

SCREAMERS OF TZEENTCH

Screamers jagen kreischend über den Himmel und ziehen eine schimmernde Spur aus Magie des Wandels hinter sich her. Wenn sie Feinde passieren, schlitzten sie diese mit ihren messerscharfen Hörnern und Finnen auf, ehe sie herabstoßen und mit ihren reißenden Zähnen die Beute zerfetzen. Der Biss eines Screamers ist sehr gefährlich, denn die unzähligen Zähne seines Schlundes reißen große Brocken Fleisch aus dem Opfer.



MELEE WEAPONS

Lamprey Bite

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

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

Himmelshaie: 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.

Präsenz des Wandels: Solange sich diese Einheit innerhalb von 9" um mindestens einen **DAEMON-HERO** des **TZEENTCH** deiner 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 Zauberswurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Screamers of Tzeentch aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, SCREAMERS