



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 VERSIÓN QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

BURNING CHARIOT OF TZEENTCH

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 5



HERALD OF TZEENTCH ON BURNING CHARIOT

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 4 ;
6





**• 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 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 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



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



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



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

16+
AGE
RESTRICTED



- 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 (Dünnflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel



- Citadel fine detail cutters
- Pincas de precisión Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

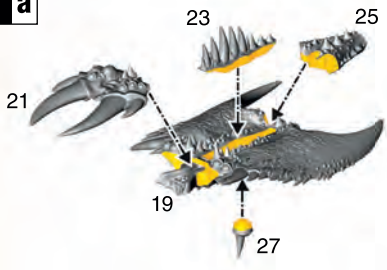


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

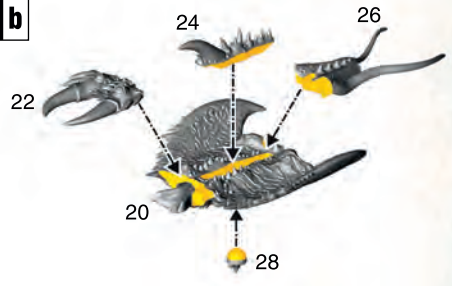


• Follow steps 1-4 for all variants • Suivre l'étape 1-4 pour toutes les variantes
 • Sigue el paso 1-4 para todas las variantes • Folge Schritt 1-4 für alle Varianten • Segui le fasi 1-4 per tutte le varianti

1 a

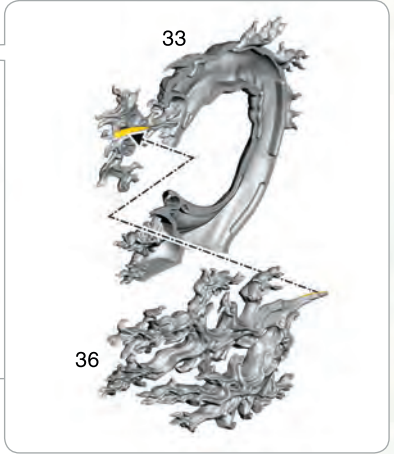
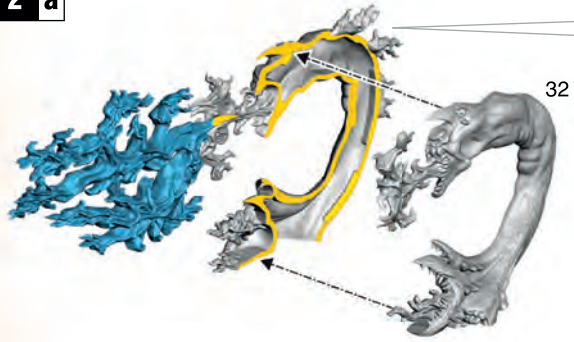


1 b

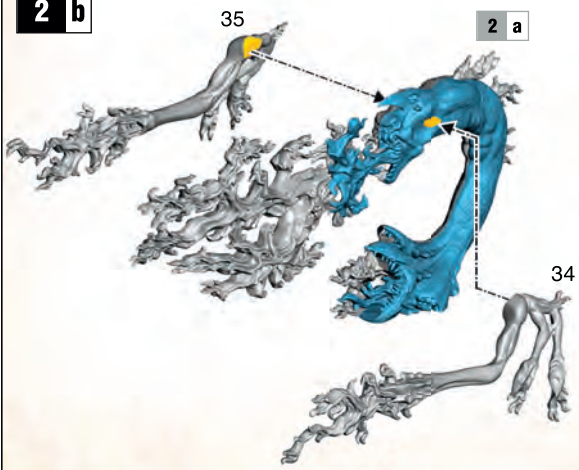


Screamers

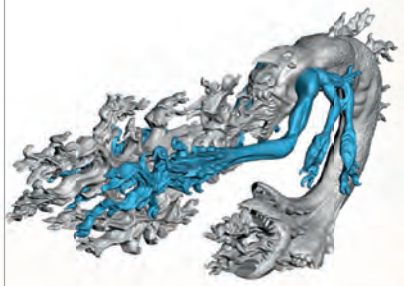
2 a



2 b

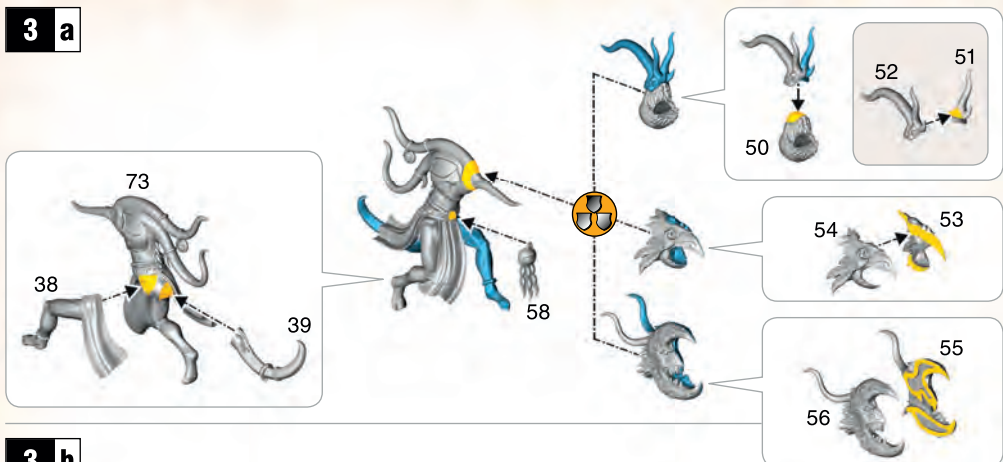


2 a

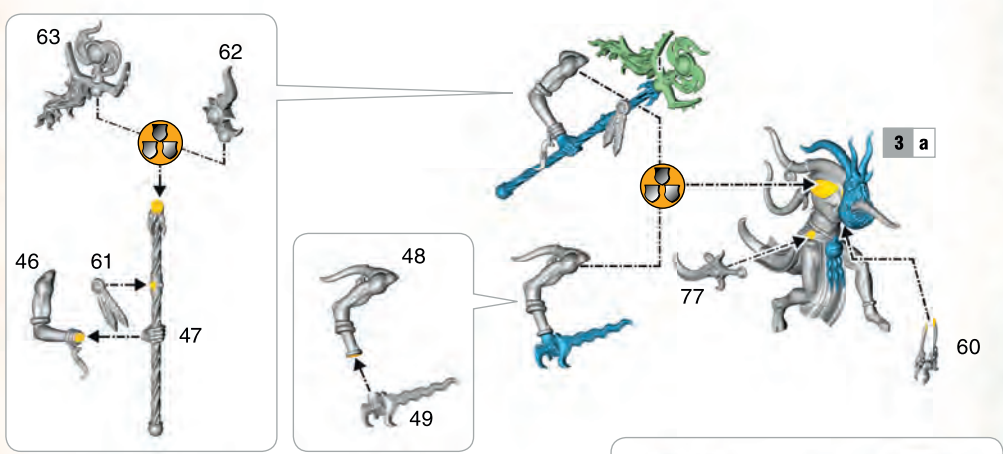


Exalted Flamer

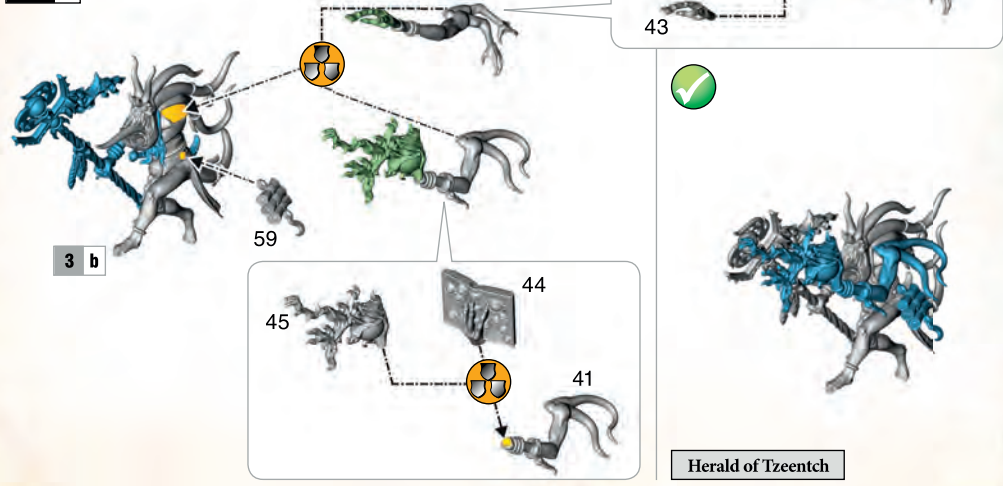
3 a



3 b

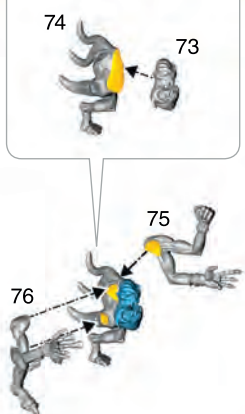
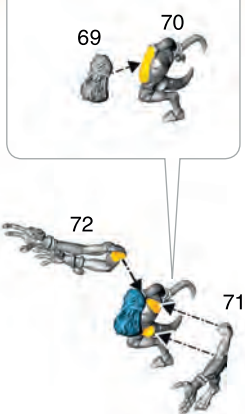
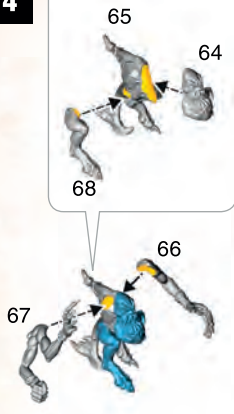


3 c



Herald of Tzeentch

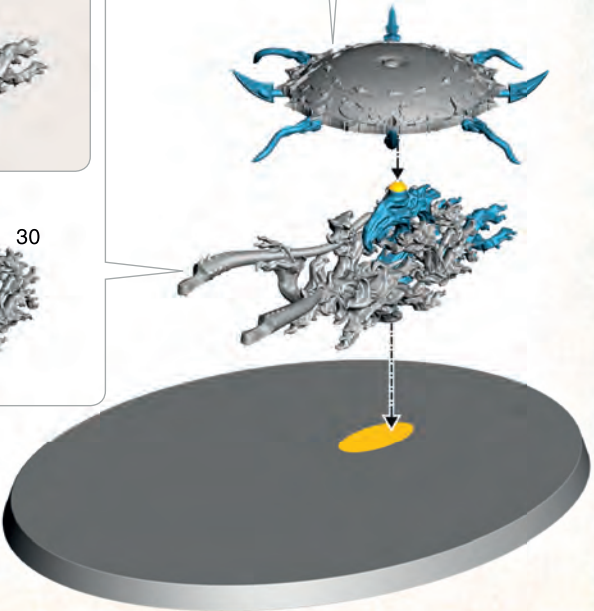
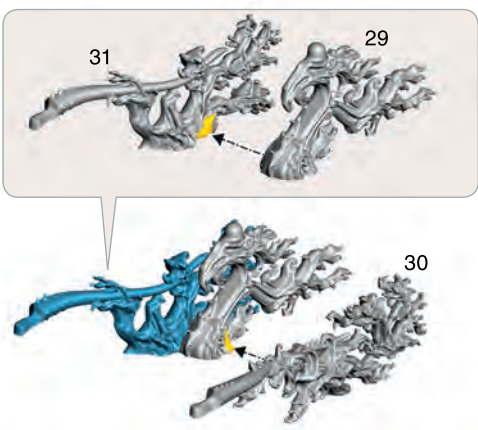
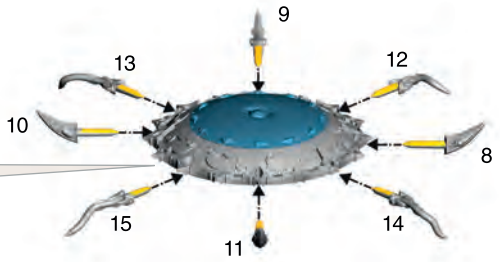
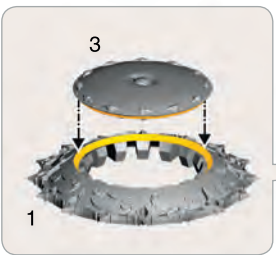
4



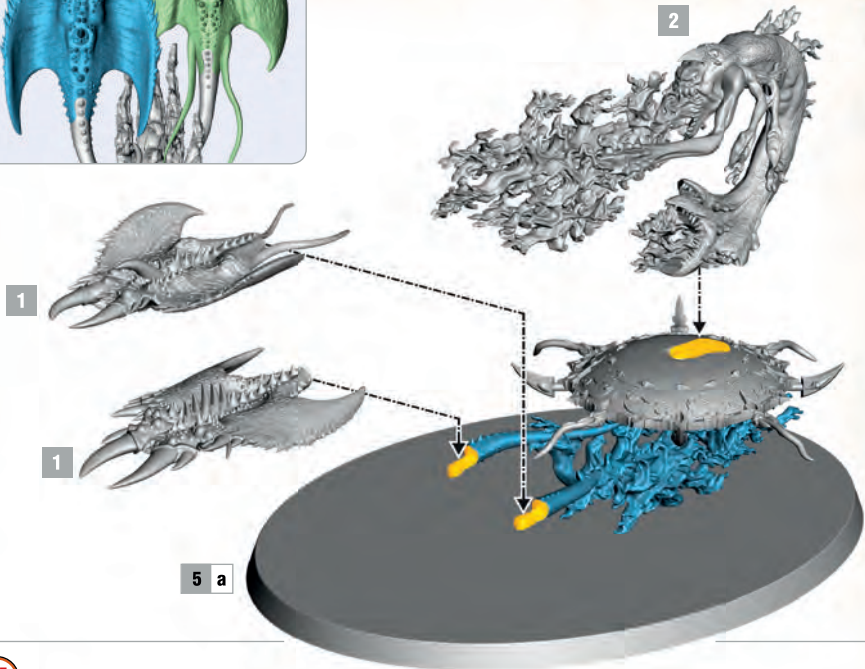
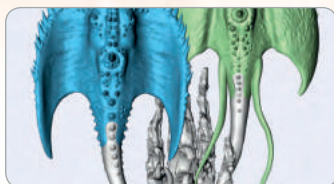
Blue Horrors

5 BURNING CHARIOT OF TZEENTCH

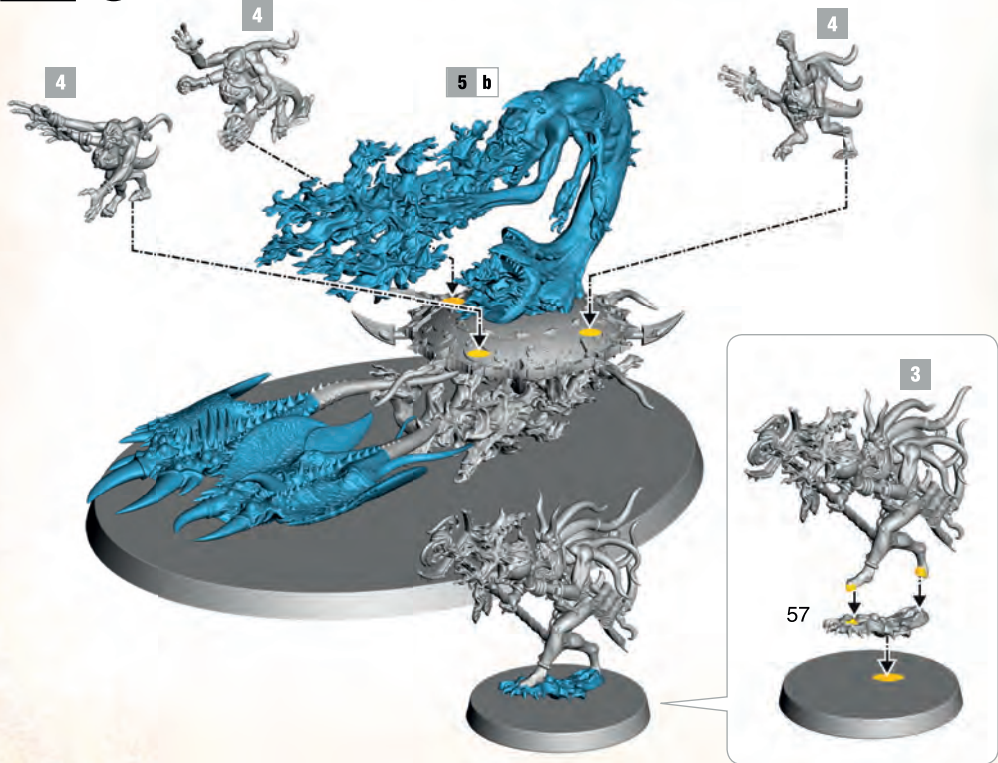
5 a

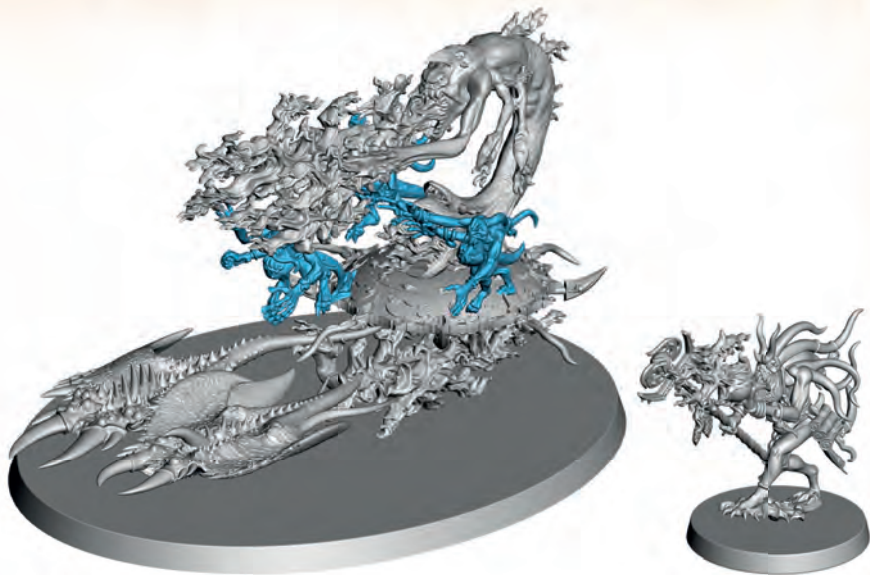


5 b



5 c





BASE CERAMITE WHITE

SHADE COELIA GREENSHADE

EDGE GAUSS BLASTER GREEN

LAYER WHITE SCAR

BASE SCREAMER PINK

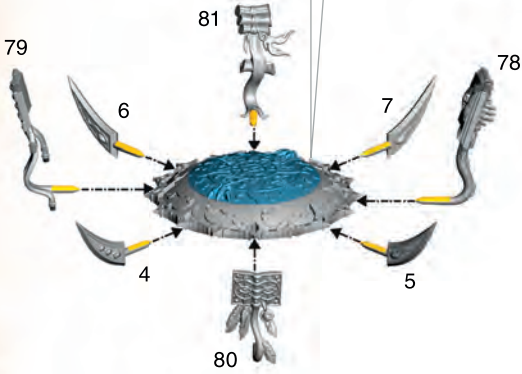
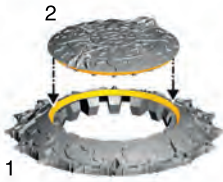
SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER EMPEROR'S CHILDREN

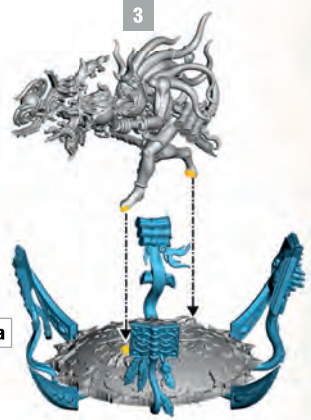
EDGE FULGRIM PINK



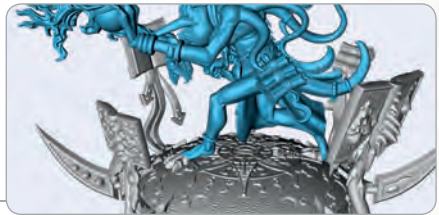
6 a



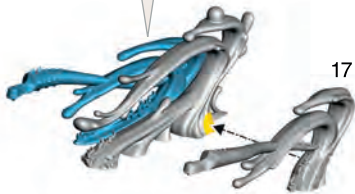
6 b



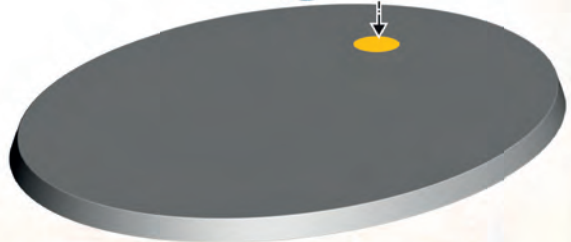
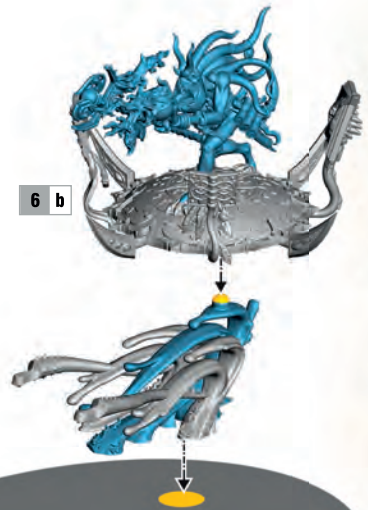
6 a



6 c



6 b



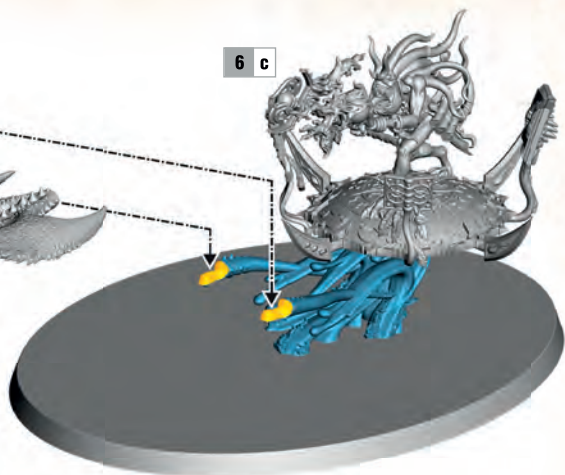
6 d



1

1

6 c



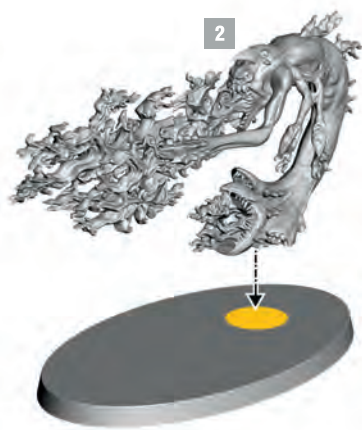
x3

4



6 d

2



BURNING CHARIOTS OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Billowing Warpflame	18"	6	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flaming Maw	2"	4	5+	3+	-	1
Blue Horrors' Jabs	1"	3	5+	5+	-	1
Screamers' Lamprey Bites	1"	6	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Burning Chariots of Tzeentch can have any number of models. An Exalted Flamer stands atop each, spouting Billowing Warpflame as it careens past the enemy, or stopping to savage them with its Flaming Maw. Each Flamer is attended to by a trio of grumpy Blue Horrors, who jab at foes who are close enough. Each chariot is pulled by a pair of Screamers of Tzeentch that attack with their Lamprey Bites.

FLY

A Burning Chariot of Tzeentch can fly.

ABILITIES

Capricious Warpflame: Roll a dice at the end of the shooting phase for each unit that suffered wounds from this model's Billowing Warpflame. On a 4 or more, that unit suffers an additional D3 mortal wounds as the mutating flames refuse to die. On a 1, Tzeentch's fickle nature reveals itself and one model in that unit heals D3 wounds instead.

Sky-sharks: Screamers that manage to latch their teeth into a larger creature will not let go easily, eventually tearing out huge chunks of bloodied flesh. The Screamers' Lamprey Bites attack inflicts D3 Damage if the target is a **MONSTER**.

Wake of Fire: After a Burning Chariot moves in the movement phase, you can pick an enemy unit that it moved across. Roll a dice; on a roll of 4 or more, the unit suffers D3 mortal wounds.

MAGIC

CHAOS WIZARDS know the Summon Burning Chariot spell, in addition to any others they know.

SUMMON BURNING CHARIOT

Summon Burning Chariot has a casting value of 8. If successfully cast, you can set up a Burning Chariot of Tzeentch within 18" of the caster and more than 9" from any enemy models. This model is added to your army but cannot move in the following movement phase.

DESCRIPTION

Une unité de Burning Chariots of Tzeentch peut se composer de n'importe quel nombre de figurines. Un Exalted Flamer of Tzeentch se tient sur chacun d'eux, crachant des Langues de Feu Mutant (Billowing Warpflame) au passage, ou s'arrêtant pour attaquer l'ennemi avec sa Gueule Enflammée (Flaming Maw). Chaque Flamer est secondé par un trio de Blue Horrors qui s'en prennent aux ennemis passant à portée (Blues Horrors' Jabs). Chaque chariot est tiré par une paire de Screamers of Tzeentch qui attaquent avec leurs Morsures de Lamproie (Lamprey Bites).

FLY

Un Burning Chariot of Tzeentch peut voler.

APTITUDES

Feu Mutant Capricieux: Jetez un dé à la fin de la phase de tir pour chaque unité qui a subi au moins une blessure infligée par les Langues de Feu Mutant. Sur 4 ou plus, cette unité subit D3 blessures mortelles supplémentaires comme les flammes mutantes refusent de mourir. Sur 1, la nature capricieuse de Tzeentch se révèle et D3 blessures subies par cette unité sont soignées à la place.

Requins du Ciel: S'ils plantent leurs dents dans une créature imposante, les Screamers mordent jusqu'à arracher un gros morceau de chair. Les attaques de Morsures de Lamproie des Screamers infligent donc D3 Damage si la cible est un **MONSTER**.

Trainée de Feu: Après le déplacement d'un Burning Chariot en phase de mouvement, vous pouvez choisir une unité ennemie qu'il a survolée. Jetez un dé; sur 4 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles.

MAGIE

Les **CHAOS WIZARDS** connaissent le sort Invocation de Burning Chariot, en plus de tous les autres sorts qu'ils connaissent.

INVOCATION DE BURNING CHARIOT

Invocation de Burning Chariot a une valeur de lancement de 8. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez placer un Burning Chariot of Tzeentch à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cette figurine est ajoutée à votre armée mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Burning Chariots of Tzeentch puede tener cualquier número de miniaturas. Un Exalted Flamer dirige cada carro, escupiendo llamaradas ondulantes (Billowing Warpflame) o saltando sobre él con la amenaza de sus fauces flameantes (Flaming Maw). Cada Flamer va acompañado de tres Blue Horrors, que golpean (jab) a todo el que se acerque demasiado. Cada carro va tirado por dos Screamers de Tzeentch que se defienden a mordiscos (Lamprey Bites).

VOLAR

Un Burning Chariot of Tzeentch vuela.

HABILIDADES

Como una lamprea. Los Screamers que logran hincar los dientes en presas grandes no las sueltan con facilidad. Los mordiscos de los Screamers tienen un atributo Damage 1D3 si el objetivo es un **MONSTER**.

Estela de fuego. Al terminar el movimiento del Burning Chariot en la fase de movimiento, puedes escoger una unidad enemiga a través de la que haya movido. Tira un dado; con un 4 o más, la unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Llamaradas caprichosas. Tira un dado al final de la fase de disparo por cada unidad que sufrió heridas por las llamaradas ondulantes de esta miniatura pero no murió. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales adicionales, pues las llamas cambiantes no se extinguen fácilmente. Con un 1, la naturaleza voluble de Tzeentch se revela y, en vez de eso, una miniatura de esa unidad se cura 1D3 heridas.

MAGIA

Los **CHAOS WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Burning Chariot, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BURNING CHARIOT

Invocar Burning Chariot tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Burning Chariot of Tzeentch a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Esta unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, FLAMER, HORROR, TZEENTCH, BURNING CHARIOTS

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Burning Chariots of Tzeentch besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Auf jedem von ihnen steht ein Exalted Flamer, der Billowing Warpflame speit, während sein Gefährt am Gegner vorüberrast, oder er macht Halt, um den Feind mit seinem Flaming Maw zu beißen. Jedem Flamer assistiert ein Trio mürrischer Blue Horrors, die nahe Feinde mit ihren Jabs attackieren. Jeder Streitwagen wird von einem Paar Screamer of Tzeentch gezogen, die den Feind mit ihren Lamprey Bites zerfleischen.

FLIEGEN

Ein Burning Chariot of Tzeentch kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Launische Warpflammen: Wirf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die durch die Billowing Warpflame dieses Modells Verwundungen erlitten hat. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit zusätzliche D3 tödliche Verwundungen, da sich die mutierenden Flammen weigern, zu erlöschen. Bei einer 1 zeigt sich das wankelmütige Wesen des Tzeentch und ein einzelnes Modell der Einheit heilt stattdessen D3 Verwundungen.

Himmelshaie: Screamers, die einmal ihre Zähne in eine größere Kreatur geschlagen haben, lassen nicht einfach los, sondern reißen große Brocken blutigen Fleisches heraus. Wenn das Ziel ein **MONSTER** ist, haben die Screamers' Lamprey Bites einen Damage-Wert von D3.

Flammenschweif: Nachdem sich ein Burning Chariot in der Bewegungsphase bewegt hat, darfst du eine feindliche Einheit wählen, über die er sich hinweg bewegt hat. Wirf einen Würfel; bei 4 oder mehr erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

DESCRIZIONE

Un'unità di Burning Chariots of Tzeentch può includere un qualsiasi numero di modelli. Un Exalted Flamer si erge su ogni carro, sputando Billowing Warpflame mentre sfreccia di fianco al nemico, o fermandosi per straziarlo con la sua Flaming Maw. Ogni Flamer ha come servitori un trio di scontrosi Blue Horrors, che prendono a pugni i nemici vicini. Ogni carro è trainato da un paio di Screamers of Tzeentch che attaccano con Lamprey Bites.

VOLO

Un Burning Chariot of Tzeentch può volare.

ABILITÀ

Fiamma Warp Imprevedibile: tira un dado alla fine della fase di tiro per ciascuna unità che ha subito ferite dalla Billowing Warpflame di questo modello. Con 4 o più, quell'unità subisce D3 ferite mortali addizionali poiché le fiamme mutagene rifiutano di spegnersi. Con 1, Tzeentch rivela la sua natura volubile e un modello di quell'unità sana invece D3 ferite.

Squali del Cielo: gli Screamers che riescono a serrare i denti su una creatura più grande non lasciano facilmente la preda, e alla fine strappano enormi pezzi di carne sanguinolenta. L'attacco dei Lamprey Bites degli Screamers infligge D3 danni se il bersaglio è un **MONSTER**.

Scia di Fiamme: dopo che un Burning Chariot si è mosso nella fase di movimento, puoi scegliere un'unità nemica che ha attraversato. Tira un dado: con 4 o più, l'unità subisce D3 ferite mortali.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Burning Chariot beschwören*.

BURNING CHARIOT BESCHWÖREN

Burning Chariot beschwören hat einen Zauberwert von 8. Würde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Burning Chariot of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernen und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

MAGIA

I **CHAOS WIZARDS** conoscono l'incantesimo *Evocare Burning Chariot*, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE BURNING CHARIOT

Evocare Burning Chariot ha un valore di lancio di 8. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Burning Chariot of Tzeentch entro 18" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

HERALD OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magical Flames	18"	2	4+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

A Herald of Tzeentch is a single model. It is armed with a Staff of Change or a Ritual Dagger, and carries an Arcane Tome. It can also hurl Magical Flames at its foes.

ABILITIES

Arcane Tome: Once per game, the Herald can read from its Arcane Tome before attempting to cast a spell. You can roll three dice instead of two for that casting attempt.

Fortune and Fate: If you roll a 9 or more for a Herald of Tzeentch's casting roll, it can attempt to cast one extra spell this hero phase (it must be a different spell).

MAGIC

A Herald of Tzeentch is a wizard. It can attempt to cast one spell in each of your own hero phases, and attempt to unbind one spell in each enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Pink Fire of Tzeentch spells.

PINK FIRE OF TZEENTCH

Pink Fire of Tzeentch has a casting value of 9. If successfully cast, a tide of writhing warplame engulfs the foe. Pick a visible enemy unit within 18". That unit suffers D6 mortal wounds.

CHAOS WIZARDS know the Summon Herald of Tzeentch spell, in addition to any others they know.

SUMMON HERALD OF TZEENTCH

Summon Herald of Tzeentch has a casting value of 5. If successfully cast, you can set up a Herald of Tzeentch within 18" of the caster and more than 9" from any enemy models. The Herald is added to your army but cannot move in the following movement phase.

DESCRIPTION

Un Herald of Tzeentch est une figurine individuelle. Il est armé d'un Bâton du Changement (Staff of Change) ou d'une Dague Rituelle (Ritual Dagger) et porte un Grimoire Occulte. Il peut également projeter des Flammes Magiques (Magical Flames) sur l'ennemi.

APTITUDES

Grimoire Occulte: Une fois par partie, le Herald peut lire son Grimoire Occulte avant de tenter de lancer un sort. Vous pouvez jeter trois dés au lieu de deux pour tenter de lancer ce sort.

Chance et Destin: Si vous obtenez 9 ou plus sur le jet de lancement d'un Herald of Tzeentch, il peut tenter de lancer un sort supplémentaire à cette phase des héros (il doit s'agir d'un sort différent du premier).

MAGIE

Un Herald of Tzeentch est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Feu Rose de Tzeentch.

FEU ROSE DE TZEENTCH

Feu Rose de Tzeentch a une valeur de lancement de 9. Si le sort est lancé avec succès, une vague de flammes mutantes engloutit l'ennemi. Choisissez une unité ennemie à 18" et visible du lanceur; elle subit D6 blessures mortelles.

Les **CHAOS WIZARDS** connaissent le sort Invocation de Herald of Tzeentch, en plus de tous les autres sorts qu'ils connaissent.

INVOCATION DE HERALD OF TZEENTCH

Invocation de Herald of Tzeentch a une valeur de lancement de 5. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez placer un Herald of Tzeentch à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Le Herald est ajouté à votre armée mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement qui suit.

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Tzeentch es una sola miniatura. Va armado con el Báculo de la Mutabilidad (Staff of Change) o una daga ritual (Ritual Dagger), y lleva un tomo arcano. También puede lanzar Llamadas mágicas (Magical Flames) sobre el enemigo.

HABILIDADES

Fortuna y sino. Con un 9 o más en una tirada de lanzamiento del Herald of Tzeentch, puede intentar lanzar un hechizo adicional distinto en esa fase de héroe.

Tomo arcano. Una vez por partida, antes de lanzar un hechizo el Herald puede leer su tomo arcano. Puedes tirar tres dados en vez de dos para esa tirada de lanzamiento.

MAGIA

Un Herald of Tzeentch es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectoil mágico, Escudo místico y Fuego Rosa de Tzeentch.

FUEGO ROSA DE TZEENTCH

Fuego Rosa de Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 9. Si se lanza con éxito, una llamada mágica engulle al enemigo. Escoge una unidad enemiga visible a 18" o menos. Esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Los **CHAOS WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Herald of Tzeentch, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR HERALD OF TZEENTCH

Invocar Herald of Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Tzeentch a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Tzeentch ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Staff of Change oder einem Ritual Dagger bewaffnet und trägt einen Arkanen Folianten. Außerdem kann er Magical Flames auf seine Feinde schleudern.

FÄHIGKEITEN

Arkaner Foliant: Einmal pro Spiel kann der Herald aus seinem Arkanen Folianten lesen, bevor er einen Zauber zu wirken versucht. Bei diesem Zauberwurf darfst du drei Würfel werfen statt zwei.

Geschick und Schicksal: Wenn du für den Zauberwurf eines Heralds of Tzeentch 9 oder mehr würfelst, darf er in dieser Heldenphase einen weiteren Zauber zu wirken versuchen (es muss sich dabei um einen anderen Zauber handeln).

DESCRIZIONE

Un Herald of Tzeentch è un singolo modello. È armato con uno Staff of Change o un Ritual Dagger, e porta un Arcane Tome. Può inoltre lanciare Magical Flames sui nemici.

ABILITÀ

Arcane Tome: una volta per partita, l'Herald può leggere dal suo Arcane Tome prima di cercare di lanciare un incantesimo. Puoi tirare tre dadi invece di due per quel tentativo di lancio.

Fato e Destino: se ottieni 9 o più nel tiro per lanciare incantesimi di un Herald of Tzeentch, esso può cercare di lanciare un incantesimo addizionale in questa fase degli eroi (deve essere un incantesimo differente).

MAGIE

Ein Herald of Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Rosa Feuer des Tzeentch*.

ROSA FEUER DES TZEENTCH

Rosa Feuer des Tzeentch hat einen Zauberwert von 9. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so umhüllt den Feind eine Welle wogender Warpflammen. Wähle eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Die Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen.

MAGIA

Un Herald of Tzeentch è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Fuoco Rosa di Tzeentch.

FUOCO ROSA DI TZEENTCH

Fuoco Rosa di Tzeentch ha un valore di lancio di 9. Se è lanciato con successo, un'ondata di fiamme warp serpeggianti inghiotte il nemico. Scegli un'unità nemica visibile entro 18". Quell'unità subisce D6 ferite mortali.

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Herald of Tzeentch beschwören*.

HERALD OF TZEENTCH BESCHWÖREN

Herald of Tzeentch beschwören hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zauberrnden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

I **CHAOS WIZARDS** conoscono l'incantesimo *Evocare Herald of Tzeentch*, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE HERALD OF TZEENTCH

Evocare Herald of Tzeentch ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Herald of Tzeentch entro 18" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'Herald viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

HERALD OF TZEENTCH ON BURNING CHARIOT



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1
Screamers' Lamprey Bites	1"	6	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

A Herald of Tzeentch on Burning Chariot is a single model. The Screamers pulling the chariot attack with their vicious Lamprey Bites, while the Herald of Tzeentch strikes out with a Staff of Change or Ritual Dagger, and reads aloud from an Arcane Tome.

FLY

A Herald of Tzeentch on Burning Chariot can fly.

ABILITIES

Arcane Tome: Once per game, the Herald can read from its Arcane Tome before attempting to cast a spell. You can roll three dice instead of two for that casting attempt.

Sky-sharks: Screamers that manage to latch their teeth into a larger creature will not let go easily, eventually tearing out huge chunks of bloodied flesh. The Screamers' Lamprey Bites attack inflicts D3 Damage if the target is a **MONSTER**.

Wake of Fire: After a Burning Chariot of Tzeentch moves in the movement phase, you can pick an enemy unit that it moved across. Roll a dice; on a roll of 4 or more, the unit suffers D3 mortal wounds.

MAGIC

A Herald of Tzeentch is a wizard. It can attempt to cast one spell in each of your own hero phases, and attempt to unbind one spells in each enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Tzeentch's Firestorm spells.

TZEENTCH'S FIRESTORM

Searing balls of scarlet flame begin to whip around the caster before spiralling outwards to engulf nearby enemies. Tzeentch's Firestorm has a casting value of 9. If successfully cast, roll a dice for each enemy unit within 9". If the result is 4 or more, that unit suffers D3 mortal wounds.

CHAOS WIZARDS know the Summon Burning Herald spell, in addition to any others they know.

SUMMON BURNING HERALD

Summon Burning Herald has a casting value of 7. If successfully cast, you can set up a Herald of Tzeentch on Burning Chariot within 18" of the caster and more than 9" from any enemy models. The unit is added to your army but cannot move in the following movement phase.

DESCRIPTION

Un Herald of Tzeentch on Burning Chariot est une figurine individuelle. Les Screamers tirant le chariot attaquent en infligeant de féroces Morsures de Lamproie (Lamprey Bites), tandis que le Herald of Tzeentch frappe avec un Bâton du Changement (Staff of Change) ou une Dague Rituelle (Ritual Dagger) et lit tout haut les passages choisis d'un Grimoire Occulte.

VOL

Un Herald of Tzeentch on Burning Chariot peut voler.

APTITUDES

Grimoire Occulte: Une fois par partie, le Herald peut lire son Grimoire Occulte avant de tenter de lancer un sort. Vous pouvez jeter trois dés au lieu de deux pour tenter de lancer ce sort.

Requins du Ciel: S'ils plantent leurs dents dans une créature imposante, les Screamers mordent jusqu'à arracher un gros morceau de chair. Les attaques de Morsures de Lamproie des Screamers infligent donc D3 Damage si la cible est un **MONSTER**.

Traînée de Feu: Après le déplacement d'un Burning Chariot en phase de mouvement, vous pouvez choisir une unité ennemie qu'il a survolée. Jetez un dé; sur 4 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles.

MAGIE

Un Herald of Tzeentch est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Tempête de Feu de Tzeentch.

TEMPÊTE DE FEU DE TZEENTCH

Des boules de feu écarlates se mettent à tourner autour du lanceur avant de se disperser et d'engloutir les ennemis à proximité. Tempête de Feu de Tzeentch a une valeur de lancement de 9. Si le sort est lancé avec succès, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 9" ou moins. Sur est 4 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles.

Les **CHAOS WIZARDS** connaissent le sort Invocation de Herald Incendiaire, en plus de tous les autres sorts qu'ils connaissent.

INVOCATION DE HERALD INCENDIAIRE

Invocation de Herald Incendiaire a une valeur de lancement de 7. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez placer un Herald of Tzeentch on Burning Chariot à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de toute figurine ennemie. L'unité est ajoutée à votre armée mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement qui suit.

DESCRIPCIÓN

Un Herald of Tzeentch en Burning Chariot es una sola miniatura. Los Screamers que tiran del carro atacan a mordiscos (Lamprey Bites), mientras que el Herald de Tzeentch va armado con el Báculo de la Mutabilidad (Staff of Change) o una daga ritual (Ritual Dagger) y lleva un tomo arcano.

VOLAR

Un Herald of Tzeentch en Burning Chariot vuela.

HABILIDADES

Como una lamprea. Los Screamers que logran hincar los dientes en presas grandes no las sueltan con facilidad. Los mordiscos de los Screamers tienen un atributo Damage 1D3 si el objetivo es un **MONSTER**.

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Tzeentch auf Burning Chariot ist ein einzelnes Modell. Die Screamers, die den Streitwagen ziehen, attackieren mit ihren tückischen Lamprey Bites, während der Herald of Tzeentch mit einem Staff of Change oder Ritual Dagger zuschlägt und laut aus einem Arkanen Folianten liest.

FLIEGEN

Ein Herald of Tzeentch auf Burning Chariot kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Arkaner Foliant: Einmal pro Spiel kann der Herald aus seinem Arkanen Folianten lesen, bevor er einen Zauber zu wirken versucht. Bei diesem Zauberwurf darfst du drei Würfel werfen statt zwei.

DESCRIZIONE

Un Herald of Tzeentch on Burning Chariot è un singolo modello. Gli Screamers che tirano il carro attaccano con i loro voraci Lamprey Bites, mentre l'Herald of Tzeentch colpisce con lo Staff of Change o il Ritual Dagger mentre legge ad alta voce dall'Arcane Tome.

VOLO

Un Herald of Tzeentch on Burning Chariot può volare.

ABILITÀ

Arcane Tome: una volta per partita, l'Herald può leggere dal suo Arcane Tome prima di cercare di lanciare un incantesimo. Puoi tirare tre dadi invece di due per quel tentativo di lancio.

Estela de fuego. Al terminar el movimiento del Burning Chariot en la fase de movimiento, puedes escoger una unidad enemiga a través de la que haya movido. Tira un dado; con un 4 o más, la unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Tomo arcano. Una vez por partida, antes de lanzar un hechizo el Herald puede leer su tomo arcano. Puedes tirar tres dados en vez de dos para esa tirada de lanzamiento.

MAGIA

Un Herald of Tzeentch es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectoil mágico, Escudo místico y Tormenta de fuego de Tzeentch.

Himmelshaie: Screamers, die einmal ihre Zähne in eine größere Kreatur geschlagen haben, lassen nicht einfach los, sondern reißen große Brocken blutigen Fleisches heraus. Wenn das Ziel ein **MONSTER** ist, haben die Screamers' Lamprey Bites einen Damage-Wert von D3.

Flammenschweif: Nachdem sich ein Burning Chariot in der Bewegungsphase bewegt hat, darfst du eine feindliche Einheit wählen, über die er sich hinweg bewegt hat. Wirf einen Würfel; bei 4 oder mehr erleidest die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ein Herald of Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Tzeentchs Feuersturm*.

Squali del Cielo: gli Screamers che riescono a serrare i denti su una creatura più grande non lasciano facilmente la preda, e alla fine strappano enormi pezzi di carne sanguinolenta. L'attacco dei Lamprey Bites degli Screamers infligge D3 danni se il bersaglio è un **MONSTER**.

Scia di Fiamme: dopo che un Burning Chariot si è mosso nella fase di movimento, puoi scegliere un'unità nemica che ha attraversato. Tira un dado; con 4 o più, l'unità subisce D3 ferite mortali.

MAGIA

Un Herald of Tzeentch è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Tempesta di Fuoco di Tzeentch.

TORMENTA DE FUEGO DE TZEENTCH

Orbes de llamas escarlatas rodean al mago y se ciernen sobre el enemigo. Tormenta de fuego de Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 9. Si se lanza con éxito, tira un dado por cada unidad enemiga a 9° o menos. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

Los **CHAOS WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Burning Herald, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR BURNING HERALD

Invocar Burning Herald tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Herald of Tzeentch en Burning Chariot a 18° o menos del lanzador y a más de 9° de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

TZEENTCHS FEUERSTURM

Sengende Kugeln aus scharlachroten Flammen flitzen um den Zauberer herum, ehe sie davonjagen, um nahe Feinde zu verschlengen. *Tzeentchs Feuersturm* hat einen Zauberwert von 9. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 9°. Bei 4 oder mehr erleidest die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen.

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Burning Herald beschwören*.

BURNING HERALD BESCHWÖREN

Burning Herald beschwören hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Tzeentch auf Burning Chariot innerhalb von 18° vom Zaubernden und mehr als 9° von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

TEMPESTA DI FUOCO DI TZEENTCH

Sfere ardenti di fiamme scarlatte iniziano a vorticare attorno all'incantatore prima di aprirsi a spirale per avvolgere le unità nemiche. Tempesta di Fuoco di Tzeentch ha un valore di lancio di 9. Se è lanciato con successo, tira un dado per ogni unità nemica entro 9°. Se il risultato è 4 o più, quell'unità subisce D3 ferite mortali.

I **CHAOS WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Burning Herald, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE BURNING HERALD

Evocare Burning Herald ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Herald of Tzeentch on Burning Chariot entro 18° dal lanciatore e a più di 9° da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

EXALTED FLAMERS OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS

Billowing Warpflame

Range

18"

Attacks

6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

D3

MELEE WEAPONS

Flaming Maw

Range

2"

Attacks

4

To Hit

5+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

A unit of Exalted Flamers of Tzeentch can have any number of models. An Exalted Flamer spouts Billowing Warpflame as it floats past the enemy or leaps to savage them with its Flaming Maw.

FLY

Exalted Flamers propel themselves across the battlefield in great leaps and bounds. Exalted Flamers of Tzeentch can fly.

ABILITIES

Capricious Warpflame: Roll a dice at the end of the shooting phase for each unit that suffered wounds from an Exalted Flamer's Billowing Warpflame. On a 4 or more, that unit suffers an additional D3 mortal wounds as the mutating flames refuse to die. On a 1, Tzeentch's fickle nature reveals itself and one model in that unit heals D3 wounds instead.

MAGIC

CHAOS WIZARDS know the Summon Exalted Flamer spell, in addition to any others they know.

SUMMON EXALTED FLAMER

Summon Exalted Flamer has a casting value of 6. If successfully cast, you can set up an Exalted Flamer of Tzeentch within 18" of the caster and more than 9" from any enemy models. This model is added to your army but cannot move in the following movement phase. If the casting roll was 11 or more, you can set up a unit of up to 3 Exalted Flamers instead.

DESCRIPTION

Une unité d'Exalted Flamers of Tzeentch peut se composer de n'importe quel nombre de figurines. Un Exalted Flamer of Tzeentch crache des Langues de Feu Mutant (Billowing Warpflame) comme en sautillant autour de l'ennemi, ou bien il lui bondit dessus pour le ravager avec sa Gueule Enflammée (Flaming Maw).

VOL

Les Exalted Flamers of Tzeentch traversent le champ de bataille en faisant de grands bonds; ils peuvent donc voler.

APTITUDES

Feu Mutant Capricieux: Jetez un dé à la fin de la phase de tir pour chaque unité qui a subi au moins une blessure infligée par les Langues de Feu Mutant d'un Exalted Flamer of Tzeentch. Sur 4 ou plus, cette unité subit D3 blessures mortelles supplémentaires comme les flammes mutantes refusent de mourir. Sur 1, la nature capricieuse de Tzeentch se révèle et D3 blessures subies par cette unité sont soignées à la place.

MAGIE

Les **CHAOS WIZARDS** connaissent le sort Invocation d'Exalted Flamer, en plus de tous les autres sorts qu'ils connaissent.

INVOCATION D'EXALTED FLAMER

Invocation d'Exalted Flamer a une valeur de lancement de 6. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez placer un Exalted Flamer of Tzeentch à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cette figurine est ajoutée à votre armée mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement qui suit. Si vous obtenez 11 ou plus sur le jet de lancement, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Exalted Flamers of Tzeentch à la place.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Exalted Flamers of Tzeentch puede tener cualquier número de miniaturas. Un Exalted Flamer of Tzeentch escupe llamaradas ondulantes (Billowing Warpflame) al enemigo, o salta sobre él con la amenaza de sus fauces llameantes (Flaming Maw).

VOLAR

Los Exalted Flamers of Tzeentch se impulsan dando grandes saltos a través del campo de batalla. Se considera que los Exalted Flamers vuelan.

HABILIDADES

Llamaradas caprichosas. Tira un dado al final de la fase de disparo por cada unidad que sufrió heridas por las llamaradas ondulantes de un Exalted Flamer pero no murió. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales adicionales, pues las llamas cambiantes no se extinguen fácilmente. Con un 1, la naturaleza voluble de Tzeentch se revela y, en vez de eso, una miniatura de esa unidad se cura 1D3 heridas.

MAGIA

Los **CHAOS WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Exalted Flamer, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR EXALTED FLAMER

Invocar Exalted Flamer tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Exalted Flamer a 18" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Exalted Flamers.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Exalted Flamers of Tzeentch besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Ein Exalted Flamer stößt Billowing Warpflame aus, während er an seinen Feinden vorüberschwebt, oder springt sie an, um sie mit seinem Flaming Maw zu töten.

FLIEGEN

Exalted Flamers of Tzeentch bewegen sich in großen Sprüngen über das Schlachtfeld. Exalted Flamers können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Launische Warpflammen: Wirf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die durch die Billowing Warpflame eines Exalted Flamers of Tzeentch Verwundungen erlitten hat. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit zusätzliche D3 tödliche Verwundungen, da sich die mutierenden Flammen weigern, zu erlöschen. Bei einer 1 zeigt sich das wankelmütige Wesen des Tzeentch und ein einzelnes Modell der Einheit heilt stattdessen D3 Verwundungen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Exalted Flamer beschwören*.

EXALTED FLAMER BESCHWÖREN

Exalted Flamer beschwören hat einen Zauberwert von 6. Würde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Exalted Flamer of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernen und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberspruchs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 3 Exalted Flamers aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, FLAMER, TZEENTCH, EXALTED FLAMERS

DESCRIZIONE

Un'unità di Exalted Flamers of Tzeentch può avere un qualsiasi numero di modelli. Un Exalted Flamer sputa Billowing Warpflame mentre fluttua sulle teste dei nemici o balza per divorarli con la sua Flaming Maw.

VOLO

Gli Exalted Flamers si lanciano lungo il campo di battaglia in ampi balzi e piccoli voli. Gli Exalted Flamers of Tzeentch possono volare.

ABILITÀ

Fiamma Warp Impredibile: tira un dado alla fine della fase di tiro per ciascuna unità che ha subito ferite dalla Billowing Warpflame di un Exalted Flamer of Tzeentch. Con 4 o più, quell'unità subisce D3 ferite mortali aggiuntive poiché le fiamme mutagene rifiutano di spegnersi. Con 1, Tzeentch rivela la sua natura volubile e un modello di quell'unità sana invece D3 ferite.

MAGIA

I CHAOS WIZARDS conoscono l'incantesimo Evocare Exalted Flamer, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE EXALTED FLAMER

Evocare Exalted Flamer ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Exalted Flamer of Tzeentch entro 18" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro di lancio è 11 o più, puoi schierare invece un'unità di un massimo di 3 Exalted Flamers.



KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, FLAMER, TZEENTCH, EXALTED FLAMERS

BURNING CHARIOT OF TZEENTCH 100 Points / Punkte

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Exalted Flamer	4	4	4	4	3	4	3	7	-	Infantry (Character)	1 Exalted Flamer
┌─ Armour ─┐											
	BS	F	S	R	HP	Unit Type				Unit Composition	
Burning Chariot	3	10	10	10	3	Vehicle (Chariot, Fast, Open-topped, Skimmer)				1 Burning Chariot	

SPECIAL RULES:

- Aura of Change (Burning Chariot only)
- Daemonic of Tzeentch
- Daemonic Instability (Exalted Flamer only)
- Deep Strike
- Warpflame (Exalted Flamer only)

DAEMONIC GIFTS

- (Exalted Flamer only):
- Blue Fire of Tzeentch
 - Pink Fire of Tzeentch

TRANSPORT CAPACITY:

1 (Exalted Flamer or Herald of Tzeentch only)

OPTIONS:

- The Burning Chariot may have Blue Horror Crew 10 pts
- An Exalted Flamer may take up to 20 points of Daemonic Rewards, in any combination:
 - Lesser Rewards 10 pts each
 - Greater Rewards 20 pts each

Designer's note: An Exalted Flamer cannot disembark from a Burning Chariot. When a Burning Chariot being ridden by an Exalted Flamer is destroyed, the Exalted Flamer is also removed from play as a casualty.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Exalted Flamer	4	4	4	4	3	4	3	7	-	Infanterie (personnage)	1 Exalted Flamer
┌─ Blindage ─┐											
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité				Composition d'Unité	
Burning Chariot	3	10	10	10	3	Véhicule (antigrav, chariot, découvert, rapide)				1 Burning Chariot	

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aura de changement (char incendiaire uniquement)
- Démon de Tzeentch
- Flammes Warp (incendiaire exalté uniquement)
- Frappe en profondeur
- Instabilité démoniaque (incendiaire exalté uniquement)

DONS DÉMONIAQUES

- (incendiaire exalté uniquement):
- Feu bleu de Tzeentch
 - Feu rose de Tzeentch

CAPACITÉ DE TRANSPORT:

1 (incendiaire exalté ou héraut de Tzeentch uniquement)

OPTIONS:

- Équipage d'horreurs bleues 10 pts
- L'incendiaire exalté peut recevoir jusqu'à 20 points de récompenses démoniaques, selon la combinaison de votre choix:
 - Récompenses mineures 10 pts chacune
 - Récompense majeure 20 pts

Note des concepteurs: L'incendiaire exalté d'un char incendiaire de Tzeentch ne peut pas en débarquer. Lorsqu'un char incendiaire est détruit, l'incendiaire exalté est lui aussi retiré comme perte.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MWR	RR	Einheitentyp	Zusammensetzung
Exalted Flamer	4	4	4	4	3	4	3	7	-	Infanterie (C)	1 Exalted Flamer
┌─ Panzerung ─┐											
	BF	F	S	H	RP	Einheitentyp				Zusammensetzung	
Burning Chariot	3	10	10	10	3	Fahrzeug (Antigrav, Offen, Schnell, Streitwagen)				1 Burning Chariot	

SONDERREGELN:

- Aura des Wandels (nur Brennender Streitwagen)
- Dämon des Tzeentch
- Dämonische Instabilität (nur Erhabener Feuerdämon)
- Schocktruppen
- Warpflammen (nur Erhabener Feuerdämon)

DÄMONENGESCHENKE

- (nur Erhabener Feuerdämon):
- Blaues Feuer des Tzeentch
 - Rosa Feuer des Tzeentch

TRANSPORTKAPAZITÄT:

1 (nur Erhabener Feuerdämon oder Herold des Tzeentch)

OPTIONEN:

- Der Brennende Streitwagen darf Blaue-Horror-Besatzung erhalten 10 Pkt.
- Ein Erhabener Feuerdämon darf bis zu 20 Punkte an Dämonischen Belohnungen wählen, in beliebiger Kombination:
 - Geringe Belohnungenje 10 Pkt.
 - Mächtige Belohnungenje 20 Pkt.

Anmerkung der Designer: Ein Erhabener Feuerdämon kann nicht aus dem Brennenden Streitwagen aussteigen. Wenn ein von einem Erhabenen Feuerdämon gefahrener Streitwagen zerstört wird, wird der Erhabene Feuerdämon als Verlust entfernt.

HERALD OF TZEENTCH45 Points / Punkte

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Herald of Tzeentch	3	4	3	3	2	3	2	8	-	Infantry (Character)	1 Herald of Tzeentch

SPECIAL RULES:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Independent Character
- Psyker (Mastery Level 1)

OPTIONS:

- May take up to 30 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards 10 pts each
 - Greater Rewards 20 pts each
 - Exalted Rewards 30 pts each
- May be upgraded to one of the following:
 - Psyker (Mastery Level 2) 25 pts
 - Psyker (Mastery Level 3) 50 pts

- May take one of the following:
 - Lesser Locus of Transmogrification 10 pts
 - Greater Locus of Change 20 pts
 - Exalted Locus of Conjuraton 25 pts
- May take one of the following:
 - Disc of Tzeentch 25 pts
 - Burning Chariot of Tzeentch (the Herald replaces the Exalted Flamer) 50 pts

PSYKER:

A Herald of Tzeentch generates powers from the **Divination** and **Change** disciplines.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Herald of Tzeentch	3	4	3	3	2	3	2	8	-	Infanterie (Personnage)	1 Herald of Tzeentch

RÈGLES SPÉCIALES:

- Démon de Tzeentch
- Frappe en profondeur
- Instabilité démoniaque
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 1)

OPTIONS:

- Jusqu'à 30 points de **récompenses démoniaques**, selon la combinaison de votre choix:
 - Récompenses mineures 10 pts chacune
 - Récompense majeure 20 pts
 - Récompense exaltée 30 pts
- Une des améliorations suivantes:
 - Psyker (niveau de maîtrise 2) 25 pts
 - Psyker (niveau de maîtrise 3) 50 pts

- Une des améliorations suivantes:
 - Privilège mineur de métamorphose 10 pts
 - Privilège majeur du changement 20 pts
 - Privilège exalté de conjuration 25 pts
- Une des améliorations suivantes:
 - Disque de Tzeentch 25 pts
 - Char incendiaire de Tzeentch (le héraut remplace l'incendiaire exalté) 50 pts

PSYKER:

Un héraut de Tzeentch génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Divination** ou du **Changement**.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MWRW		Einheitentyp	Zusammensetzung
Herald of Tzeentch	3	4	3	3	2	3	2	8	-	Infanterie (C)	1 Herald of Tzeentch

SONDERREGELN:

- Dämon des Tzeentch
- Dämonische Instabilität
- Psioniker (Meisterschaftsgrad 1)
- Schocktruppen
- Unabhängiges Charaktermodell

OPTIONEN:

- Darf bis zu 30 Punkte an **Dämonischen Belohnungen** wählen, in beliebiger Kombination:
 - Geringe Belohnungenje 10 Pkt.
 - Mächtige Belohnungenje 20 Pkt.
 - Erhabene Belohnungenje 30 Pkt.
- Darf eine einzige der folgenden Aufwertungen erhalten:
 - Psioniker (Meisterschaftsgrad 2) 25 Pkt.
 - Psioniker (Meisterschaftsgrad 3) 50 Pkt.

- Darf eine einzige der folgenden Auswahlen erhalten:
 - Geringe Präsenz der Transformation 10 Pkt.
 - Mächtige Präsenz des Wandels 20 Pkt.
 - Erhabene Präsenz der Beschwörung 25 Pkt.
- Darf eine einzige der folgenden Auswahlen erhalten:
 - Flugdämon des Tzeentch 25 Pkt.
 - Brennender Streitwagen des Tzeentch (der Herold ersetzt den Erhabenen Feuertdämon) 50 Pkt.

PSIONIKER:

Ein Herold des Tzeentch ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Prophetie** und des **Wandels**.





BASE CERAMITE WHITE

LAYER FENRISIAN GREY

LAYER LOTHERN BLUE

LAYER TECLIS BLUE

BASE LEADBELCHER

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

LAYER IRONBREAKER

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE STEEL LEGION DRAB

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL



BASE LEADBELCHER

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER IRONBREAKER

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER LIBERATOR GOLD

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE CALEDOR SKY

SHADE NULN OIL

LAYER ALAITOC BLUE

LAYER HOETH BLUE



BASE AVERLAND SUNSET

LAYER TROLL SLAYER ORANGE

LAYER WILD RIDER RED

LAYER DOOMBULL BROWN

BASE CALEDOR SKY

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

LAYER TECLIS BLUE

LAYER LOTHERN BLUE