

## TRUPPENSCHRIFTROLLE

# TEHENHAUIN



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schlangenflut	8"	4	5+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schlangenzungendolch	2"	4	3+	4+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Tehenhauin ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Schlangenzungendolch und einer Schlangenflut bewaffnet.

### FÄHIGKEITEN

**Hass (Skaven):** Du darfst Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieses Modells wiederholen, wenn sie **SKAVEN** zum Ziel haben.

**Tafel des Sotek:** Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

**Prophet des Sotek:** Wenn dieses Modell dein General ist, darfst du Trefferwürfe von 1 für die Attacken befreundeter **LIZARDMEN-SKINK**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

**Giftattacken:** Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells erleidet das Ziel 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (führe keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf aus).

### MAGIE

Tehenhauin ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Macht des Sotek*.

**Macht des Sotek:** *Macht des Sotek* hat einen Zauberwert von 6. Wenn sie erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine befreundete **LIZARDMEN-SKINK**-Einheit innerhalb von 24" um den Zaubernden, die er sehen kann. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen der gewählten Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER

LIZARDMEN, SKINK, HELD, ZAUBERER, TEHENHAUIN