



TZAANGOR ENLIGHTENED



Los Tzaangor Enlightened blanden lanzas ornamentadas de una calidad mucho mayor que las de sus parientes inferiores. Son capaces de seguir las hebras del pasado y revelar secretos ocultos, descubriendo la debilidad de sus oponentes antes de golpear.

ARMAS DE COMBATE	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Lanza tzeentchiana	2"	3	4+	3+	-1	2
Pico feroz	1"	1	4+	5+	-	1
Dientes y cuernos	1"	1D3	4+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tzaangor Enlightened tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una de ellas armada con una lanza tzeentchiana y pico feroz.

MONTURA: Esta unidad puede montar en Discs of Tzeentch. Si lo hace, la unidad tiene la clave **DAEMON**, un atributo Heridas de 4 en lugar de 3, un atributo Movimiento de 16" en lugar de 6", y puede volar. Los Discs of Tzeentch atacan con sus dientes y cuernos.

AVIARCH: El líder de esta unidad es un Aviarch. Añade 1 al atributo Ataques de la lanza tzeentchiana de un Aviarch.

HABILIDADES

Desvelar secretos ocultos. *Las oscuras verdades desveladas por los Tzaangor Enlightened ponen nervioso al enemigo.*

Si una unidad enemiga falla un chequeo de acobardamiento a 9" o menos de una unidad **TZAANGOR ENLIGHTENED** amiga, añade 1 a la cantidad de miniaturas que huye.

Guiados por el pasado. *Estos guerreros ven cada instante que ha llevado hasta el presente y usan ese conocimiento con efecto letal.*

En la fase de combate, puedes repetir tiradas falladas para impactar y herir de ataques realizados por esta unidad si una o más unidades enemigas a 3" o menos de esta unidad ya han luchado en esa fase.