



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

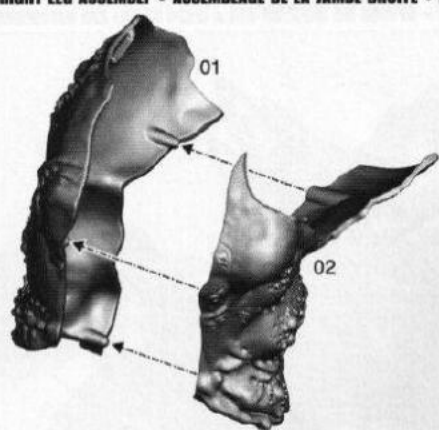
BuildInstructions.com

THE GLOTTKIN



1 RIGHT LEG ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DE LA JAMBE DROITE • MONTAJE DE LA PIERNA DERECHA • ZUSAMMENBAU DES RECHTEN BEINS • ASSEMBLAGGIO DELLA GAMBA DESTRA

A



B

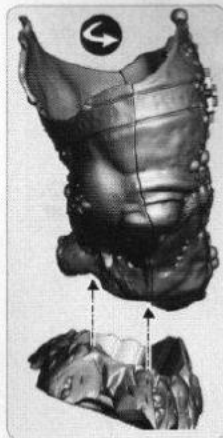


2 LEFT LEG ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DE LA JAMBE GAUCHE • MONTAJE DE LA PIERNA IZQUIERDA • ZUSAMMENBAU DES LINKEN BEINS • ASSEMBLAGGIO DELLA GAMBA SINISTRA

A



B

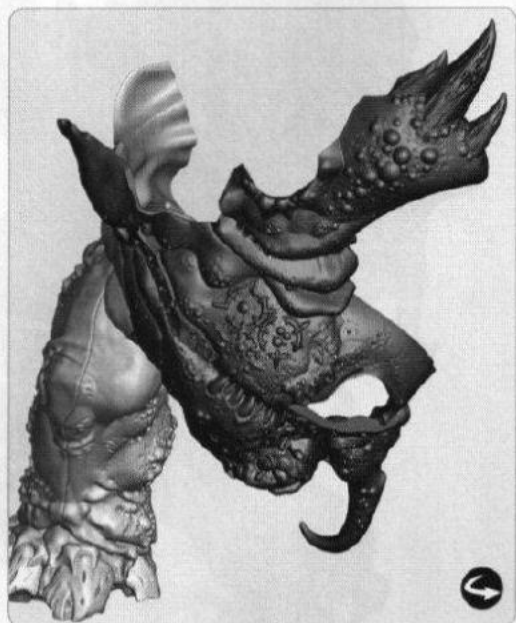
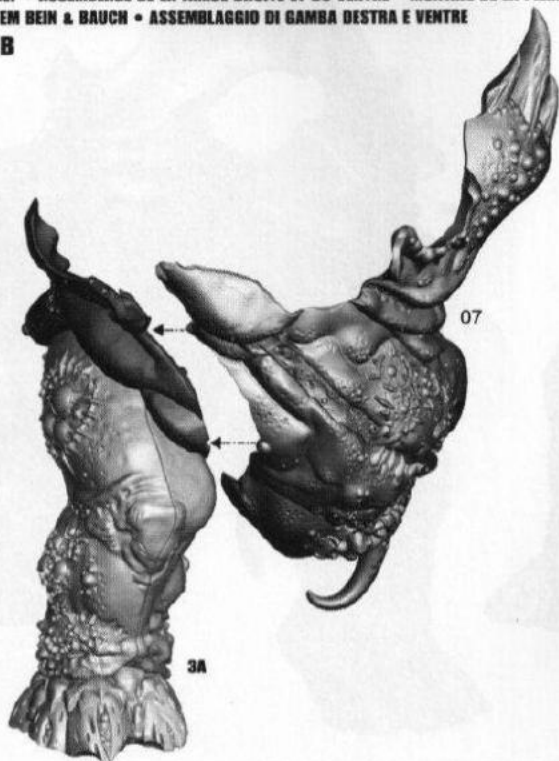


3 RIGHT LEG & BELLY ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DE LA JAMBE DROITE ET DU VENTRE • MONTAJE DE LA PIERNA DERECHA Y EL VIENTRE • ZUSAMMENBAU VON RECHTEM BEIN & BAUCH • ASSEMBLAGGIO DI GAMBA DESTRA E VENTRE

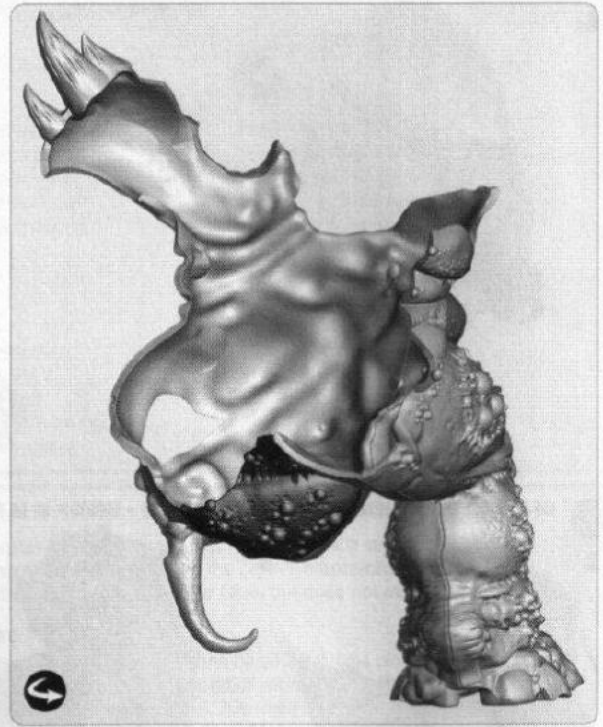
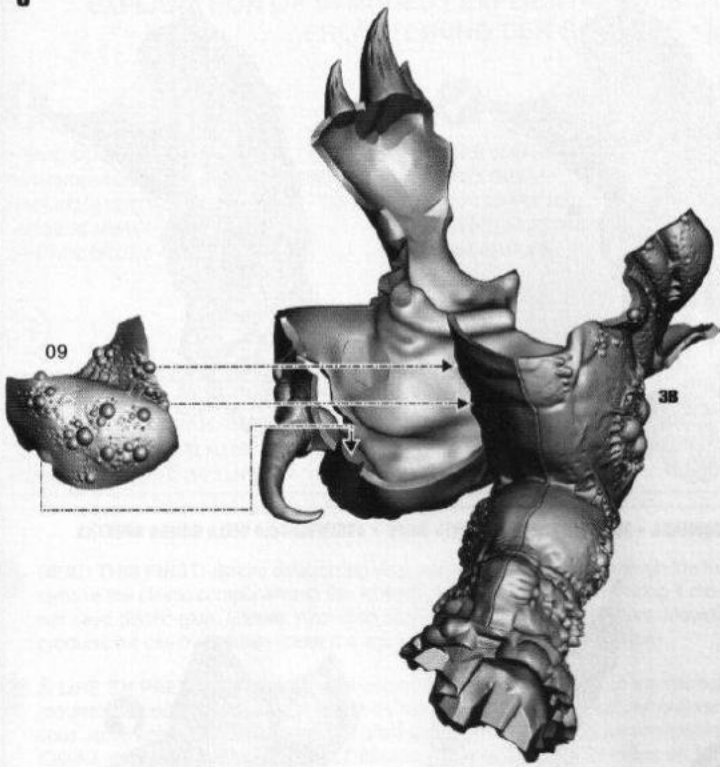
A



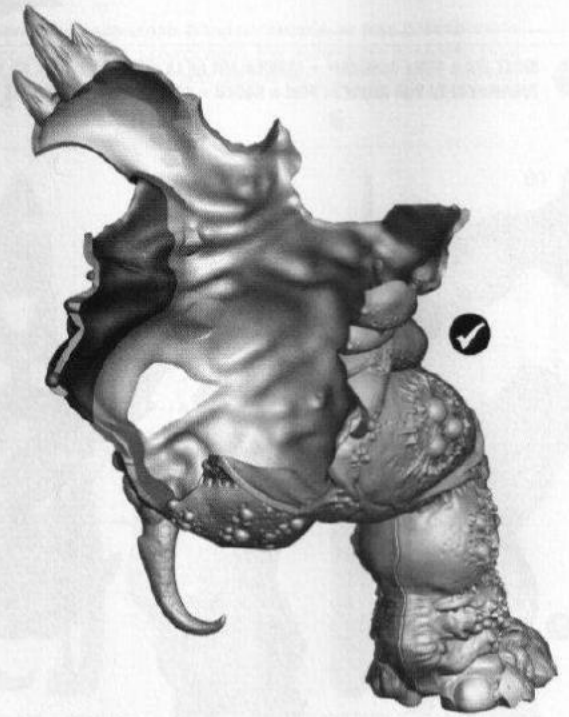
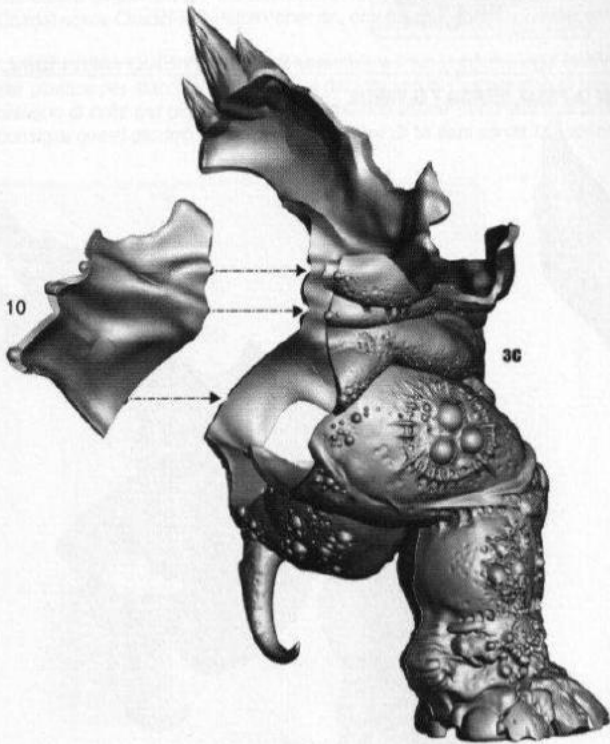
B



C

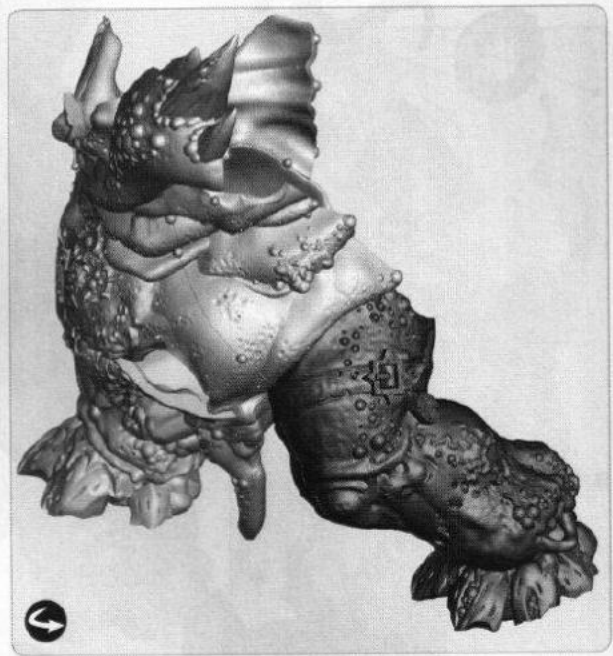
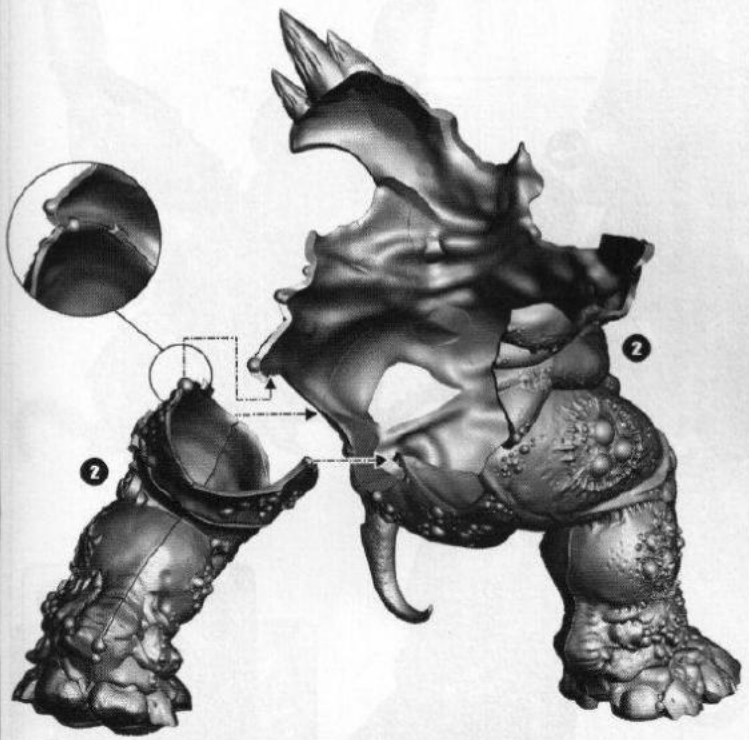


D

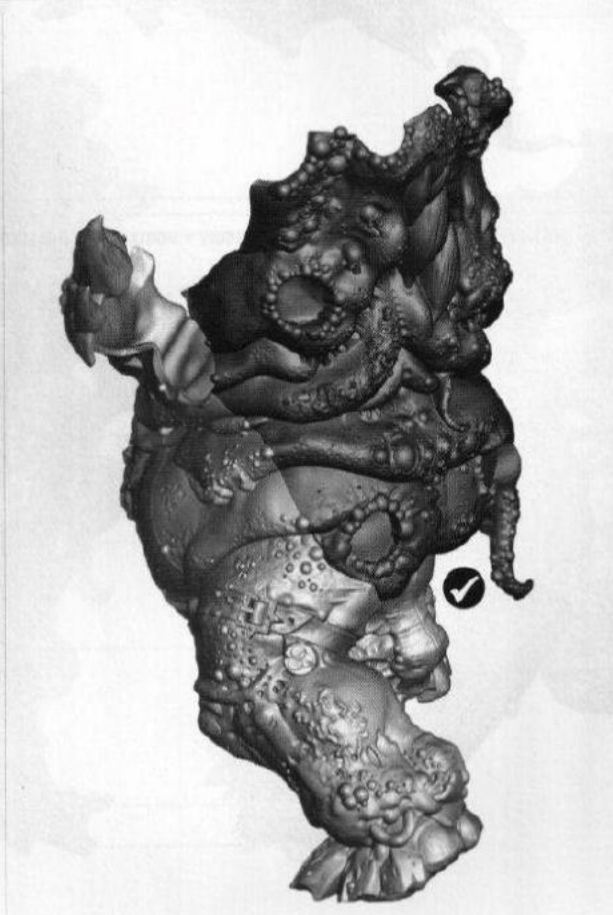
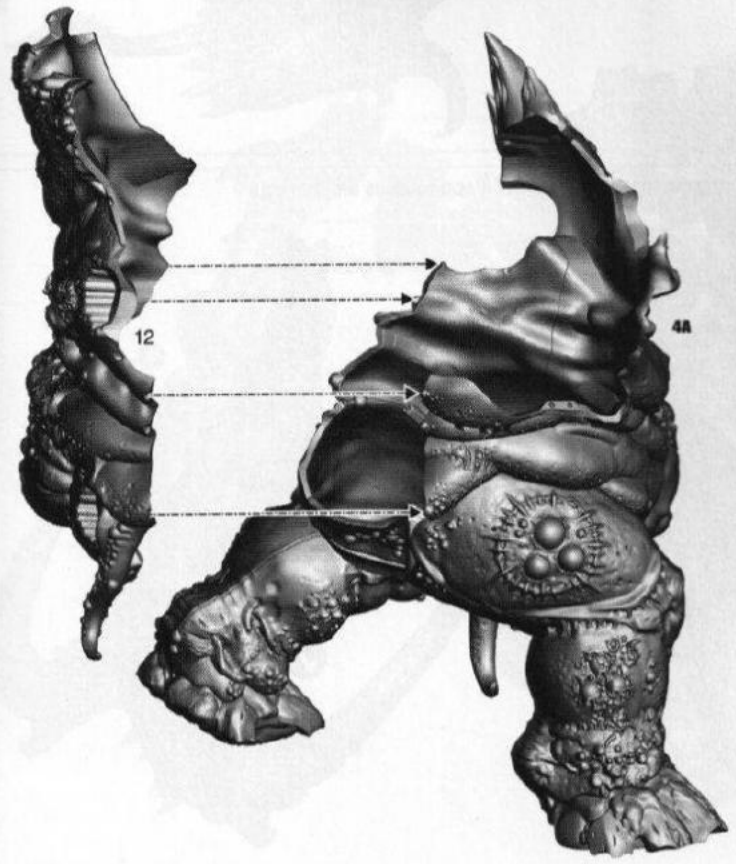


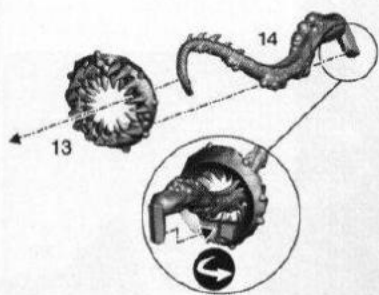
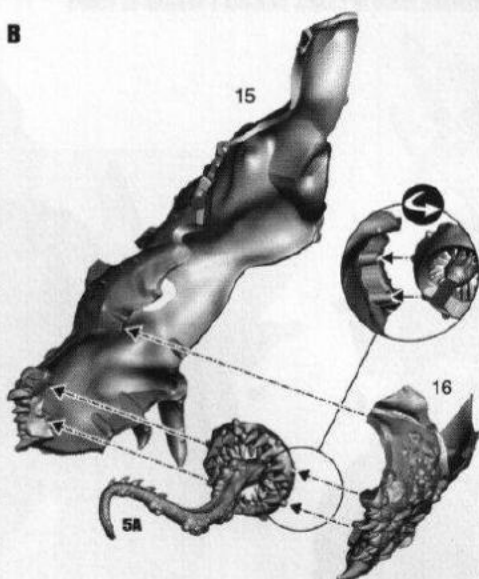
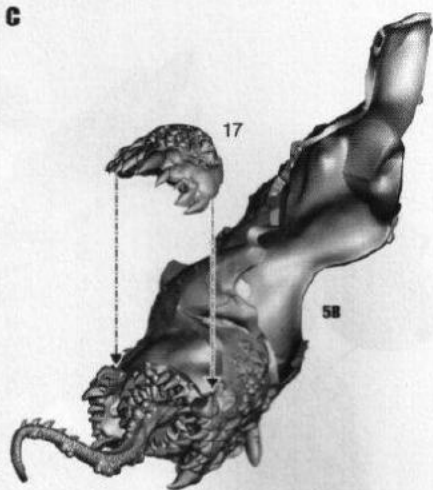
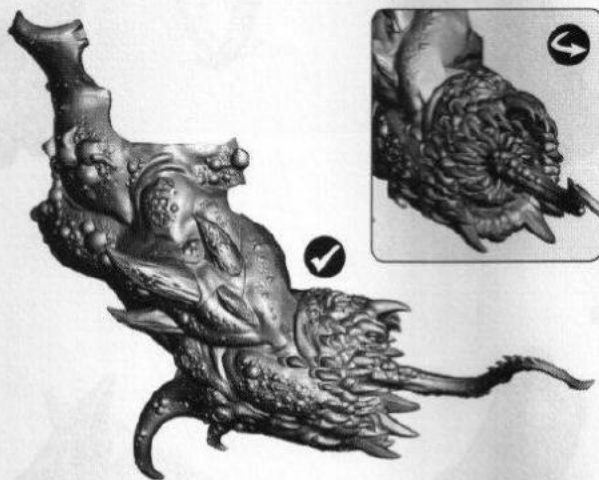
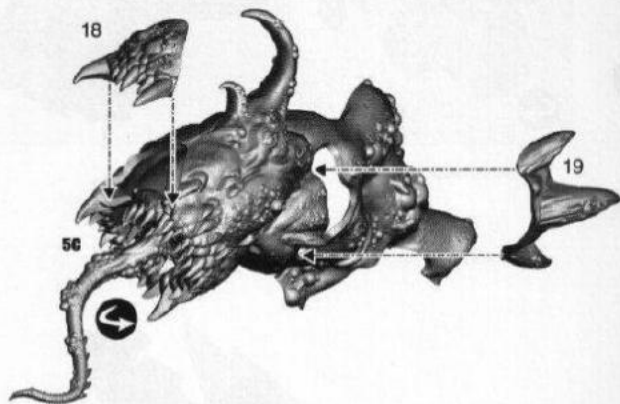
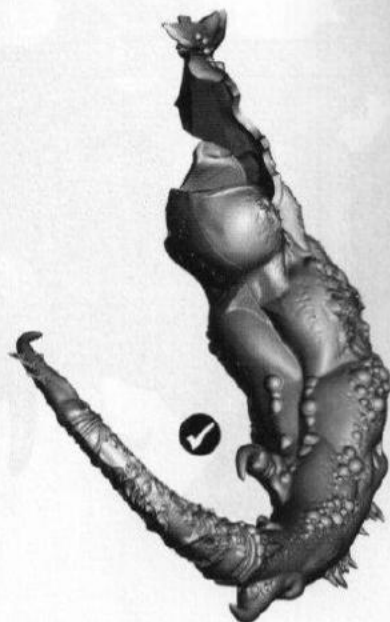
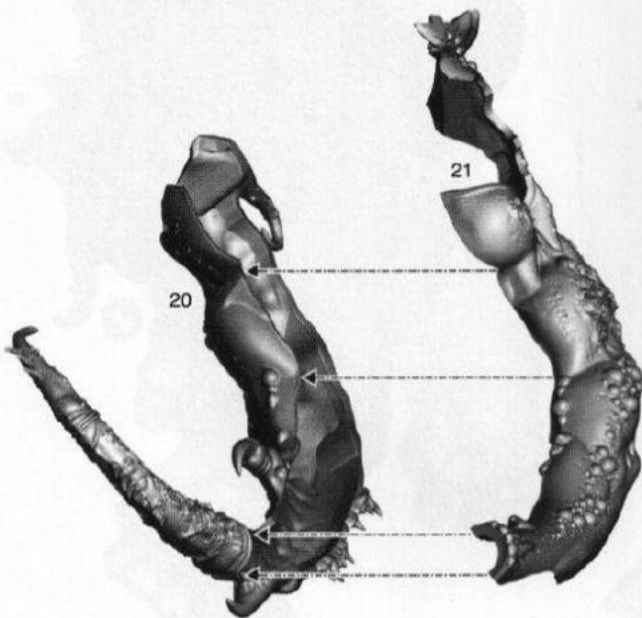
4 LEFT LEG & BACK TO BODY ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DE LA JAMBE GAUCHE ET DU DOS • MONTAJE DE LA PIERNA IZQUIERDA Y LA ESPALDA
ANBRINGEN DES LINKEN BEINS & DES RÜCKENS AM KÖRPER • ASSEMBLAGGIO DI GAMBA SINISTRA E SCHIENA AL CORPO

A



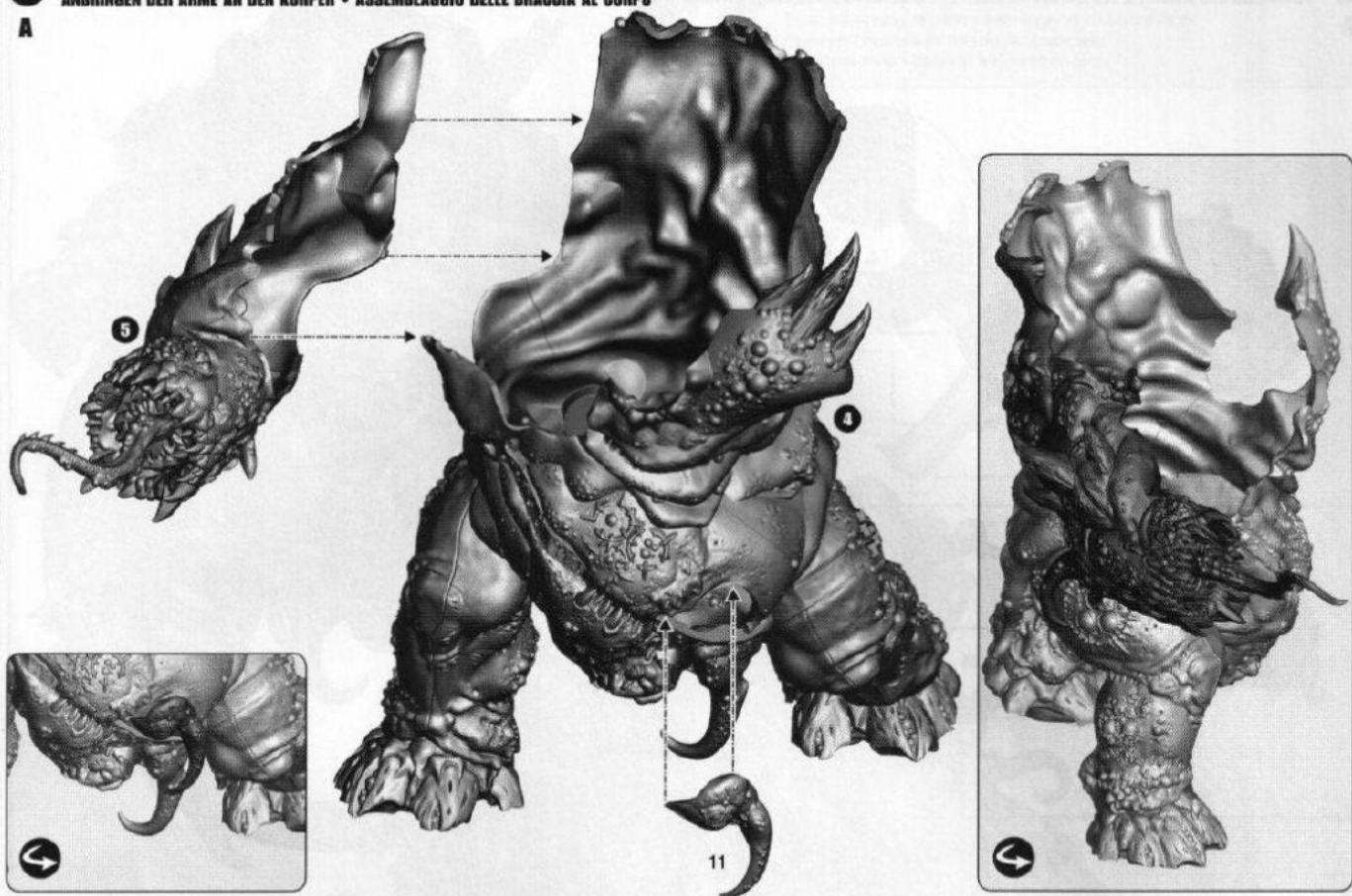
B



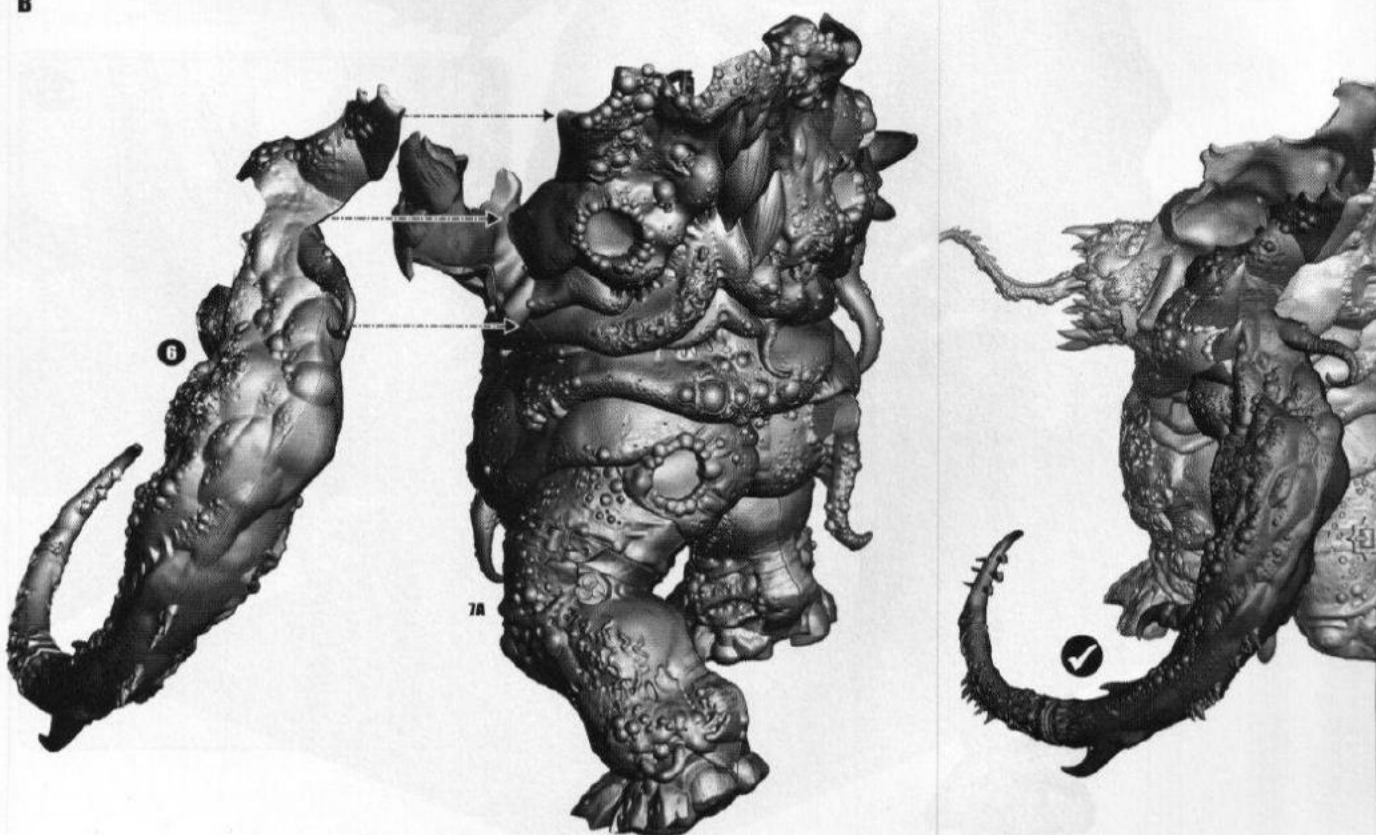
5**RIGHT ARM ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DU BRAS DROIT • MONTAJE DEL BRAZO DERECHO • ZUSAMMENBAU DES RECHTEN ARMS • ASSEMBLAGGIO DEL BRACCIO DESTRO****A****B****C****D****6****TENTACLE ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DU TENTACULE • MONTAJE DEL TENTÁCULO • ZUSAMMENBAU DES TENTAKELS • ASSEMBLAGGIO DEL TENTACOLO****A**

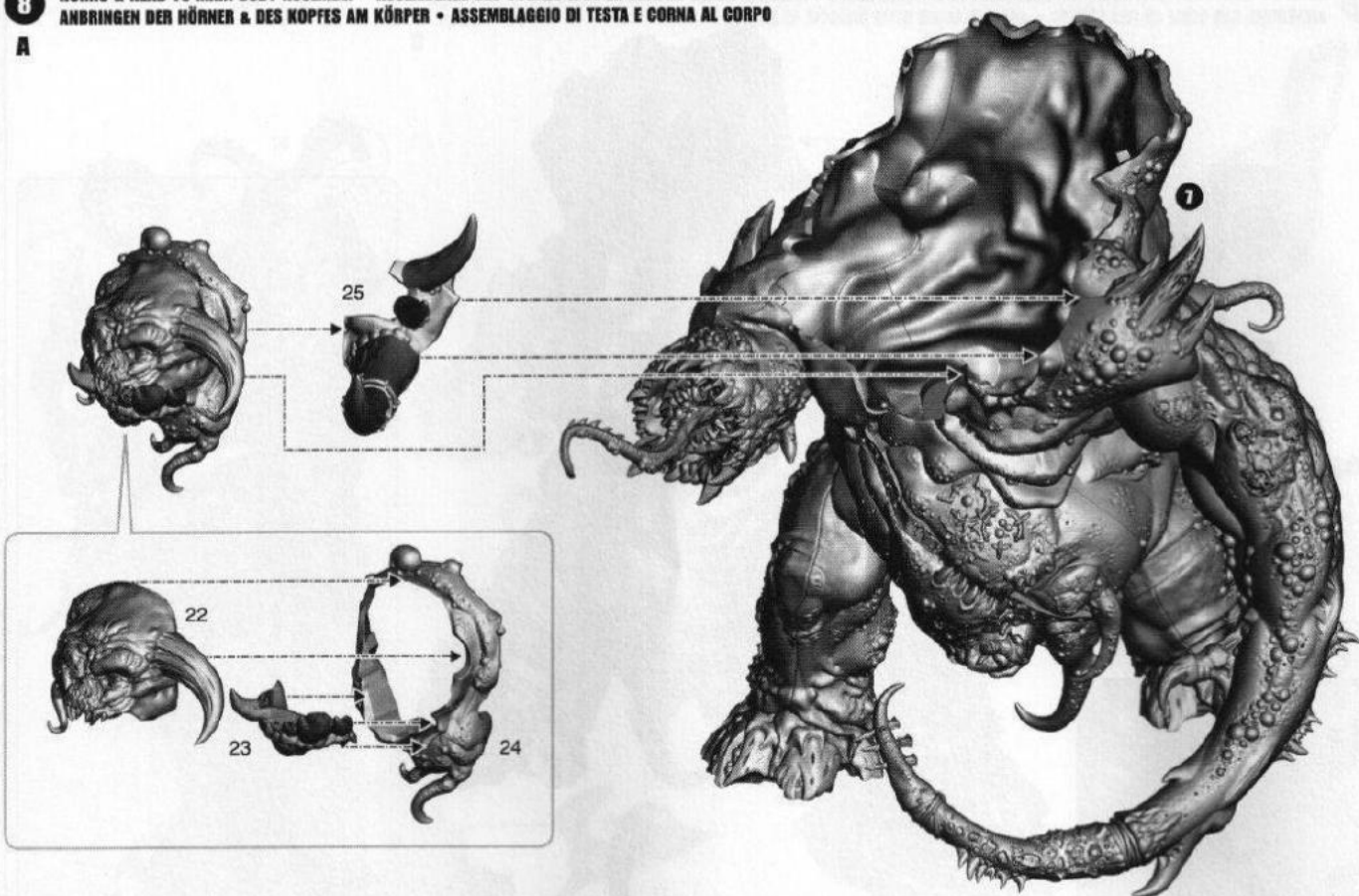
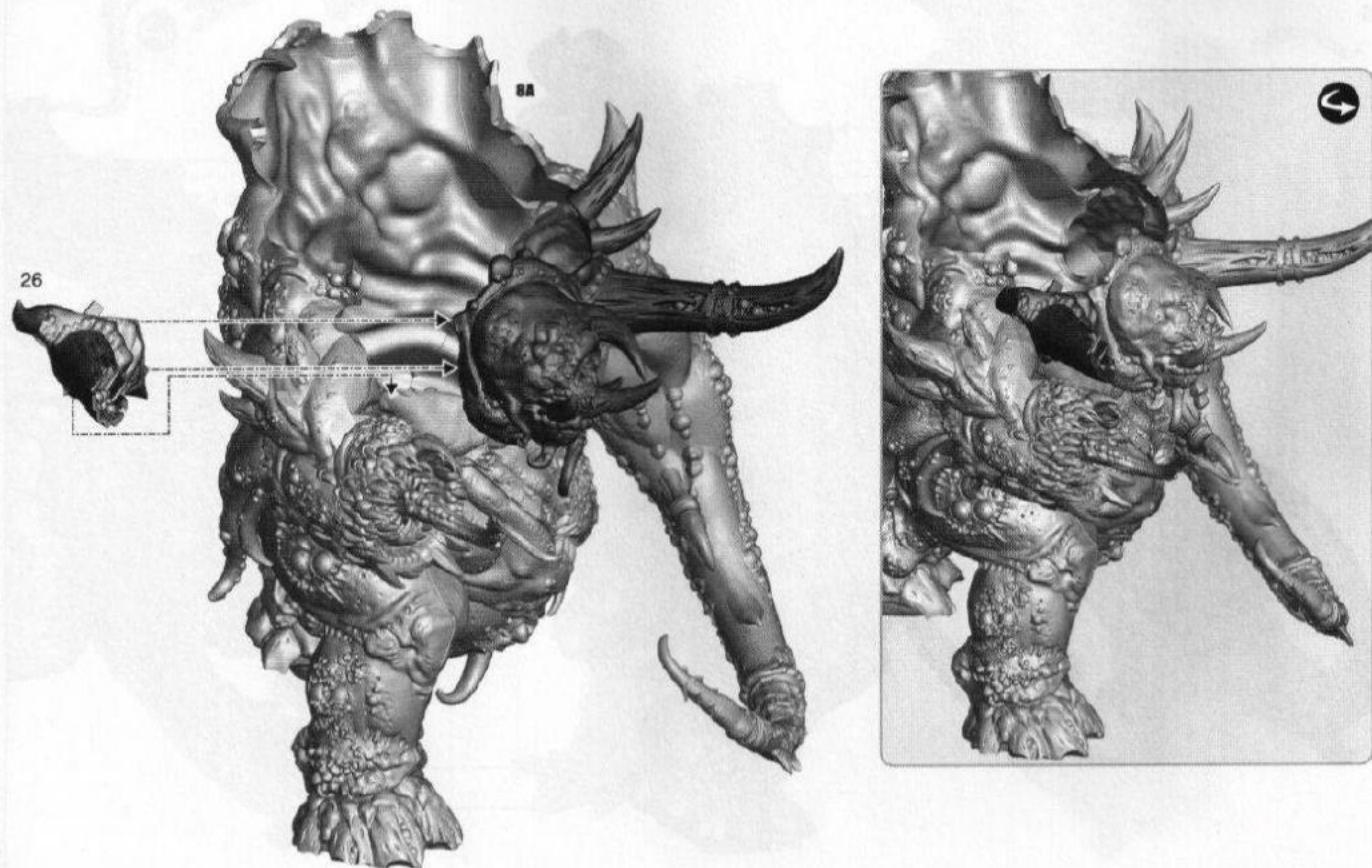
7 ARMS TO MAIN BODY ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DES BRAS AU CORPS • MONTAJE DE LOS BRAZOS AL CUERPO
ANBRINGEN DER ARME AN DEN KÖRPER • ASSEMBLAGGIO DELLE BRACCIA AL CORPO

A



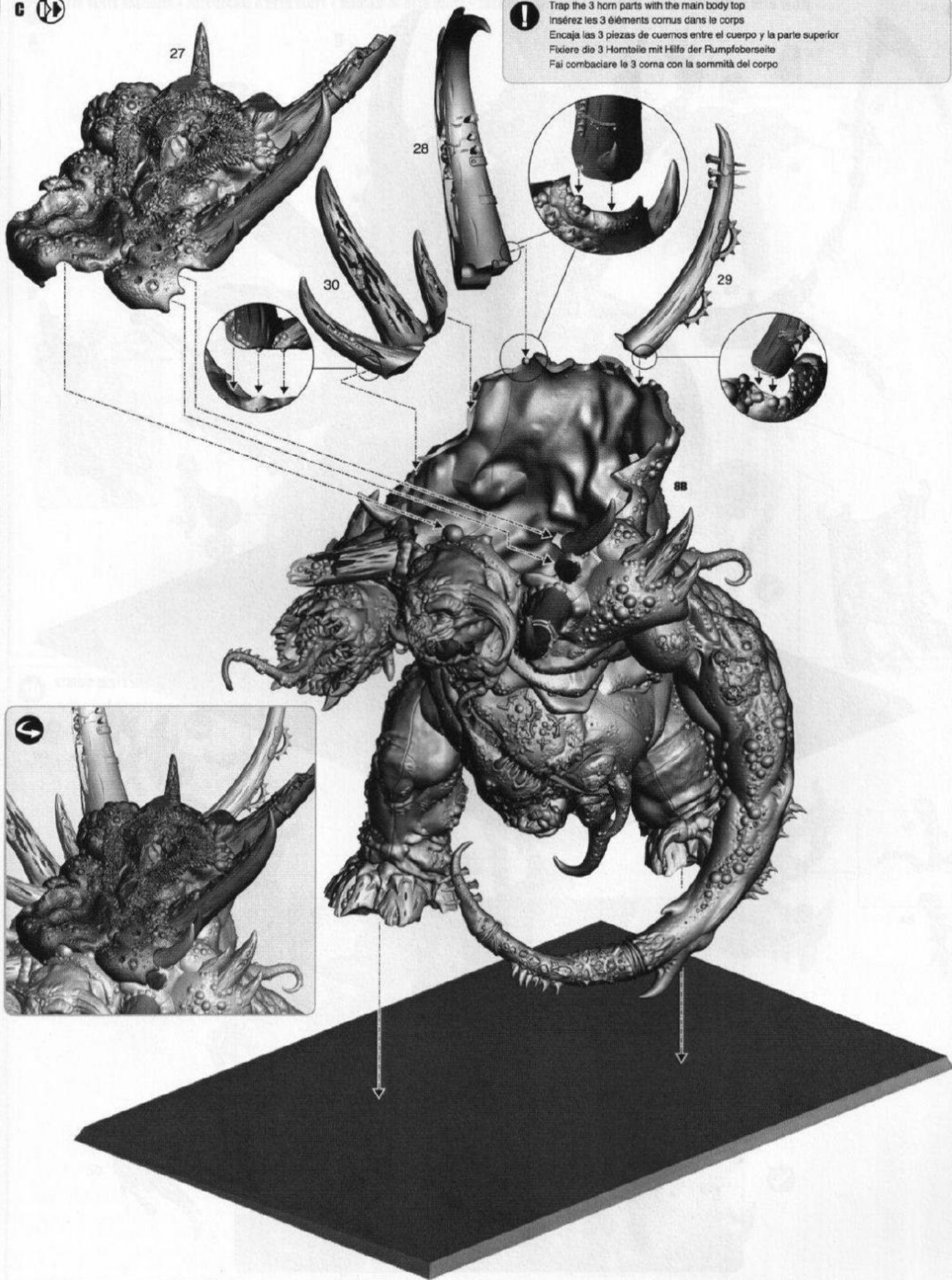
B



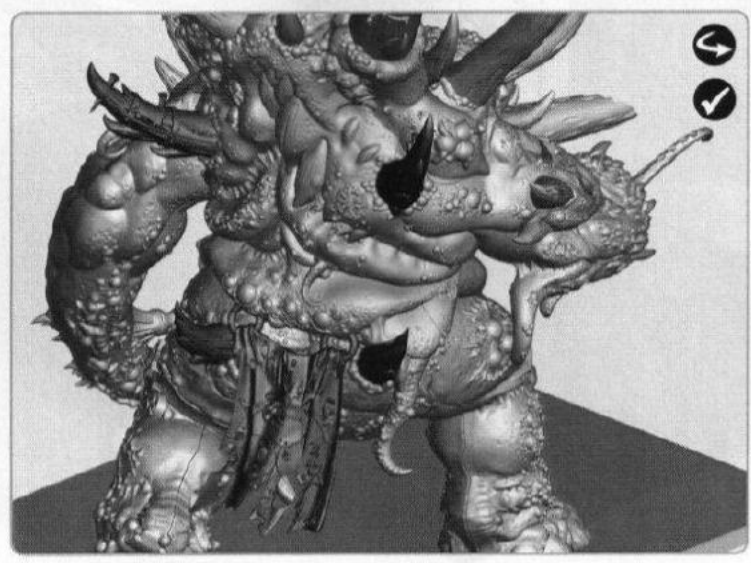
8**HORNS & HEAD TO MAIN BODY ASSEMBLY • ASSEMBLAGE DES CORNES & DE LA TÊTE AU CORPS • MONTAJE DE LOS CUERNOS Y LA CABEZA AL CUERPO
ANBRINGEN DER HÖRNER & DES KOPFES AM KÖRPER • ASSEMBLAGGIO DI TESTA E CORNA AL CORPO****A****B**

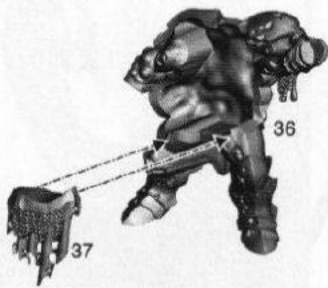
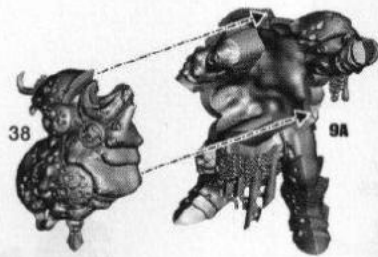
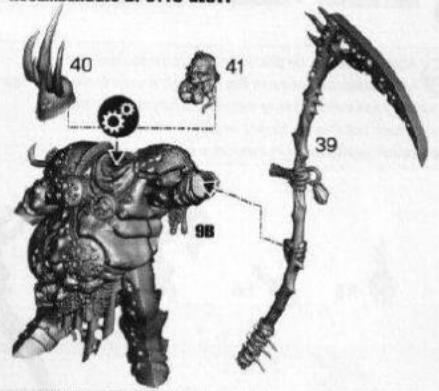
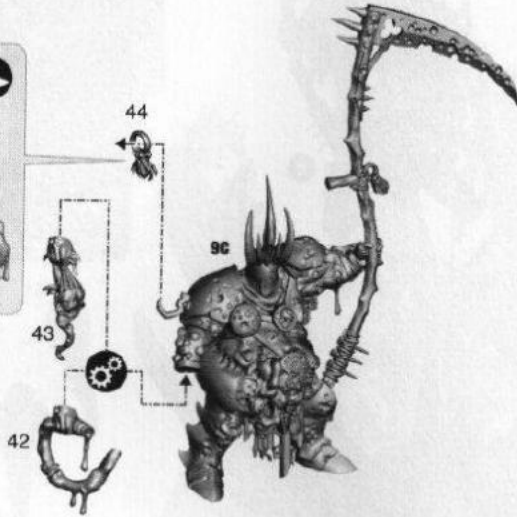
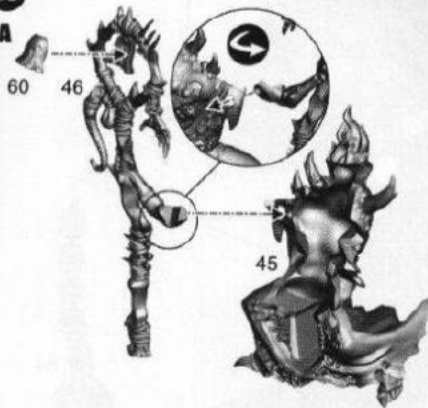
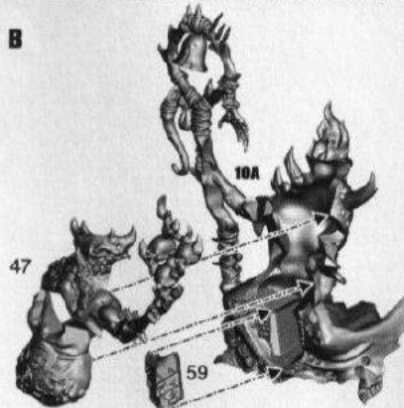
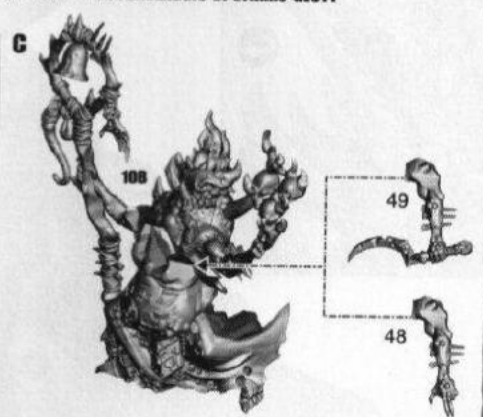
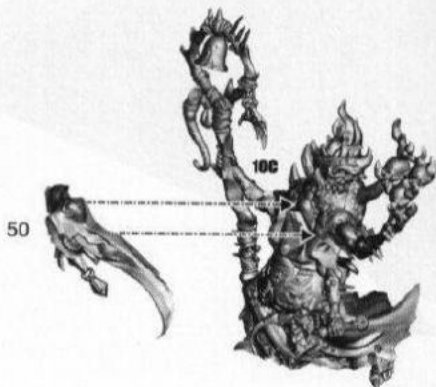
C 

! Trap the 3 horn parts with the main body top
Insérez les 3 éléments cornus dans le corps
Encaja las 3 piezas de cuernos entre el cuerpo y la parte superior
Fixiere die 3 Hornteile mit Hilfe der Rumpfoberseite
Fai combaciare le 3 corna con la sommità del corpo

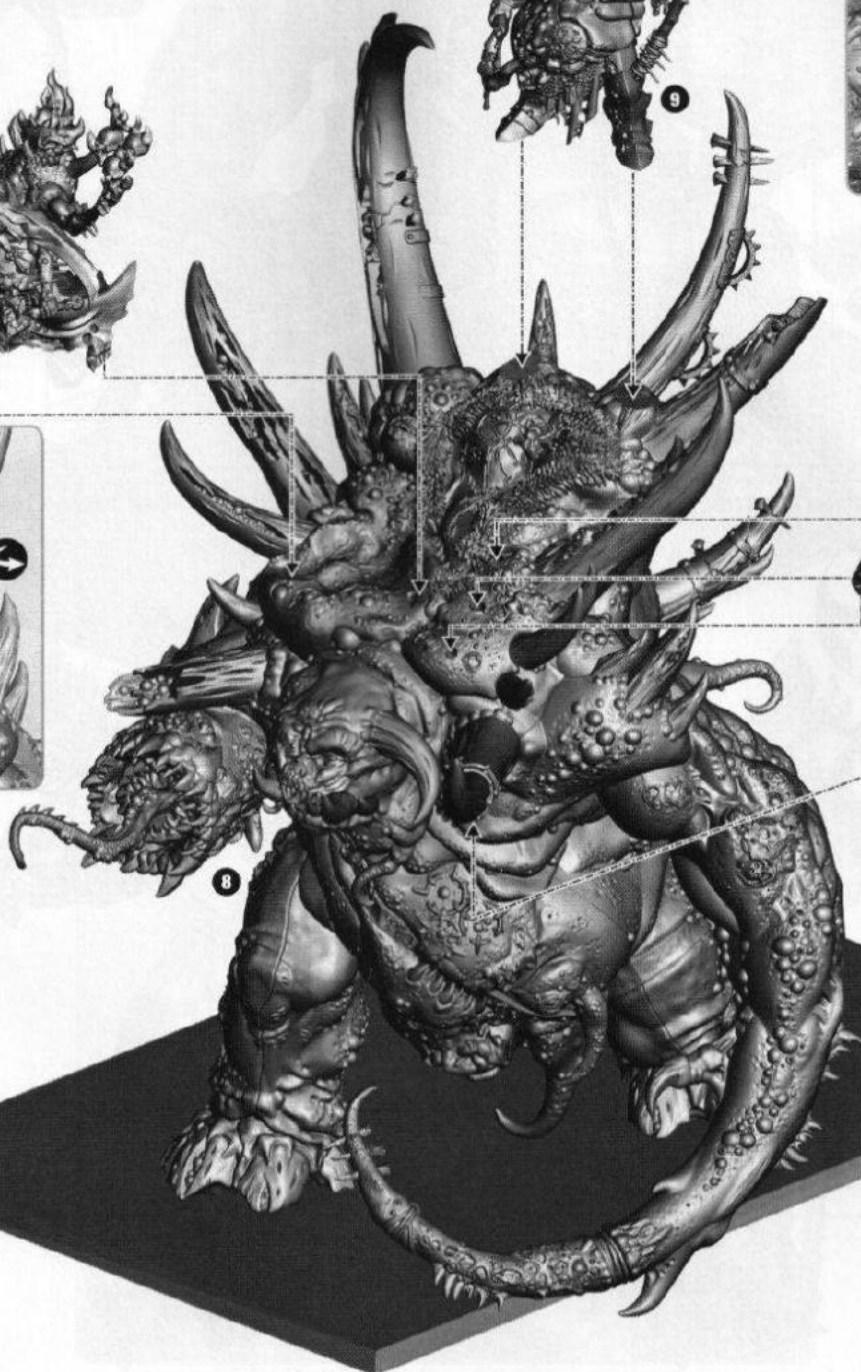
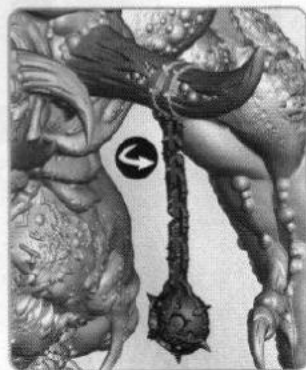


D

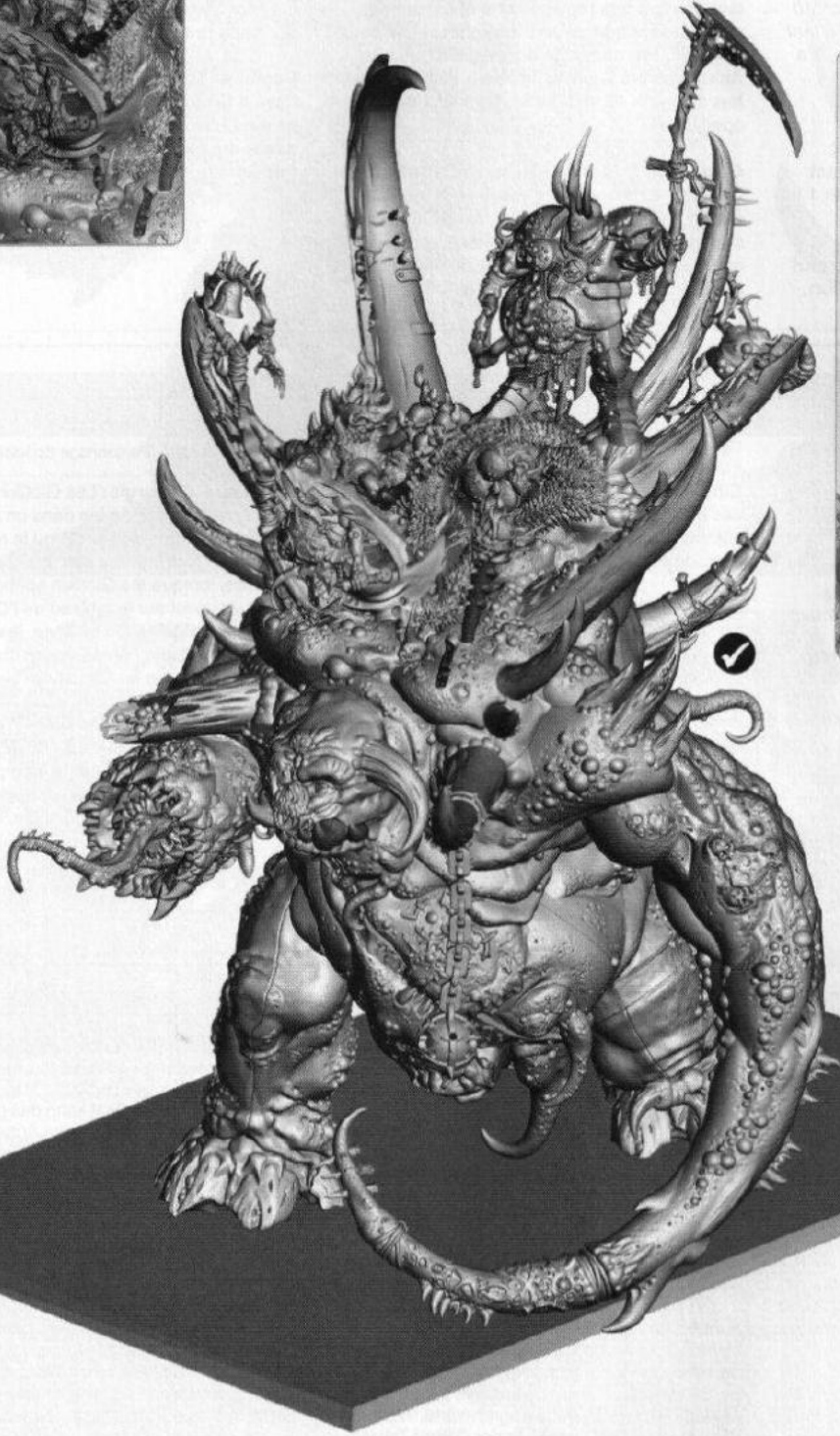
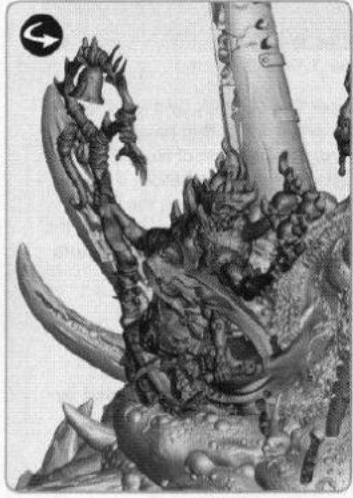


9**OTTO GLOTT ASSEMBLY • ASSEMBLAGE D'OTTO GLOTT • MONTAJE DE OTTO GLOTT • ZUSAMMENBAU VON OTTO GLOTT • ASSEMBLAGGIO DI OTTO GLOTT****A****B****C****D****10****ETHRAC GLOTT ASSEMBLY • ASSEMBLAGE D'OTTO ETHRAC • MONTAJE DE ETHRAC GLOTT • ZUSAMMENBAU VON ETHRAC GLOTT • ASSEMBLAGGIO DI ETHRAC GLOTT****A****B****C****D**

Accessories can be placed on the model as desired.
 Les accessoires peuvent être disposés à votre guise sur la figurine.
 Los accesorios se pueden colocar sobre la miniatura como se desee.
 Zubehör kann beliebig am Modell angebracht werden.
 Gli accessori possono essere collocati a piacere sul modello.



FINISHED ASSEMBLY • ASSEMBLAGE TERMINÉ • MONTAJE ACABADO • FERTIGER ZUSAMMENBAU • ASSEMBLAGGIO COMPLETO



THE GLOTTKIN

810 points

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Troop Type
The Glottkin	6	6	3	6	6	12	1	5	10	Monster (Special Character)

The Glottkin can be included in a Warriors of Chaos or Legions of Chaos army. Their points cost counts towards your Lords allowance. The Glottkin have a combined characteristics profile, and are treated as a single model with an armour save of 4+ for all rules purposes. Normally, a model cannot have more than 10 Wounds, but the Glottkin are so powerful that they are an exception to this rule and have a starting Wounds characteristic of 12.

MUTATIONS:

Nurgle's Rot: At the start of every Magic phase, every enemy model in base contact with the Glottkin suffers a single Strength 1 hit, with no armour saves allowed.

SPECIAL RULES:

Eye of the Gods, Impact Hits (D3), Mark of Nurgle, Poisoned Attacks, Regeneration, Terror.

Ethrac Glott: Ethrac casts spells from his perch high on his brother's shoulders: the Glottkin are treated as if they were a Level 4 Wizard that can use spells from the Lore of Nurgle.

Ghurk Glott: Ghurk Glott can use the massive tentacle that has replaced one of his arms to crush the life from even the mightiest foe: before rolling To Hit, nominate one of the Glottkin's Attacks as the Lashing Tentacle. This Attack has Strength 10 and the Multiple Wounds (D6) special rule.

Otto Glott: Otto Glott can hurl his scythe to cut down his enemies, even when he is standing on Ghurk's mighty shoulders: roll a D6 at the start of each Close Combat phase, and add the result to the number of Attacks on the Glottkin's profile. This bonus lasts until the end of the phase.

Lords of Nurgle: The Glottkin, and all other friendly models within 12" of that have either the Mark of Nurgle or the Daemon of Nurgle special rule, re-roll failed charges. In addition, if the Glottkin are ever required to roll on the Eye of the Gods table, do not roll any dice. Instead, the Glottkin always count as having rolled the Aura of Chaos reward.

Pestilent Torrent: The Glottkin have a Strength 3 Breath Weapon which can only be used in close combat. No armour saves are allowed against Wounds caused by this Breath Weapon.

LES GLOTTKIN

810 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'Unité
Les Glottkin	6	6	3	6	6	12	1	5	10	Monstre (Personnage Spécial)

Les Glottkin peuvent être sélectionnés dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Leur coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Les Glottkin possèdent un seul profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 4+.

Une figurine ne peut normalement pas avoir plus de 10 Points de Vie, mais les Glottkin sont si puissants qu'ils font exception à cette règle et possèdent une caractéristique de PV de 12.

MUTATIONS:

Pourriture de Nurgle: Au début de chaque phase de Magie, chaque figurine ennemie en contact socle à socle avec les Glottkin subit 1 touche de Force 1, sans sauvegarde d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES:

Attaques Empoisonnées, l'Œil des Dieux, Marque de Nurgle, Régénération, Terreur, Touches d'Impact (1D3).

Ethrac Glott: Ethrac lance des sorts du haut des épaules de son frère – les Glottkin comptent comme un Sorcier de niveau 4 qui utilise les sorts du Domaine de Nurgle.

Ghurk Glott: Ghurk Glott peut utiliser l'énorme tentacule qui remplace son bras pour étrangler ses plus puissants adversaires – avant d'effectuer les jets Pour Toucher, désignez 1 des Attaques des Glottkin comme étant le Tentacule Étrangleur. Cette Attaque est de F10 et a la règle spéciale Blessures Multiples (1D6).

Otto Glott: Otto Glott peut projeter sa faux pour découper ses ennemis, même lorsqu'il se tient sur le dos de Ghurk – jetez 1D6 au début de chaque phase de Corps à Corps, et ajoutez le résultat au nombre d'Attaques du profil des Glottkin. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la phase.

Seigneurs de Nurgle: Les Glottkin, et toutes les autres figurines amies dans un rayon de 12" qui ont la Marque de Nurgle ou la règle spéciale Démon de Nurgle, relancent les charges ratées. En outre, lorsque les Glottkin sont censés effectuer un jet sur le tableau de l'Œil des Dieux, ne jetez pas les dés; à la place, les Glottkin comptent toujours comme ayant obtenu la récompense Aura de Chaos.

Torrent Pestilentiel: Les Glottkin ont une arme de Souffle de Force 3 pouvant être utilisée uniquement au corps à corps. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures causées par ce Souffle.

DIE GLOTTKIN

810 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Die Glottkin	6	6	3	6	6	12	1	5	10	Monster (besonderes Charaktermodell)

Die Glottkin können in einer Armee der Krieger des Chaos oder der Legionen des Chaos enthalten sein. Ihre Punktkosten gehen zu Lasten deines Punktbudgets für Kommandanten.

Die Glottkin benutzen ein gemeinsames Profil und werden in allen Belangen wie ein einziges Modell mit Rüstungswurf 4+ behandelt.

Normalerweise kann ein Modell nicht mehr als 10 Lebenspunkte haben, doch die Glottkin sind so mächtig, dass sie eine Ausnahme dazu bilden und einen Ausgangswert von 12 Lebenspunkten haben.

MUTATIONEN:

Fäulnis des Nurgle: Zu Beginn jeder Magiephase erleidet jedes feindliche Modell in Basekontakt mit den Glottkin einen einzelnen Treffer mit Stärke 1, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist.

SONDERREGELN:
Aufpralltreffer (W3), Auge der Götter, Entsetzen, Giftattacken, Mal des Nurgle, Regeneration

Ethrac Glott: Ethrac wirkt von den Schultern seines Bruders aus seine Zauber. Die Glottkin werden wie ein Zauberer mit Magiestufe 4 behandelt, der Zauber aus der Lehre des Nurgles benutzt.

Fürsten des Nurgle: Die Glottkin und alle befreundeten Modelle innerhalb von 12 Zoll, die entweder das Mal des Nurgle tragen oder die Sonderregel *Dämon des Nurgle* haben, wiederholen misslungene Angriffswürfe. Wenn die Glottkin jemals auf der „Auge der Götter“-Tabelle würfeln müssen, würfelst du nicht; stattdessen behandelst du die Glottkin immer so, als hätten sie die Belohnung Aura des Chaos erhalten.

Ghurk Glott: Ghurk Glott kann das gewaltige Tentakel, das er an Stelle eines Armes besitzt, benutzen, um selbst die mächtigsten Gegner zu Tode zu würgen. Bevor du Trefferwürfe durchführst, erklärst du eine einzige Attacke der Glottkin zu Ghurks Attacke mit dem *Peitschenden Tentakel*. Diese Attacke hat Stärke 10 und die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W6)*.

Otto Glott: Otto Glott kann seine Sense werfen, um seine Feinde zu erschlagen, selbst wenn er auf Ghurks mächtigen Schultern steht. Wirf zu Beginn jeder Nahkampfphase einen W6 und addiere das Wurfresultat zum Profilverwert Attacken im Profil der Glottkin. Dieser Bonus gilt bis zum Ende der Phase.

Seuchenschwall: Die Glottkin haben eine *Atemwaffe* mit Stärke 3, die nur im Nahkampf eingesetzt werden kann. Gegen durch diese *Atemwaffe* verursachte Verwundungen sind keine Rüstungswürfe erlaubt.