

BLUE HORRORS OF TZEENTCH

Lo que los Pink Horrors tienen de joviales y caprichosos, los Blue Horrors lo tienen de resentidos y amargados, y por ello le lanzan al enemigo fuego místico y miradas acusadoras. Gruñendo entre dientes, los Blue Horrors lanzan llamas azuladas de sus dedos a la vez que patean y se quejan. Si un Blue Horror muere, gruñe y arde y un par de Brimstone Horrors ocupa su lugar.



MISSILE WEAPONS

Magical Flames

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
-------	---------	--------	----------	------	--------

14"	1	4+	4+	-	1
-----	---	----	----	---	---

MELEE WEAPONS

Taloned Hands

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
-------	---------	--------	----------	------	--------

1"	1	5+	5+	-	1
----	---	----	----	---	---

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Blue Horrors of Tzeentch consta de 10 miniaturas o más. Lanzan Llamas mágicas (Magical Flames) a sus enemigos o los desgarran con sus uñas afiladas (Taloned Hands).

HABILIDADES

Dividirse. Si una unidad de Pink Horrors amiga sufre alguna baja durante una fase de héroe, disparo o combate, los Horrors muertos se dividirán y crearán Blue Horrors al final de esa fase (después de que todas las demás unidades hayan llevado a cabo sus acciones y ataques). Se crean dos Blue Horrors por cada Pink Horror muerto. Si ya hay alguna unidad de Blue Horrors a 6" o menos de los Pink Horrors, añade los nuevos Blue Horrors a esa unidad; de lo contrario desplégalos como una nueva unidad a 6" o menos de la unidad de Pink Horrors en cuestión.

Si una regla provoca que una unidad entera de Pink Horrors sea eliminada de una vez (exceptuando el acobardamiento), puedes crear una unidad de Blue Horrors inmediatamente antes de retirar la última miniatura de la unidad de Pink Horrors. La unidad de Blue Horrors consta de dos miniaturas por cada miniatura que hubiera en la unidad de Pink Horrors en el momento de ser retirada, y debe ser desplegada a 6" o menos de la última miniatura de la unidad de Pink Horrors.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, BLUE HORRORS