

# BLUE HORRORS OF TZEENTCH

Die Blue Horrors werfen dem Feind finstere, rachsüchtige Blicke zu und beschießen ihn mit mystischem Feuer. Sie sind so nachtragend und verbittert, wie ihre rosafarbenen Vettern fröhlich und wankelmütig sind. Mürrisch murmeln sie vor sich hin, und während ihre Fingerspitzen azurfarbenes Feuer verströmen, stampfen die Blue Horrors beleidigt protestierend mit den Füßen auf. Sollte ein Blue Horror erschlagen werden, ächzt und stöhnt er; er bricht in grelle Flammen aus und verwandelt sich in ein Paar Brimstone Horrors.



## MISSILE WEAPONS

Magical Flames

## MELEE WEAPONS

Taloned Hands

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
14"	1	4+	4+	-	1
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Blue Horrors of Tzeentch besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie schleudern Magical Flames auf den Feind oder schlitzen ihn mit ihren Taloned Hands auf.

## FÄHIGKEITEN

**Teilen:** Wenn eine befreundete Einheit Pink Horrors in einer Helden-, Fernkampf- oder Nahkampfphase Verluste erleidet, teilen sich die getöteten Horrors am Ende der Phase (nachdem alle anderen Einheiten ihre Aktionen und Attacken durchgeführt haben) in Blue Horrors. Aus jedem getöteten Pink Horror entstehen zwei Blue Horrors. Befindet sich bereits eine befreundete Blue-Horror-Einheit innerhalb von 6" um die Pink Horrors, so werden die Blue Horrors dieser Einheit hinzugefügt, anderenfalls stellst du sie als neue Einheit innerhalb von 6" um die Pink Horrors auf.

Wenn eine ganze Einheit Pink Horrors auf einmal entfernt wird (außer durch Kampfschock), kannst du eine Einheit Blue Horrors erschaffen, die doppelt so viele Modelle enthält, wie die entfernte Einheit Pink Horrors hat. Die neue Einheit wird platziert, unmittelbar bevor du das letzte Modell der Pink-Horror-Einheit entfernst, und jedes Modell der Einheit muss innerhalb von 6" um dieses letzte Modell platziert werden.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, BLUE HORRORS