

BRIMSTONE HORRORS OF TZEENTCH

Cuando un Blue Horror muere, se desvanece en una nube de humo y llamas azules, y en su lugar queda un par de Brimstone Horrors, duendecillos hechos de fuego viviente. Estos diminutos daemons saltan y crepitan mientras se aferran a las espinillas de los enemigos o intentan prender sus ropas deseando crear tanto caos flamígero como sus pequeñas formas les permitan.



MISSILE WEAPONS

Magical Flames

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

12"	2	5+	5+	-	1
-----	---	----	----	---	---

MELEE WEAPONS

Taloned Hands

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

1"	2	5+	6+	-	1
----	---	----	----	---	---

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Brimstone Horrors of Tzeentch consta de 10 miniaturas o más (cada miniatura está formada por un par de Brimstone Horrors). Lanzan Llamadas mágicas (Magical Flames) a sus enemigos o se aferran a ellos con sus uñas afiladas (Taloned Hands).

HABILIDADES

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

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

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, BRIMSTONE HORRORS