i Kurnoth Hunters possono far spuntare una fitta matassa di rami spinosi. Fino alla fine del turno non possono muoversi, solo arretrarsi di massimo 1", ma puoi ripetere i loro tentativi di difesa.

Messaggi della Regina Eterna: se il tuo Generale è un Bruaxen Hero, qualsiasi Kurnoth Hunter della tua armata è sempre considerato essere in gittata di qualsiasi abilità di comando che il Generale utilizza.

Inoltre, anche qualsiasi unità di Bruaxen entro 8" da questa unità conta come in gittata di qualunque abilità di comando usata dal Generale.

Travolgere: alla fine della fase di combattimento scegli un'unità nemica e tira un dado per ogni Kurnoth Hunter di questa unità che si trova entro 1" da essa. Per ogni risultato di 4 o più l'unità nemica subisce una ferita mortale.