



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

**BuildInstructions.com**

# KURDOSS VALENTIAN THE CRAVEN KING





• **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 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



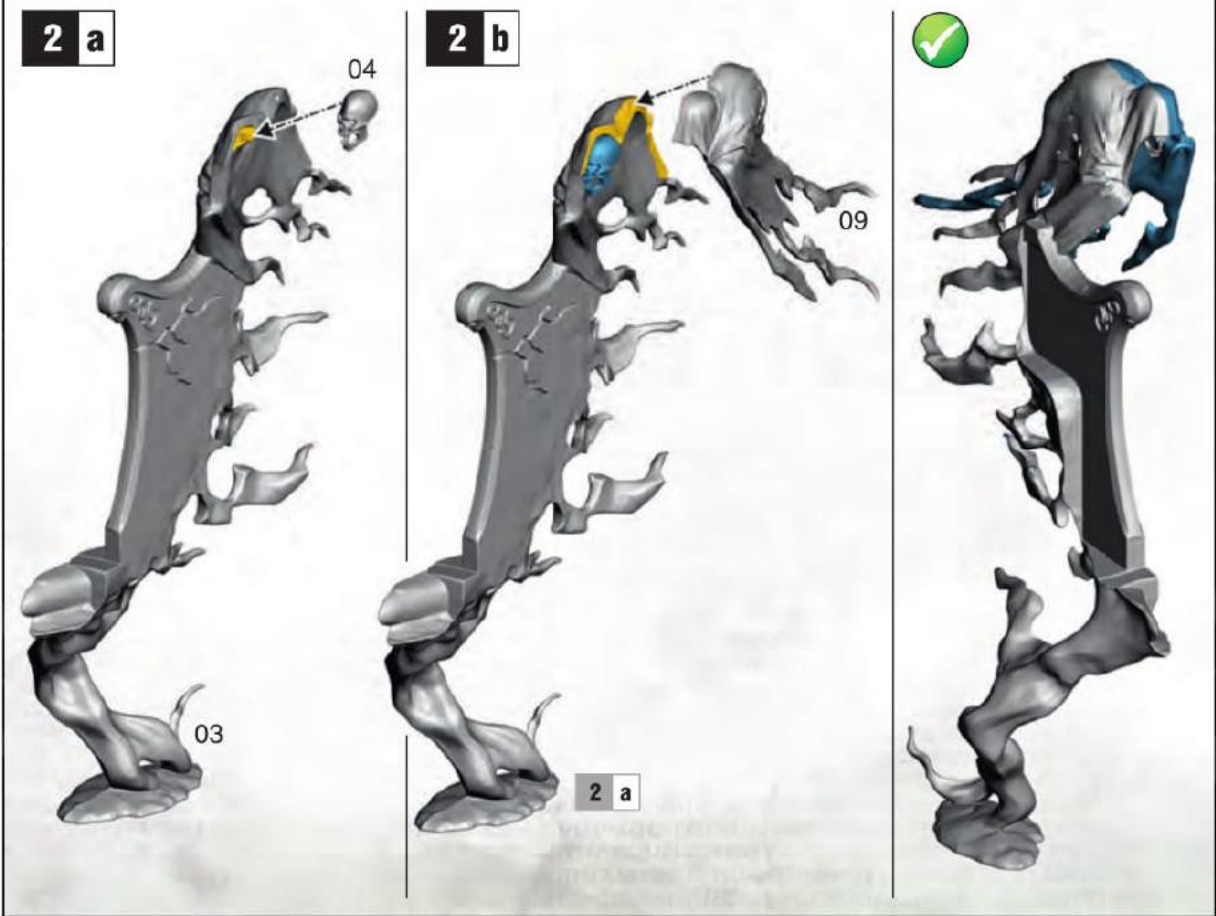
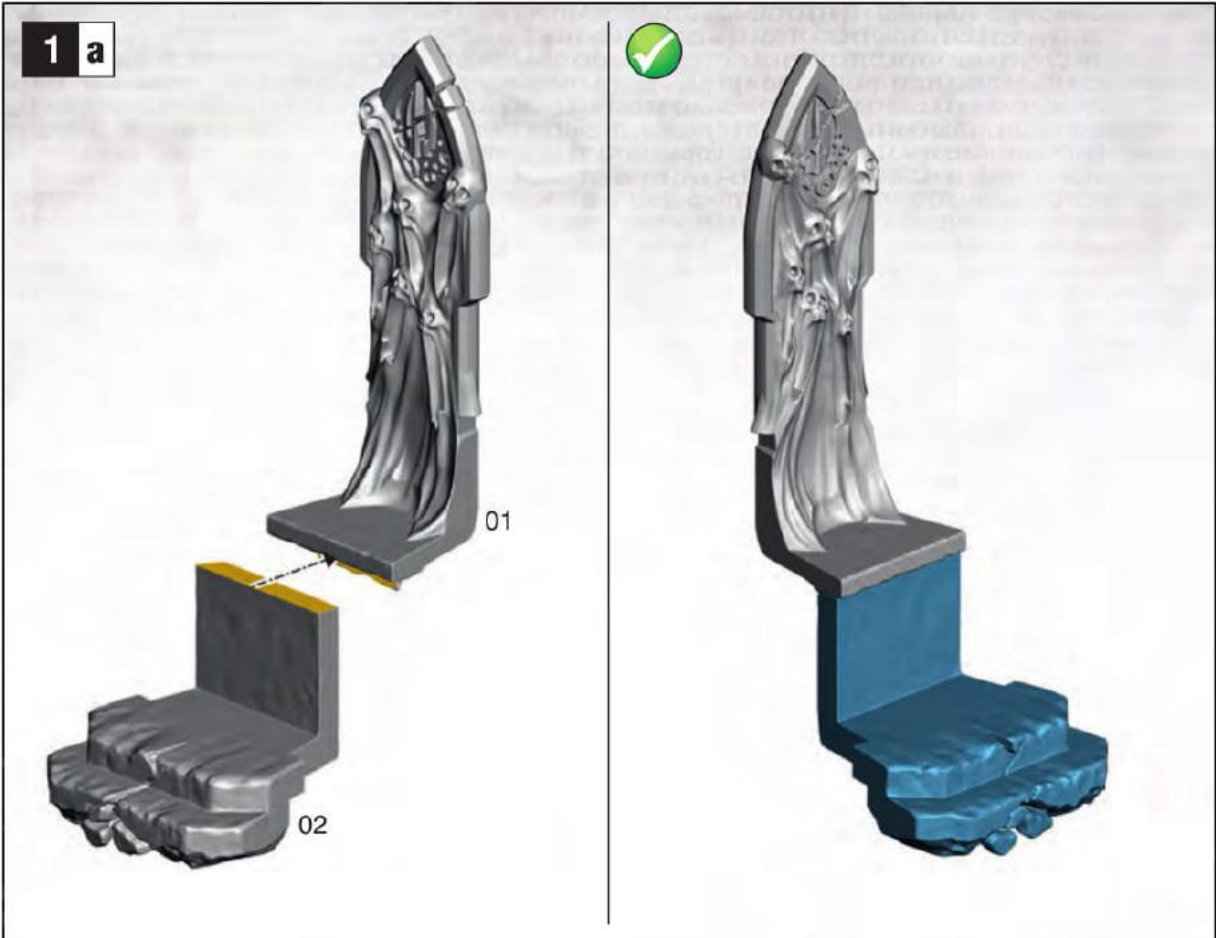
- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo

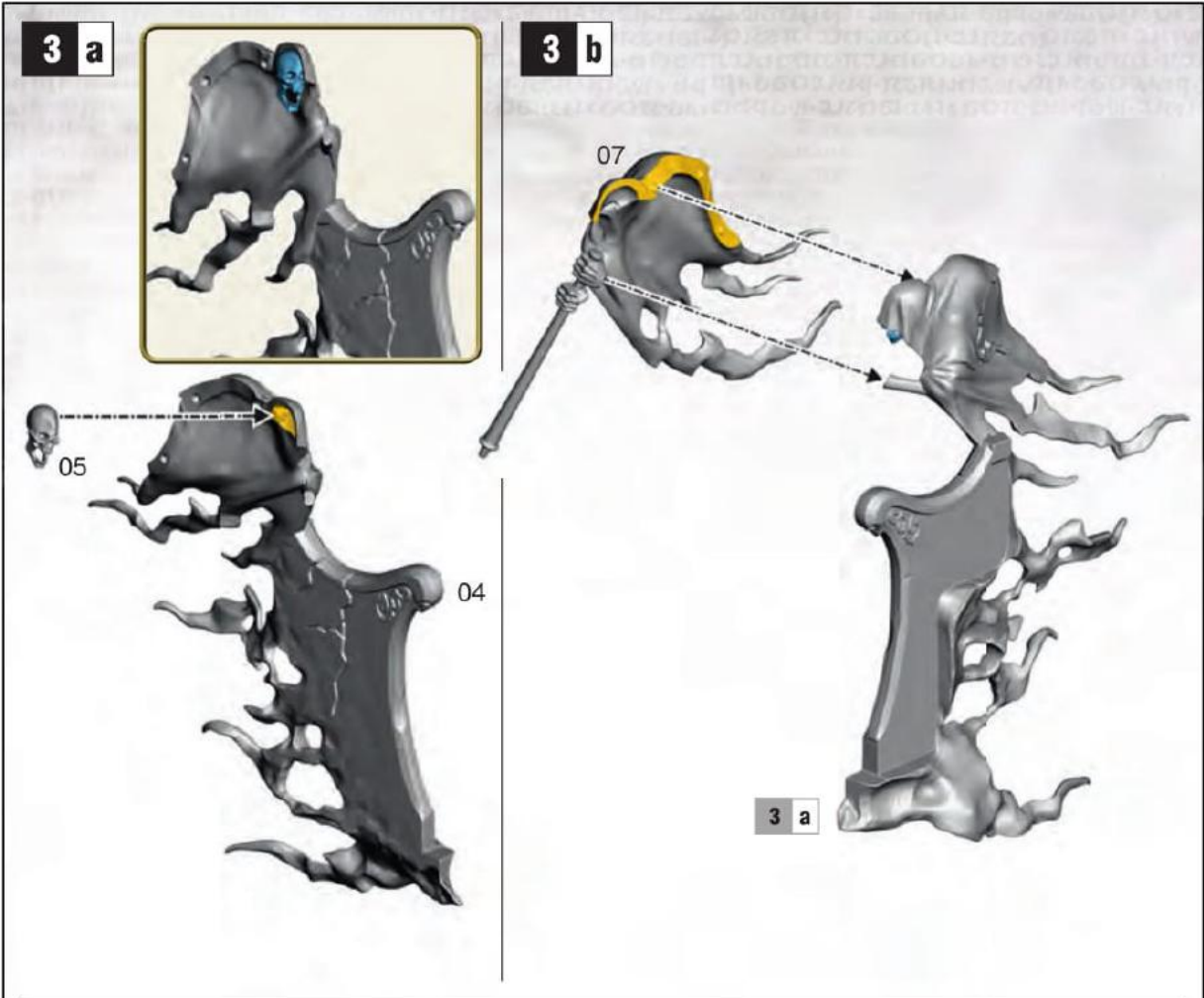


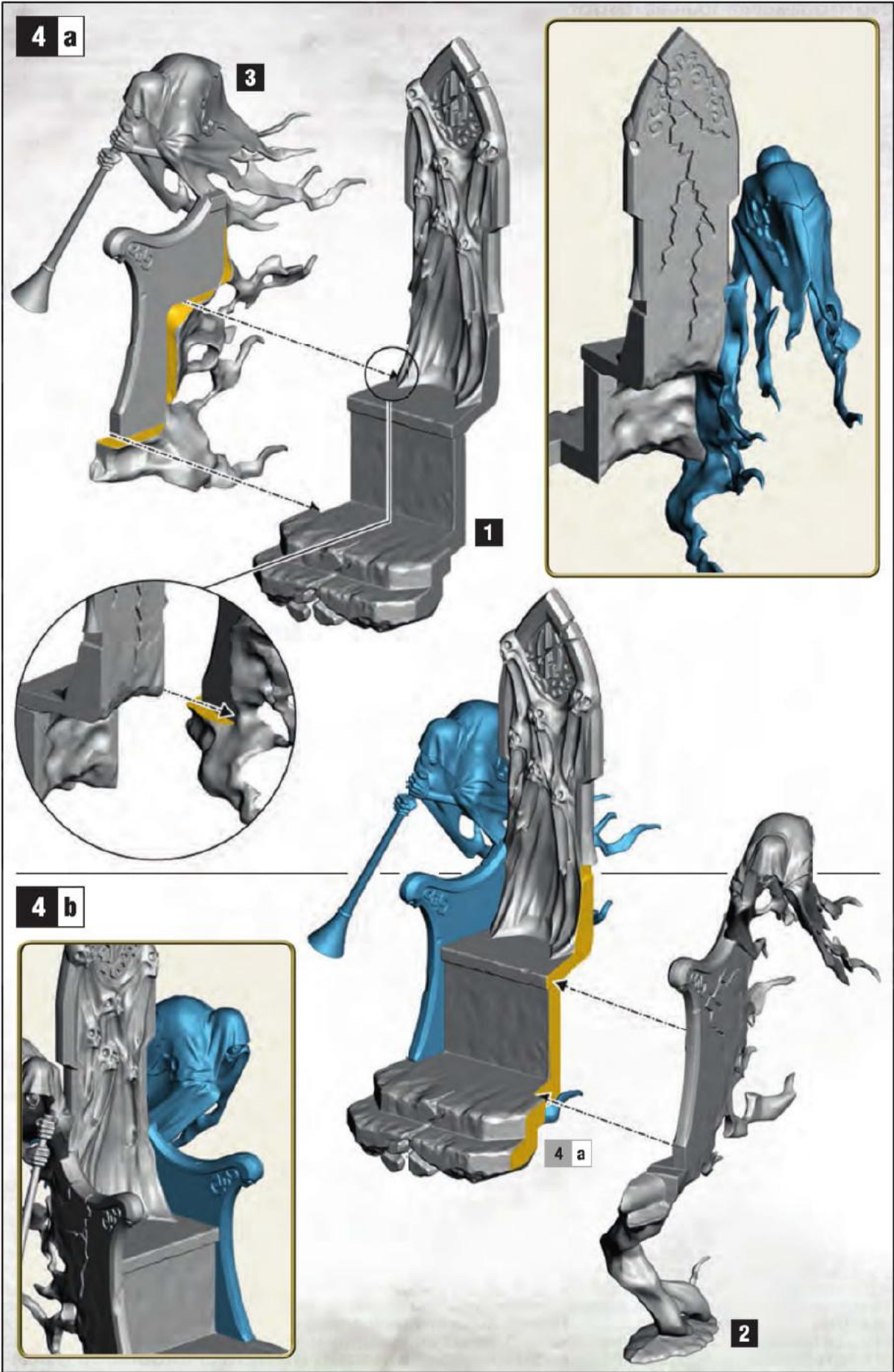
- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



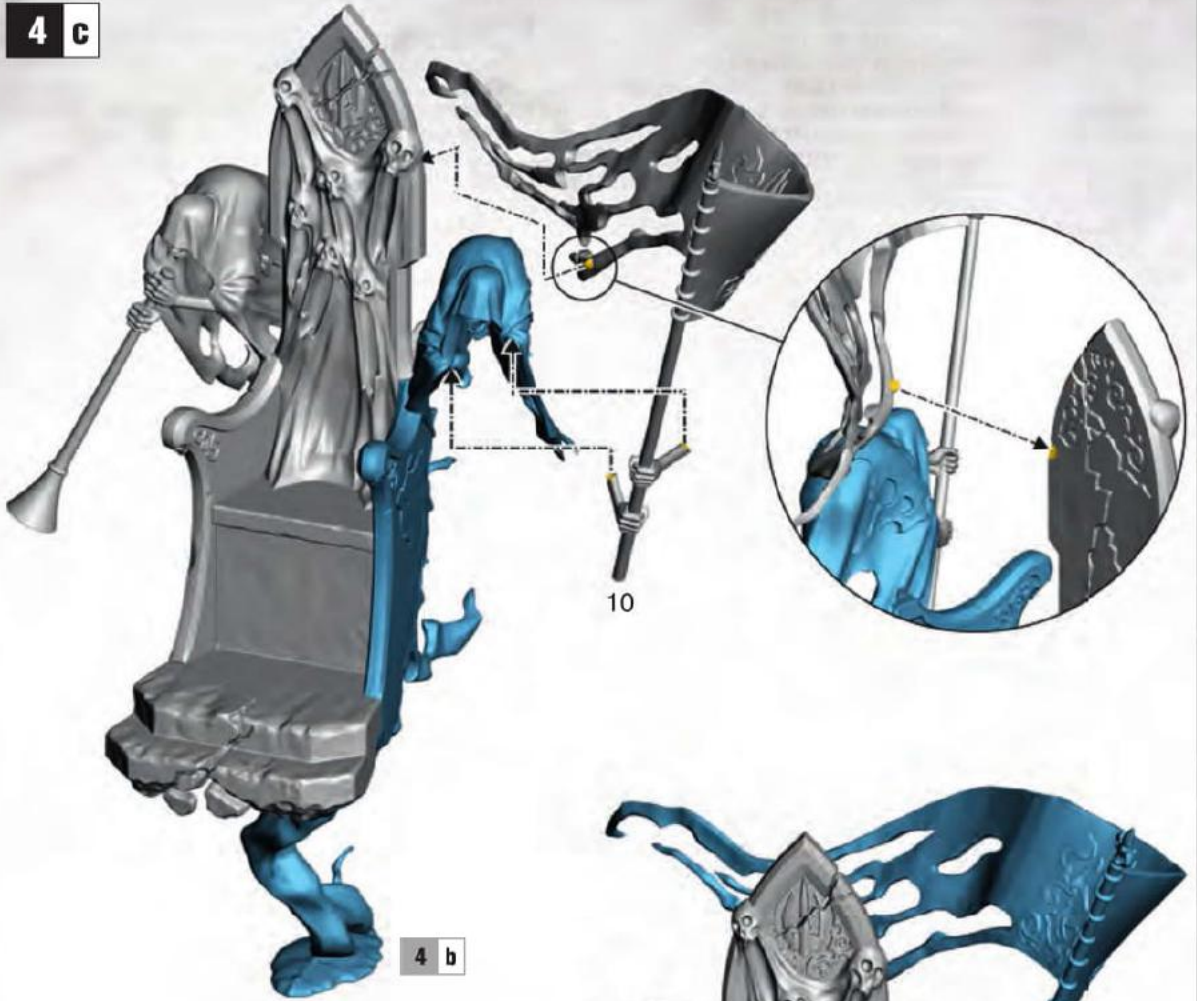
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



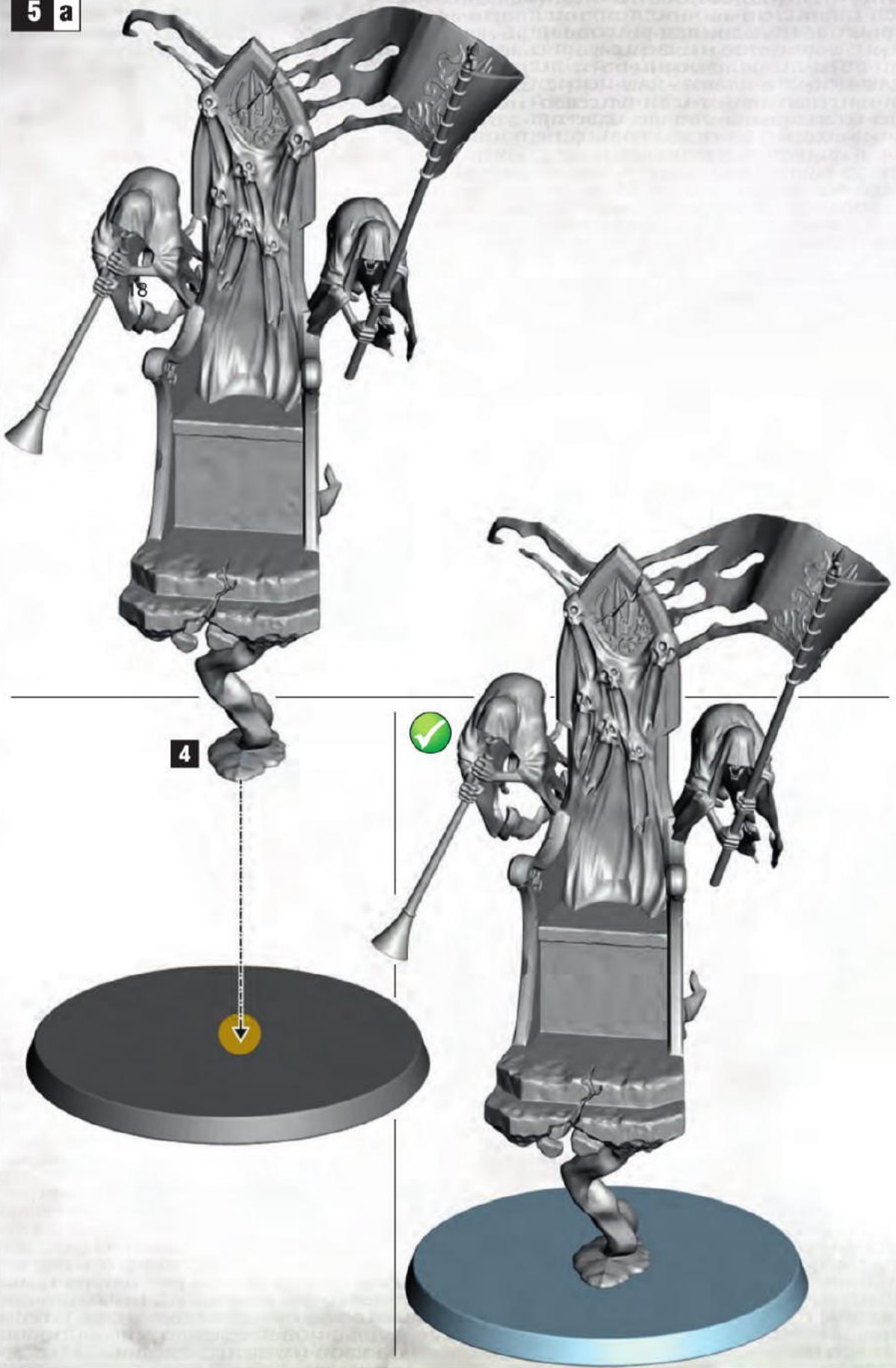




4 c



5 a





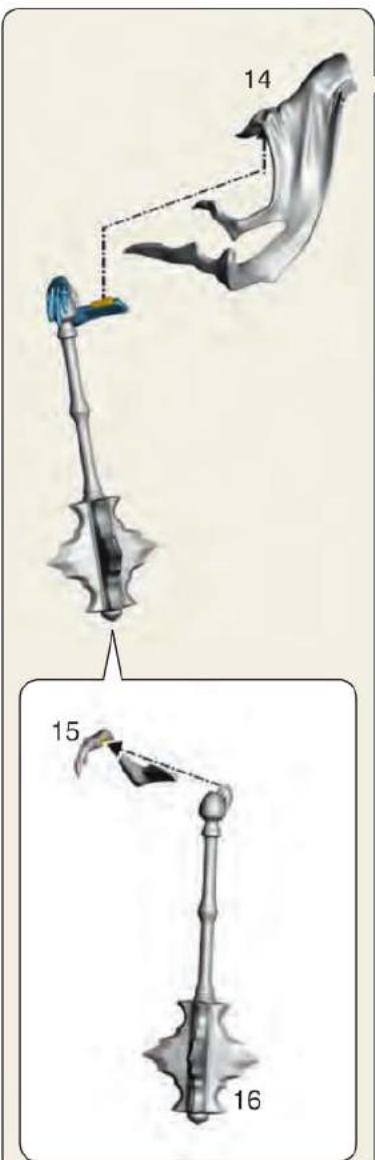
**6 a**



**6 b**



**6 c**



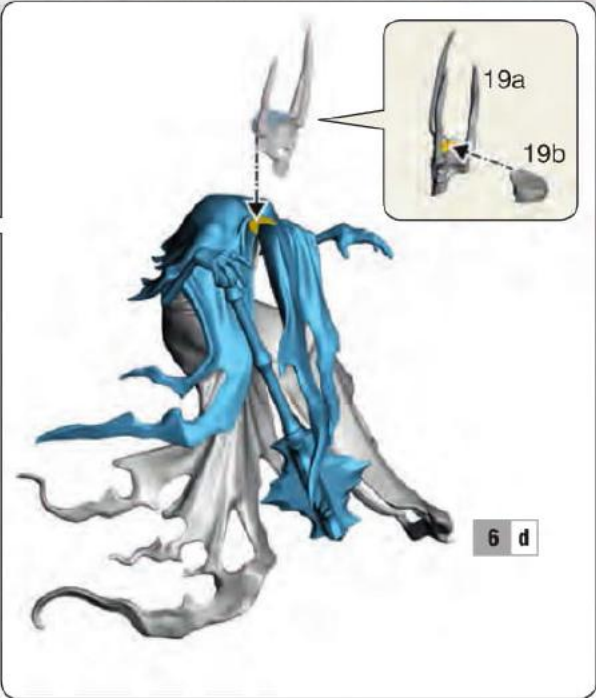
**6 d**



6 e



5



6 d







**BASE** KHORNE RED

**SHADE** NULN OIL

**LAYER** WAZDAKKA RED

**LAYER** TUSKGOR FUR

**BASE** IONRACH SKIN

**TECHNICAL** NIGHTHAUNT GLOOM

**LAYER** DEEPKIN FLESH

**LAYER** WHITE SCAR

**BASE** WARPLOCK BRONZE

**LAYER** BRASS SCORPION

**LAYER** HASHUT COPPER

**LAYER** RUNEFANG STEEL

**BASE** MECHANICUS STANDARD GREY

**SHADE** AGRAX EARTHSHADE

**LAYER** DAWNSTONE

**LAYER** ADMINISTRATUM GREY

**BASE** RHINOX HIDE

**SHADE** DRUCHII VIOLET

**LAYER** DOOMBULL BROWN

**LAYER** USHABTI BONE

**BASE** ABADDON BLACK

**BASE** INCUBI DARKNESS

**LAYER** KABALITE GREEN

**LAYER** DEEPKIN FLESH



# KURDOSS VALENTIAN

## THE CRAVEN KING

The cold fury of Kurdoos Valentian is matched only by his bitterness. Cursed to sit upon a throne but never rule, the Craven King vents his anger by mercilessly smiting those his queen commands him to. Enemy leaders are targeted with especial bile.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sepulchral Sceptre	1"	5	3+	3+	-2	D3
Wraith Heralds' Spectral Claws	1"	6	4+	4+	-	1

### DESCRIPTION

Kurdoos Valentian is a named character that is a single model. He is armed with the Sepulchral Sceptre.

**COMPANIONS:** Kurdoos Valentian is accompanied by two Wraith Heralds, who are armed with Spectral Claws. For rules purposes, the Wraith Heralds are treated in the same manner as a mount.

**FLY:** This model can fly.

### ABILITIES

**Ethereal:** *Creatures whose bodies have rotted away are difficult to harm with ordinary weapons.*

Ignore modifiers (positive or negative) when making save rolls for attacks that target this model.

**Frightful Touch:** *Gifted with the touch of the grave, a touch from the spectral claws of Kurdoos' wraith heralds can silence the most vibrant of hearts.*

If the unmodified hit roll for an attack made with the Wraith Heralds' Spectral Claws is 6, that attack inflicts 1 mortal wound and the attack sequence ends (do not make a wound or save roll).

**If I Cannot Rule, None Shall Rule!** *In the presence of Kurdoos Valentian's all-consuming bitterness and the cruel malice of his heralds, the commands of enemy generals turn to dust in their mouths even as they issue them.*

At the start of the enemy hero phase, after the opposing player receives their command point for that turn, roll a dice. On a 5+, subtract 1 from the enemy player's command points, to a minimum of 0, and you receive 1 command point.

**Soul-crushing Smiter:** *When backed by the full measure of Kurdoos Valentian's might and bitterness, the Sepulchral Sceptre can blast his victim's soul clean out of its body.*

If the unmodified wound roll for an attack made with the Sepulchral Sceptre is 6, that attack has a Damage characteristic of D6 instead of D3.

**Suffer No Rival:** *Never is the Craven King's bitterness more evident than when he lashes out at those he sees as rivals to his hollow power.*

You can re-roll failed hit rolls for attacks made with the Sepulchral Sceptre if the target is an enemy general.

### KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, KURDOSS VALENTIAN



# KURDOSS VALENTIAN

LE ROI VEULE

La fureur froide de Kurdoss Valentian n'est égalée que par son amertume. Condamné à s'asseoir sur un trône sans jamais régner, le Roi Veule assouvit sa colère en tuant ceux que sa reine lui désigne. Les chefs ennemis sont occis avec une haine toute particulière.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Sceptre Sépulcral	1"	5	3+	3+	-2	D3
Griffes Spectrales de Héraut Spectre	1"	6	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Kurdoss Valentian est figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé du Sceptre Sépulcral.

**COMPAGNONS :** Kurdoss Valentian est accompagné par deux Hérauts Spectres armés de Griffes Spectrales. En termes de règles, les Hérauts Spectres sont considérés comme une monture.

**VOL :** Cette figurine peut voler.

## APTITUDES

**Ethéré :** Les créatures dont le corps s'est décomposé sont difficiles à blesser avec des armes ordinaires.

Ignorez les modificateurs (positifs ou négatifs) quand vous effectuez des jets de sauvegarde contre des attaques qui ciblent cette figurine.

**Toucher Funeste :** *Imbues du silence de la tombe, les griffes spectrales des Hérauts Spectres de Kurdoss peuvent faire taire le cœur le plus hardi.*

Si le jet de touche non modifié pour une attaque des Griffes Spectrales de Héraut Spectre donne 6, cette attaque inflige 1 blessure mortelle et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ni de sauvegarde).

**Si je ne peux régner, nul ne le pourra !** *L'amertume de Kurdoss Valentian et la cruauté de ses hérauts laissent coi les généraux adverses, les empêchant de donner l'ordre le plus simple.*

Au début de la phase des héros adverse, une fois que l'adversaire a reçu ses points de commandement pour ce tour, lancez un dé. Sur 5+, soustrayez 1 des points de commandement de l'ennemi, jusqu'à un minimum de 0, et recevez 1 point de commandement.

**Broyeur d'Âmes :** *Lorsqu'il est manié par Kurdoss Valentian, dont la puissance et l'amertume sont inégalées, le Sceptre Sépulcral peut arracher l'âme de sa victime et la disloquer.*

Si le jet de blessure non modifié pour une attaque effectuée par le Sceptre Sépulcral donne 6, cette attaque a une caractéristique Dégâts de D6 au lieu de D3.

**Ne Tolère Aucun Rival :** *La haine du Roi Veule n'est jamais aussi évidente que lorsqu'il affronte ceux qu'il considère comme des rivaux à son pouvoir pourtant inexistant.*

Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques effectuées avec le Sceptre Sépulcral si la cible est un général ennemi.



# KURDOSS VALENTIAN

THE CRAVEN KING

La fría furia de Kurdoss Valentian sólo se compara con su amargura. Maldecido a sentarse en un trono que nunca gobernará, el Craven King desahoga su ira sobre aquellos que su reina ordena convertir en víctimas. Los líderes enemigos son atacados con un ímpetu especial.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Cetro sepulcral	1"	5	3+	3+	-2	1D3
Garras espectrales de Wraith Herald	1"	6	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Kurdoss Valentian es un personaje con nombre que es una miniatura única. Está armado con el Cetro sepulcral.

**ACOMPAÑANTES:** Kurdoss Valentian está acompañado por dos Wraith Heralds, que están armados con garras espectrales. A efectos de reglas, los Wraith Heralds se tratan igual que una montura.

**VOLAR:** Esta miniatura puede volar.

## HABILIDADES

**Etéreo.** *Se trata de seres cuyos cuerpos se pudrieron tiempo atrás, lo que los hace difíciles de herir con armas mundanas.*

Ignora los modificadores (positivos o negativos) al realizar chequeos de salvación de ataques que tengan como blanco esta miniatura.

**Golpe destrozaalmas.** *Cuando está respaldado por la fuerza y amargura de Kurdoss Valentian, el cetro sepulcral puede expulsar el alma del cuerpo de su víctima.*

Si el resultado no modificado de una tirada para herir de un ataque realizado por el Cetro sepulcral es 6, ese ataque tiene un atributo de Daño de 1D6 en lugar de 1D3.

**No soportar a los rivales.** *Kurdoss se muestra evidentemente amargado cuando golpea a aquellos que ve como rivales por su poder hueco.*

Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de ataques realizados con el Cetro sepulcral si el blanco es un general enemigo.

**Si yo no puedo gobernar, ¡nadie gobernará!** *En presencia de la malicia y crueldad de Kurdoss Valentian y sus heraldos, las órdenes de los generales enemigos se convierten en polvo en sus labios antes de poder pronunciarlas.*

Al inicio de la fase de héroe enemiga, después de que el jugador oponente reciba su punto de mando para ese turno, tira un dado. Con un 5+, restas 1 de los puntos de mando enemigos, hasta un mínimo de 0, y recibes 1 punto de mando.

**Toque aterrador.** *Dotados del tacto de la tumba, un roce de las garras espectrales de los Wraith Heralds de Kurdoss puede silenciar los corazones más vibrantes.*

Si el resultado sin modificar de una tirada para impactar de un ataque realizado con las garras espectrales de un Wraith Herald es 6, ese ataque inflige 1 herida mortal y la secuencia de ataque acaba (no realices tiradas para herir o salvar).



# KURDOSS VALENTIAN

## THE CRAVEN KING

Kurdoss Valentians kalter Wut kommt nur seine Bitterkeit gleich. Der Feige König ist dazu verflucht, ewig auf einem Thron zu sitzen, aber nie zu herrschen, und streckt in seiner Wut gnadenlos alle Feinde seiner Königin nieder. Besonders zuwider sind ihm feindliche Anführer.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Grabeszepter	1"	5	3+	3+	-2	W3
Gespensterklauen der Geisterherolde	1"	6	4+	4+	-	1

### BESCHREIBUNG

Kurdoss Valentian ist ein Charaktermodell mit Eigennamen und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Grabeszepter bewaffnet.

**BEGLEITER:** Kurdoss Valentian wird von zwei Geisterherolden begleitet, die mit Gespensterklauen kämpfen. Die Geisterherolde werden für alle Regelbelange wie ein Reittier behandelt.

**FLIEGEN:** Dieses Modell kann fliegen.

### FÄHIGKEITEN

**Körperlos:** Kreaturen, die schon vor langer Zeit ihren Körper eingebüßt haben, sind nur schwer mit gewöhnlichen Waffen zu verwunden.

Ignoriere Modifikatoren (positive wie negative), wenn du Schutzwürfe für dieses Modell ablegst.

**Furchtbare Berührung:** Eine Berührung der Geisterklauen der Herolde Kurdoss Valentians, die mit der Berührung des Grabes besenkt wurden, kann das lebendigste Herz am Schlagen hindern.

Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke der Gespensterklauen der Geisterherolde eine 6 ergibt, verursacht die Attacke 1 tödliche Verwundung und die Attackensequenz endet sofort (führe weder Verwundungswürfe noch Schutzwürfe aus).

**Wenn ich nicht herrsche, soll es niemand!** In der Gegenwart von Kurdoss Valentians allumfassender Bitterkeit und der grausamen Bosheit seiner Herolde werden die Befehle feindlicher Generäle in ihrem Mund zu Staub, während sie diese aussprechen.

Wirf zu Beginn der gegnerischen Helldenphase, nachdem der Gegner seinen Befehlspunkt für diesen Zug erhalten hat, einen Würfel. Bei 5+ wird die Anzahl der gegnerischen Befehlspunkte um 1 verringert (bis zu einem Minimum von 0) und du erhältst 1 Befehlspunkt.

**Seelenzermalmender Schlag:** Wenn Kurdoss Valentian einen Hieb mit all seiner Macht und Verbitterung ausführt, kann das Grabeszepter die Seele seines Opfers ohne Weiteres aus dem Körper schmeitern.

Wenn ein unmodifizierter Verwundungswurf für das Grabeszepter 6 beträgt, hat diese Attacke einen Schadenswert von W6 anstatt W3.

**Keinen Rivalen zulassen:** Die Bitterkeit des Feigen Königs ist am augenscheinlichsten, wenn er nach jenen schlägt, die er als Rivalen um seine leere Macht ansieht.

Du darfst misslungene Trefferwürfe für Attacken mit dem Grabeszepter wiederholen, wenn das Ziel ein feindlicher General ist.





# KURDOSS VALENTIAN

IL RE CODARDO

La fredda furia di Kurdoss Valentian è pari solo all'amarezza che prova. Condannato a sedere su un trono senza mai governare, il Re Codardo sfoga la sua rabbia massacrando spietatamente i nemici su ordine della sua regina e accanendosi con particolare odio sui leader nemici.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Scettro Sepolcrale	1"	5	3+	3+	-2	D3
Artigli spettrali degli Araldi Wraith	1"	6	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Kurdoss Valentian è un personaggio con nome che è un singolo modello. È armato con lo Scettro Sepolcrale.

**COMPAGNI:** Kurdoss Valentian è accompagnato da due Araldi Wraith, che sono armati con artigli spettrali. Ai fini delle regole gli Araldi Wraith vengono considerati allo stesso modo di una cavalcatura.

**VOLARE:** questo modello può volare.

## ABILITÀ

**Etereo:** le creature dal corpo decomposto sono difficili da ferire con armi ordinarie.

Ignora i modificatori (positivi e negativi) quando effettui i tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

**Tocco Terrificante:** benedette dal freddo della tomba, le grinfie spettrali degli araldi di Kurdoss possono mettere a tacere i cuori più valorosi con il semplice tocco.

Se il tiro per colpire non modificato di un attacco effettuato con gli artigli spettrali degli Araldi Wraith è pari a 6, quell'attacco infligge 1 ferita mortale e la sequenza d'attacco termina (non effettuare tiri per ferire o tiri salvezza).

**Se Non Comando Io, Nessuno Potrà Farlo:** in presenza della bruciante amarezza di Kurdoss Valentian e della crudele malvagità dei suoi araldi, gli ordini dei generali nemici si tramutano in polvere prim'ancora che vengano impartiti.

All'inizio della fase degli eroi nemica, dopo che il giocatore avversario ha ricevuto il punto comando per quel turno, tira un dado. Con 5+ sottrai 1 dai punti comando del giocatore avversario, fino a un minimo di 0, e tu guadagni 1 punto comando.

**Fendente Schiaccia Anima:** quando è alimentato dalla potenza e dall'odio di Kurdoss Valentian, lo Scettro Sepolcrale può fare a pezzi l'anima dei nemici, separandola dal corpo.

Se il tiro per ferire non modificato di un attacco effettuato con lo Scettro Sepolcrale è pari a 6, quell'attacco ha una caratteristica Danni di D6 anziché di D3.

**Non Tollerare Rivali:** la furia del Re Codardo si palesa nella sua interezza quando fa a pezzi i nemici che vede come possibili minacce al suo vuoto potere.

Puoi ripetere i tiri per colpire falliti per gli attacchi effettuati con lo Scettro Sepolcrale se il bersaglio è un Generale nemico.

KEYWORDS

MORTE, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, EROE, KURDOSS VALENTIAN