



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

**BuildInstructions.com**

# SCREAMERS OF TZEENTCH

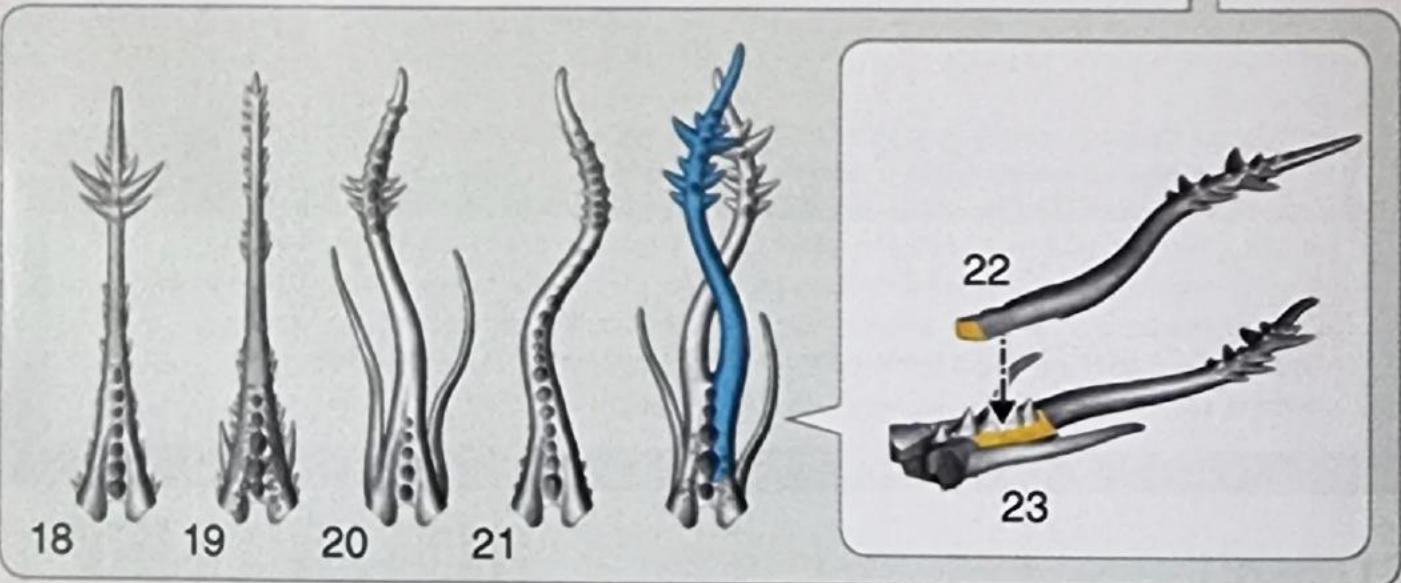
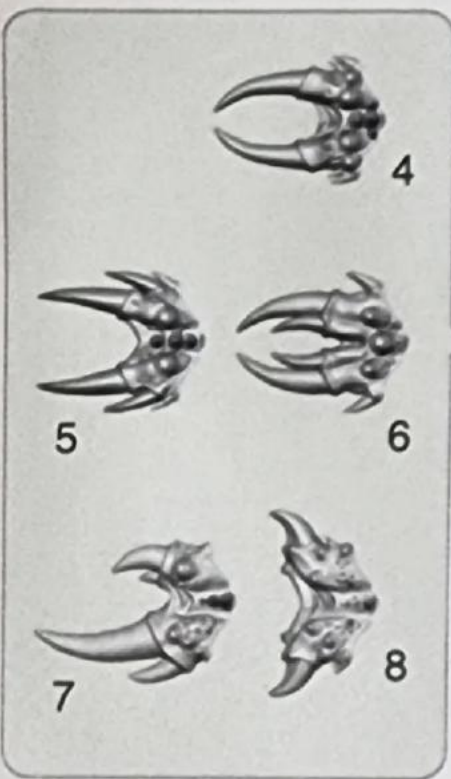
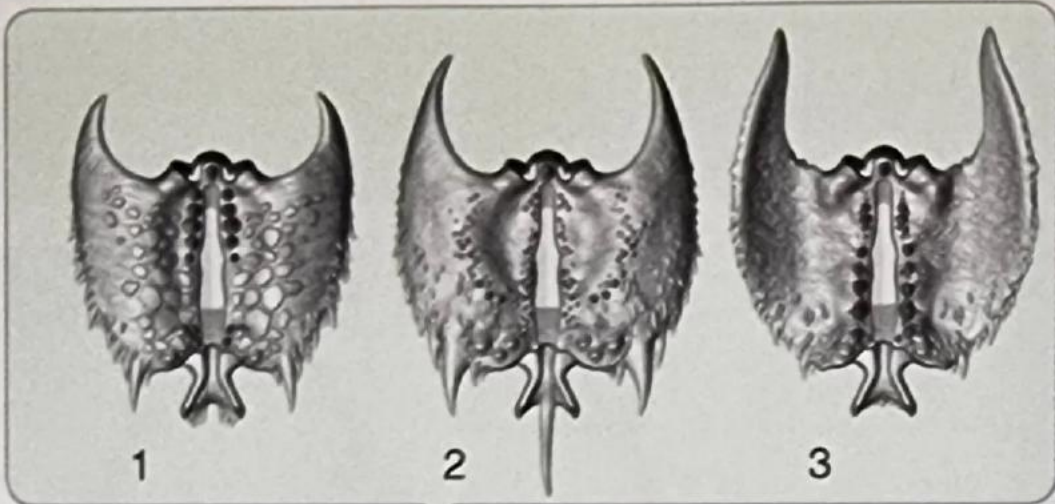


• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR  
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO

- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione.

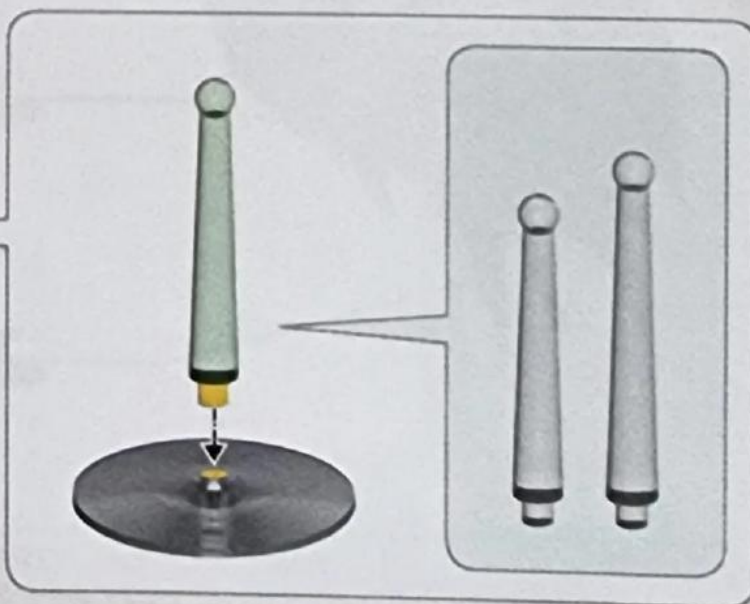
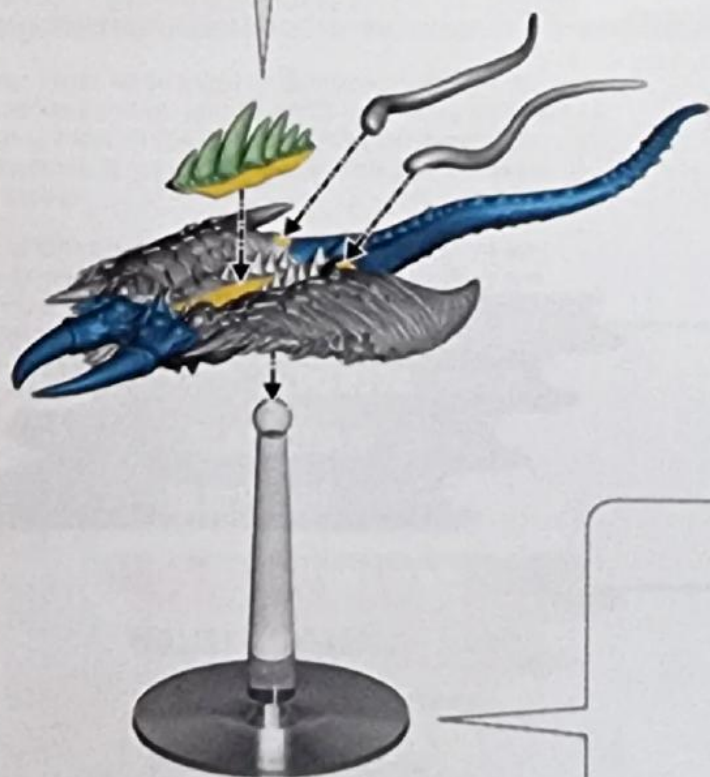
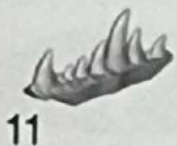
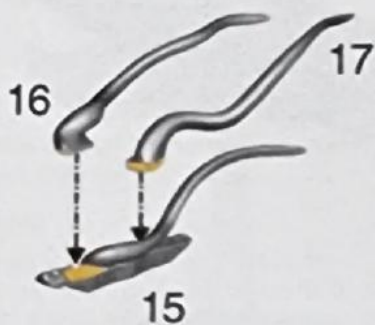
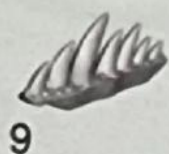
1

x3



2

x3





**BASE CALEDOR SKY**

**SHADE NULN OIL**

**LAYER ALAITOC BLUE**

**LAYER HOETH BLUE**

**BASE AVERLAND SUNSET**

**SHADE CASANDORA YELLOW**

**LAYER YRIEL YELLOW**

**EDGE DORN YELLOW**

**BASE RHINOX HIDE**

**SHADE NULN OIL**

**LAYER ZAMESI DESERT**

**LAYER USHABTI BONE**

# SCREAMERS OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lamprey Bite	1"	3	4	3+	-	1

## DESCRIPTION

A unit of Screaming of Tzeentch has 3 or more models, which tear into their prey with their Lamprey Bites.

## FLY

Screaming of Tzeentch can fly.

## ABILITIES

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

**Slashing Fins:** After a unit of Screaming moves in the movement phase, you can pick an enemy unit that it moved across. Roll a dice for each Screamer that passed across it; for each roll of 6, that unit suffers a mortal wound.

**Locus of Change:** Whilst this unit is within 9" of any **DAEMON HEROES OF TZEENTCH** from your army, they are surrounded by a twisting aura of change; if an enemy model targets such a unit your opponent must treat any hit rolls of a 6 as hit rolls of a 1 instead.

## MAGIC

**CHAOS WIZARDS** know the Summon Screaming spell, in addition to any others they know.

## SUMMON SCREAMING

Summon Screaming has a casting value of 6. If successfully cast, you can set up a unit of up to 3 Screaming 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 Screaming of Tzeentch instead.

**KEYWORDS**

**CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, SCREAMING**

# SCREAMERS OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lamprey Bite	1"	3	4	3+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Screammers of Tzeentch se compose de 3 figurines ou plus aux redoutables Morsures de Lamproie (Lamprey Bites).

## VOL

Les Screammers of Tzeentch peuvent voler.

## APTITUDES

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

**Ailerons Lacérateurs:** Après le déplacement des Screammers en phase de mouvement, vous pouvez choisir une unité qu'ils ont survolée. Jetez un dé pour chaque Screamer qui s'est déplacé par-dessus l'unité; pour chaque 6, cette unité subit une blessure mortelle.

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Screammers of Tzeentch tiene 3 miniaturas o más, que se deshacen del enemigo a mordiscos (Lamprey Bites).

## VOLAR

Los Screammers of Tzeentch vuelan.

## HABILIDADES

**Aletas cortantes.** Después de que una unidad de Screammers mueva en la fase de movimiento, puedes escoger una unidad enemiga sobre la que haya movido. Tira un dado por cada Screamer que la haya sobrevolado; por cada 6, esa unidad sufre una herida mortal.

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

**Privilegio de Cambio:** Tant que cette unité est à 9" ou moins d'au moins un **HERO DAEMON TZEENTCH** de votre armée, elle est nimbée d'une aura de changement; si une figurine ennemie vise une telle unité, votre adversaire doit traiter tous les jets de touche de 6 comme des jets de touche de 1.

## MAGIE

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

## INVOCATION DE SCREAMERS

Invocation de Screammers a une valeur de lancement de 6. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Screammers 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 Screammers of Tzeentch à la place.

**Foco de cambio.** Mientras esta unidad esté a 9" o menos de un **DAEMON HERO** de **TZEENTCH** de tu ejército, la rodea un aura de transformación; si una miniatura enemiga ataca esa unidad tu oponente debe tratar los 6 en las tiradas para golpear como si fueran 1.

## MAGIA

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

## INVOCAR SCREAMERS

Invocar Screammers tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Screammers 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 Screammers of Tzeentch.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, SCREAMERS

# SCREAMERS OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lamprey Bite	1"	3	4	3+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Screamers of Tzeentch besteht aus 3 oder mehr Modellen, die Feinde mit ihren Lamprey Bites zerreißen.

## FLIEGEN

Screamers of Tzeentch können fliegen.

## FÄHIGKEITEN

**Himmelshale:** 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 Lamprey Bites der Screamers einen Damage-Wert von D3.

**Messerscharfe Finnen:** Nachdem sich eine Einheit Screamers in der Bewegungsphase bewegt hat, darfst du eine feindliche Einheit wählen, über die sie sich hinwegbewegt hat. Wirf für jeden Screamer, der sich über die Einheit bewegt hat, einen Würfel; für jede 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

## DESCRIZIONE

Un'unità di Screamers of Tzeentch include 3 o più modelli, che azzannano le prede con Lamprey Bites.

## VOLO

Gli Screamers of Tzeentch possono volare.

## ABILITÀ

**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**.

**Pinne Taglienti:** dopo che un'unità di Screamers si è mossa nella fase di movimento, puoi scegliere un'unità nemica che ha attraversato. Tira un dado per ciascuno Screamer che l'ha attraversata: per ciascun risultato di 6, quell'unità subisce una ferita mortale.

**Präsenz des Wandels:** Solange sich diese Einheit innerhalb von 9" um mindestens einen **DAEMON-HERO** des **TZEENTCH** einer Armee befindet, ist sie von einer sich windenden Aura des Wandels umgeben. Wenn ein feindliches Modell eine so geschützte Einheit als Ziel wählt, muss dein Gegner jeden Trefferwurf von 6 als einen Trefferwurf von 1 behandeln.

## MAGIE

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

## SCREAMERS BESCHWÖREN

*Screamers beschwören* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 3 Screamers of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernenden 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 Screamers of Tzeentch aufstellen.

**Ricettacolo del Mutamento:** fintanto che questa unità si trova entro 9" da qualsiasi **DAEMON HERO** di **TZEENTCH** della tua armata, è circondata da un'aura cangiante di mutamento: se un modello nemico prende di mira tale unità, il tuo avversario deve considerare qualsiasi tiro per colpire pari a 6 come un tiro per colpire pari a 1.

## MAGIA

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

## EVOCARE SCREAMERS

Evocare Screamers ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Screamers 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, schiera invece un'unità di un massimo di 6 Screamers of Tzeentch.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, SCREAMERS



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.

# SCREAMERS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Screamer	16"	4+	-	4	4	2	3	7	6+

This unit contains 3 Screamers. It can include up to 3 additional Screamers (**Power Rating +4**) or up to 6 additional Screamers (**Power Rating +8**). Each model attacks with a lamprey bite and slashing talons.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Lamprey bite	Melee	Melee	+2	-3	2	A model can only make a single attack with this weapon each time it fights.
Slashing talons	Melee	Melee	User	0	1	-

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

**Slashing Attack:** If this unit Advances, and that move takes it over any enemy units, you can choose one of those units and roll a D6 for each Screamer in the unit. Any rolls of 6 inflict a mortal wound on the enemy unit.

**FACTION KEYWORDS**    **CHAOS, TZEENTCH, DAEMON**

**KEYWORDS**            **CAVALRY, FLY, SCREAMERS**

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.

## SCREAMERS



NOM	M	CC	GT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Screamer	16"	4+	-	4	4	2	3	7	6+

Cette unité contient 3 Screamer. Elle peut inclure jusqu'à 3 Screamer supplémentaires (**Puissance +4**) ou jusqu'à 6 Screamer supplémentaires (**Puissance +8**). Chaque figurine attaque avec ses serres tranchantes et sa morsure de lamproie.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Morsure de lamproie	Mêlée	Mêlée	+2	-3	2	Une figurine ne peut effectuer qu'une seule attaque avec cette arme à chaque fois qu'elle combat.
Serres tranchantes	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	-

### APTITUDES

Démoniaque, Forme Éphémère, Rituel Démoniaque

**Attaque au Passage:** Si cette unité Avance et se déplace au-dessus d'une ou plusieurs unités ennemies, vous pouvez en choisir une et lancer un D6 par Screamer qui la survole. Chaque résultat de 6 inflige une blessure mortelle à l'unité ennemie.

### MOTS-CLÉS DE FACTION

CHAOS, TZEENTCH, DAEMON

### MOTS-CLÉS

CAVALERIE, VOL, SCREAMERS

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.

# SCREAMERS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	I	S
Screamer	16"	4+	-	4	4	2	3	7	6+

Esta unidad consta de 3 Screamers. Puede incluir hasta 3 adicionales Screamers (**Potencia de unidad +4**) o hasta 6 adicionales Screamers (**Potencia de unidad +8**). Cada miniatura ataca con un mordisco de lamprea y sus aletas cortantes.

ARMA	ALC	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Mordisco de lamprea	Com.	Combate	+2	-3	2	Una miniatura sólo puede hacer un único ataque con esta arma cada vez que lucha.
Aletas cortantes	Com.	Combate	Util.	0	1	-

## HABILIDADES

**Daemónico, Forma efímera, Ritual daemónico**

**Ataque rasante.** Si esta unidad avanza y durante ese movimiento pasa por encima de cualesquiera unidades enemigas, puedes elegir una de ellas y tirar 1D6 por cada Screamer de la unidad. La unidad enemiga elegida sufre una herida mortal por cada resultado de 6.

## CLAVES DE FACCIÓN

**CHAOS, TZEENTCH, DAEMON**

## CLAVES

**CABALLERÍA, VOLAR, SCREAMERS**

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.

# SCREAMERS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Screamer	16"	4+	-	4	4	2	3	7	6+

Diese Einheit enthält 3 Screamer. Sie kann bis zu 3 zusätzliche Screamer (**Macht +4**) oder bis zu 6 zusätzliche Screamer (**Macht +8**) enthalten. Jedes Modell attackiert mit Bissen und Schlitzenden Krallen.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Biss	Nahkampf	Nahkampf	+2	-3	2	Ein Modell kann jedes Mal, wenn es kämpft, nur eine einzelne Attacke mit dieser Waffe ausführen.
Schlitzende Krallen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	-

## FÄHIGKEITEN

Dämonisch, Flüchtige Gestalt, Dämonisches Ritual

**Schlitzende Attacke:** Wenn diese Einheit vorrückt und sie diese Bewegung über feindliche Einheiten führt, kannst du eine dieser Einheiten auswählen und einen W6 für jeden Screamer dieser Einheit werfen. Jedes Ergebnis von 6 verursacht eine tödliche Verwundung bei der feindlichen Einheit.

## FRAKTION

CHAOS, TZEENTCH, DAEMON

## SCHLÜSSELWÖRTER

KAVALLERIE, FLIEGEN, SCREAMERS

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.

# SCREAMERS



NOME	M	AG	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Screamer	16"	4+	-	4	4	2	3	7	6+

Questa unità include 3 Screamer. Può comprendere fino a 3 Screamer addizionali (Valore di Potenza +4) o fino a 6 Screamer addizionali (Valore di Potenza +8). Ogni modello attacca con morso di lampreda e artigli taglienti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Morso di lampreda	Mischia	Mischia	+2	-3	2	Un modello può effettuare solo un singolo attacco con quest'arma ogni volta che combatte.
Artigli taglienti	Mischia	Mischia	Mod	0	1	-

**ABILITÀ** **Demonico, Forma Passeggera, Rituale Demoniaco**  
**Attacco Radente:** se questa unità Avanza, e tale movimento fa sì che sorvoli qualsiasi unità nemica, puoi scegliere una di quelle unità e tirare un D6 per ogni Screamer dell'unità. Qualsiasi risultato pari a 6 infligge una ferita mortale all'unità nemica.

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

**KEYWORDS** **CAVALLERIA, VOLARE, SCREAMERS**