



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

**BuildInstructions.com**

# FLAMERS OF TZEENTCH





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

- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pincés de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

**• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS  
• ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



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



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



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



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



- 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



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel



- Citadel fine detail cutters
- Pincés de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

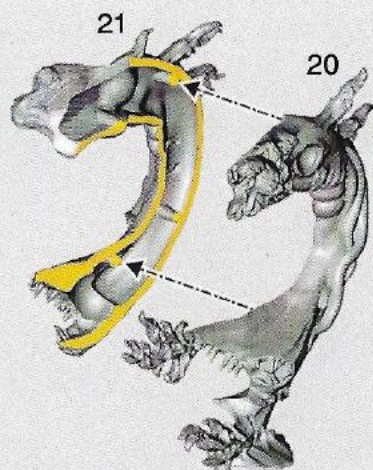
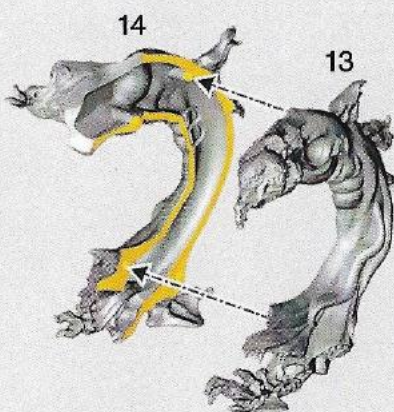
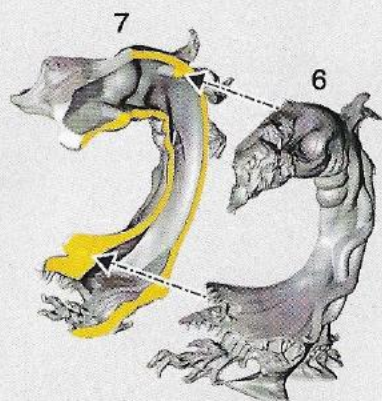


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel



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

1



x3

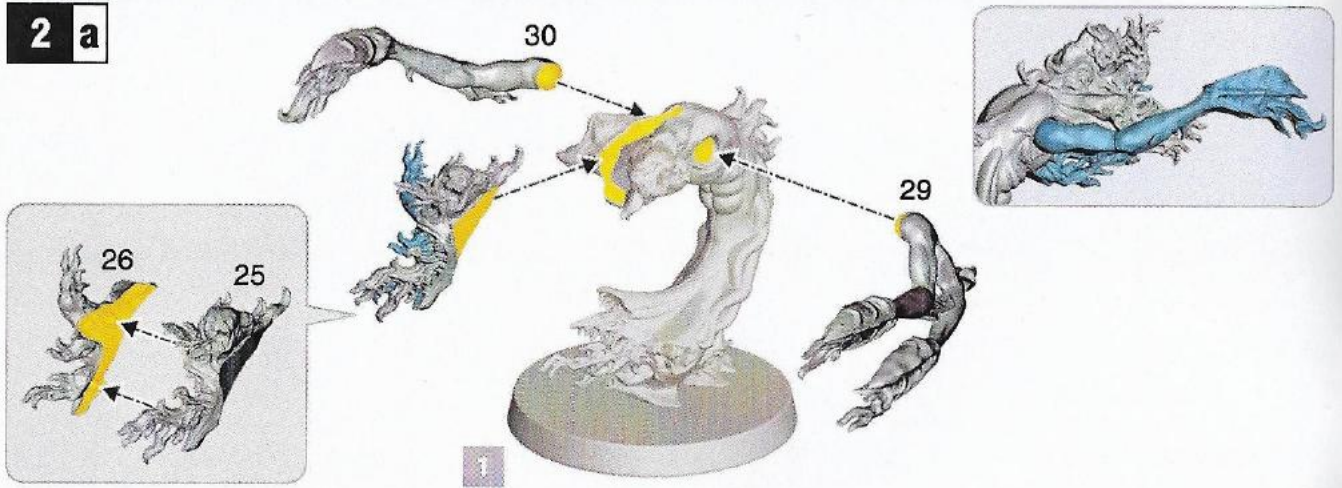


Ø  
32mm

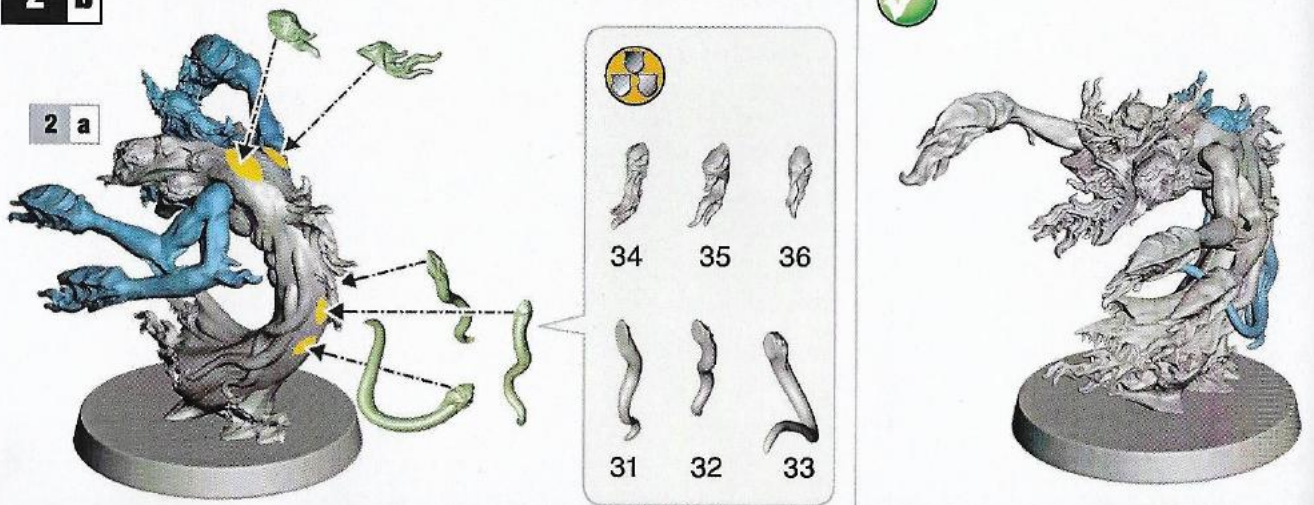


## 2 PYROCASTER x1

2 a

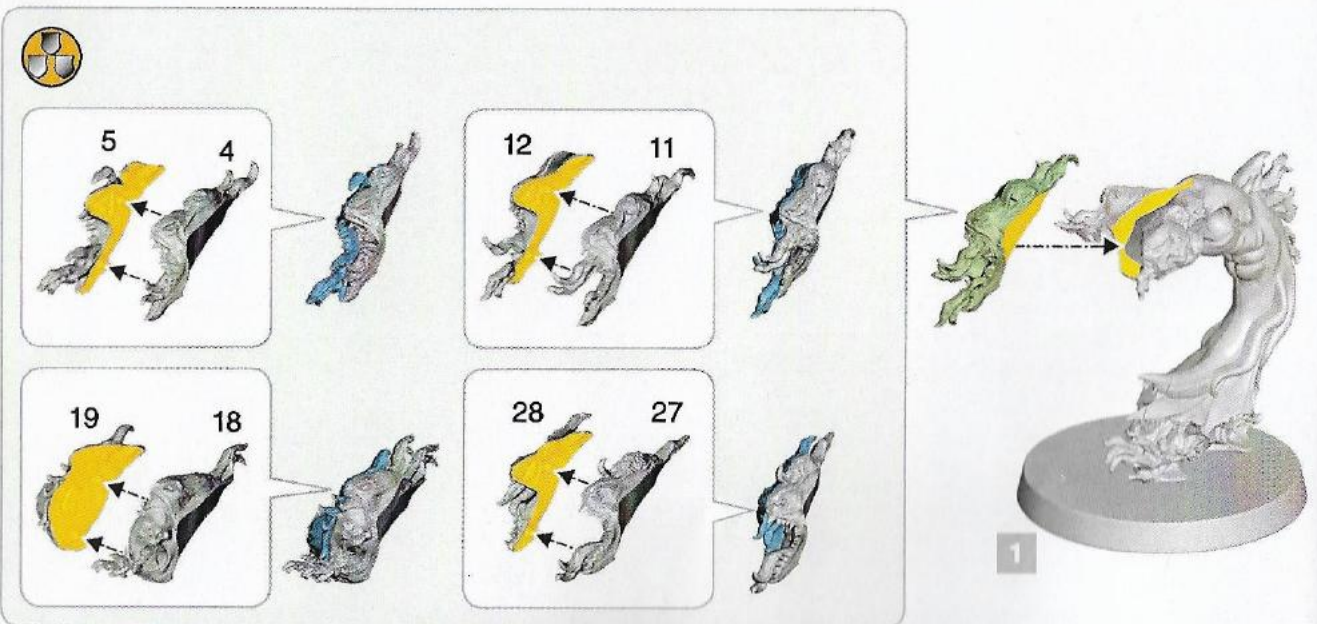


2 b



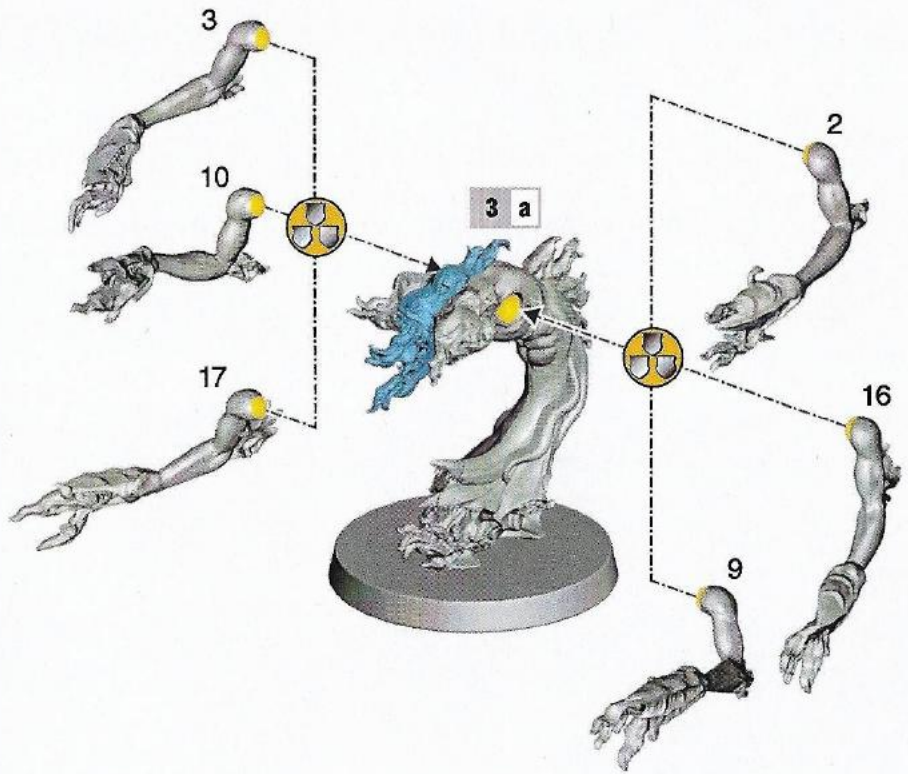
## 3 FLAMERS x2

3 a x2



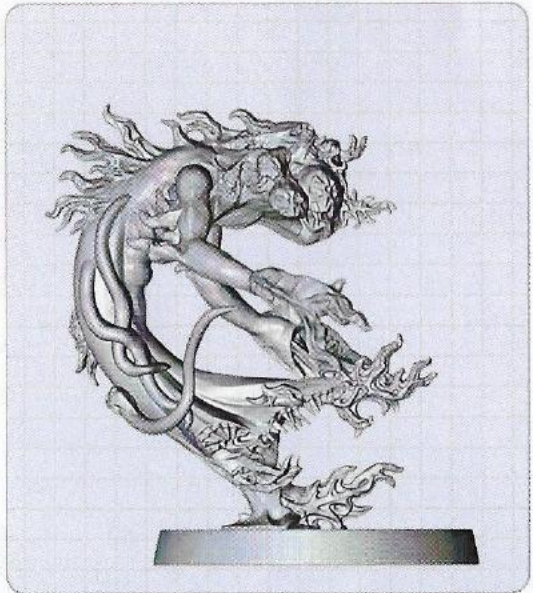
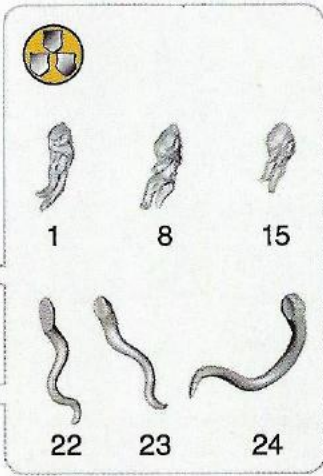
3 b

x2



3 c

x2



## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Flamers of Tzeentch besteht aus 3 oder mehr Modellen. Aus ihren vielen Mündern speien sie Warpflame, und mit ihren Flaming Maws beißen sie nach ihren Gegnern.

## FLIEGEN

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

## PYROCASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Pyrocaster. Ein Pyrocaster führt mit seiner Warpflame 4 Attacken durch statt 3.

## FÄHIGKEITEN

**Launische Warpflammen:** Wurf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die durch die Warpflame eines Flamers 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.

**Präsenz der Transformation:** Wurf jedes Mal einen Würfel, wenn innerhalb von 9" um einen DAEMON-HERO des TZEENTCH einer Armee ein Modell dieser Einheit getötet wird. Bei einer 6 fügst du dieser Einheit zwei Flamer-Modelle hinzu.

## MAGIE

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

## FLAMERS OF TZEENTCH BESCHWÖREN

*Flamers of Tzeentch beschwören* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 3 Flamers of Tzeentch 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. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Flamers of Tzeentch aufstellen.

## DESCRIZIONE

Un'unità di Flamers of Tzeentch include 3 o più modelli. Essi sputano getti ardenti di Warpflame dalle molte bocche e mordono i nemici con Flaming Maws.

## VOLO

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

## PYROCASTER

Il leader di questa unità è il Pyrocaster. Un Pyrocaster effettua 4 attacchi con la Warpflame invece di 3.

## ABILITÀ

**Fiamma Warp Imprevedibile:** tira un dado alla fine della fase di tiro per ciascuna unità che ha subito ferite dalla Warpflame di un Flamer. 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.

**Ricettacolo della Trasmogrificazione:** tira un dado ogni volta che un modello di questa unità viene ucciso entro 9" da un DAEMON HERO di TZEENTCH della tua armata: con 6, aggiungi due modelli di Flamers a questa unità.

## MAGIA

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

## EVOCARE FLAMERS OF TZEENTCH

*Evocare Flamers of Tzeentch* ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Flamers of Tzeentch 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. Se il risultato del tiro di lancio è 11 o più, schierare invece un'unità di un massimo di 6 Flamers of Tzeentch.



BASE NAGGAROTH NIGHT

SHADE NULN OIL

LAYER XEREUS PURPLE

LAYER SLAANESH GREY

BASE STEGADON SCALE GREEN

LAYER SOTEK GREEN

LAYER TEMPLE GUARD BLUE

LAYER WHITE SCAR

BASE CERAMITE WHITE

SHADE COELIA GREENSHADE

EDGE GAUSS BLASTER GREEN

LAYER WHITE SCAR

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, FLAMERS

# FLAMERS OF TZEENTCH



## MISSILE WEAPONS

Warpflame

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
18"	3	4+	3+	-	D3

## MELEE WEAPONS

Flaming Maw

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	5+	3+	-	1

## DESCRIPTION

A unit of Flamers of Tzeentch has 3 or more models. They spout searing gouts of Warpflame from their many mouths and gnash at their foes with Flaming Maws.

## FLY

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

## PYROCASTER

The leader of this unit is the Pyrocaster. A Pyrocaster makes 4 attacks with its Warpflame rather than 3.

## ABILITIES

**Capricious Warpflame:** Roll a dice at the end of the shooting phase for each unit that suffered wounds from a Flamer's 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.

**Locus of Transmogrification:** Roll a dice each time a model in this unit is slain within 9" of a **DAEMON HERO** of TZEENTCH from your army; on a 6, add two Flamer models to this unit.

## MAGIC

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

## SUMMON FLAMERS OF TZEENTCH

Summon Flamers of Tzeentch has a casting value of 6. If successfully cast, you can set up a unit of up to 3 Flamers of Tzeentch 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. If the result of the casting roll was 11 or more, set up a unit of up to 6 Flamers of Tzeentch instead.

## DESCRIPTION

Une unité de Flamers of Tzeentch se compose de 3 figurines ou plus. Ils crachent des gerbes de Feu Mutant (Warpflame) par leurs maintes bouches et broient l'ennemi avec leurs Gueules Enflammées (Flaming Maws).

## VOL

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

## PYROCASTER

Le leader de cette unité s'appelle Pyrocaster. Il effectue 4 attaques au lieu de 3 avec son Feu Mutant.

## 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 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.

**Privilège de Métamorphose:** Jetez un dé chaque fois qu'une figurine de cette unité est tuée à 9" ou moins d'un **DAEMON HERO** de TZEENTCH de votre armée; sur 6, ajoutez deux figurines de Flamers à cette unité.

## MAGIE

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

## INVOCATION DE FLAMERS

Invocation de Flamers a une valeur de lancement de 6. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Flamers of Tzeentch 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. Si vous obtenez 11 ou plus sur le jet de lancement, placez une unité de jusqu'à 6 Flamers of Tzeentch à la place.

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Flamers of Tzeentch tiene 3 miniaturas o más. De sus múltiples bocas salen llamas disformes (Warpflames) pero también pueden morder con sus fauces llameantes (Flaming Maws).

## VOLAR

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

## PYROCASTER

El líder de esta unidad es un Pyrocaster. El Pyrocaster efectúa 4 ataques de llamarada disforme en vez de 3.

## HABILIDADES

**Foco de transmutación.** Tira un dado cada vez que una miniatura de esta unidad muera a 9" o menos de un **DAEMON HERO** de TZEENTCH de tu ejército; con un 6, añade 2 Flamers a la unidad.

**Llamaradas caprichosas.** Tira un dado al final de la fase de disparo por cada unidad que sufrió heridas por las llamas disformes de un 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 Flamers of Tzeentch, además de cualquier otro que conozcan.

## INVOCAR FLAMERS OF TZEENTCH

Invocar Flamers of Tzeentch tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Flamers 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. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 6 Flamers of Tzeentch.



Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

# FLAMERS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Flamer	12"	5+	3+	4	4	2	2	7	6+
Pyrocaster	12"	5+	3+	4	4	2	3	7	6+

Esta unidad consta de 1 Pyrocaster y 2 Flamers . Puede incluir hasta 3 Flamers adicionales (**Potencia de unidad +4**) o hasta 6 Flamers adicionales (**Potencia de unidad +8**). Todas las miniaturas atacan con llamas titilantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Llamas titilantes	8"	Pistola1D6	4	-1	1	Esta arma impacta al blanco automáticamente.
<b>HABILIDADES</b>	<b>Daemónico, Forma efímera, Ritual daemónico</b>					
<b>CLAVES DE FACCIÓN</b>	<b>CHAOS, TZEENTCH, DAEMON</b>					
<b>CLAVES</b>	<b>INFANTERÍA, VOLAR, FLAMERS</b>					



Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

# FLAMERS



**5**  
MACHT

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Flamer	12"	5+	3+	4	4	2	2	7	6+
Pyrocaster	12"	5+	3+	4	4	2	3	7	6+

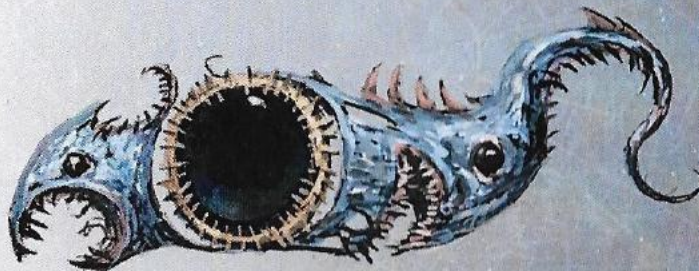
Diese Einheit enthält 1 Pyrocaster und 2 Flamers. Sie kann bis zu 3 zusätzliche Flamers (**Macht +4**) oder bis zu 6 zusätzliche Flamers (**Macht +8**) enthalten. Alle Modelle attackieren mit Flackernden Flammen.

WAFFE	REICHW	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Flackernde Flammen	8"	Pistole W6	4	-1	1	Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch.

**FÄHIGKEITEN** Dämonisch, Flüchtige Gestalt, Dämonisches Ritual

**FRAKTION** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON

**SCHLÜSSELWÖRTER** INFANTERIE, FLIEGEN, FLAMERS



These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

# FLAMERS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Flamer	12"	5+	3+	4	4	2	2	7	6+
Pyrocaster	12"	5+	3+	4	4	2	3	7	6+

This unit contains 1 Pyrocaster and 2 Flamers. It can include up to 3 additional Flamers (**Power Rating +4**) or up to 6 additional Flamers (**Power Rating +8**). All models attack with flickering flames.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Flickering flames	8"	Pistol D6	4	-1	1	This weapon automatically hits its target.

**ABILITIES** Daemonic, Ephemeral Form, Daemonic Ritual

**FACTION KEYWORDS** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON

**KEYWORDS** INFANTRY, FLY, FLAMERS



Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

# FLAMERS



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Flamer	12"	5+	3+	4	4	2	2	7	6+
Pyrocaster	12"	5+	3+	4	4	2	3	7	6+

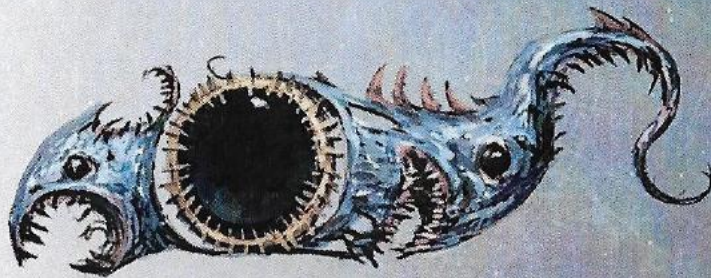
Cette unité contient 1 Pyrocaster et 2 Flamers. Elle peut inclure jusqu'à 3 Flamers supplémentaires (**Puissance +4**) ou jusqu'à 6 Flamers supplémentaires (**Puissance +8**). Toutes les figurines attaquent avec un feu scintillant.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Flammes vacillantes	8"	Pistolet D6	4	-1	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.

**APTITUDES** Démoniaque, Forme Éphémère, Rituel Démoniaque

**MOTS-CLÉS DE FACTION** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON

**MOTS-CLÉS** INFANTERIE, VOL, FLAMERS



Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

# FLAMERS



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Flamer	12"	5+	3+	4	4	2	2	7	6+
Pyrocaster	12"	5+	3+	4	4	2	3	7	6+

Questa unità include 1 Pyrocaster e 2 Flamers. Può comprendere fino a 3 Flamers addizionali (Valore di Potenza +4) o fino a 6 Flamers addizionali (Valore di Potenza +8). Tutti i modelli attaccano con fiamme guizzanti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	DA	ABILITÀ
Fiamme guizzanti	8"	Pistola D6	4	-1	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.

**ABILITÀ**                      **Demonico, Forma Passeggera, Rituale Demoniaco**

**KEYWORDS DI FAZIONE**    **CHAOS, TZEENTCH, DAEMON**

**KEYWORDS**                      **FANTERIA, VOLARE, FLAMERS**

