

KURNOTH HUNTERS

MIT KURNOTH-SENSEN

Kurnoth Hunters mit Sensen marschieren mit ruhiger, un-nachgiebiger Entschlossenheit voran und schlagen blutige Schneisen in die feindlichen Reihen, bis Köpfe und Glieder fliegen wie verstreutes Korn.



NAHKAMPFWAFFEN

Kurnoth-Sense

Reichw. 2"

Attacken 3

Treffen 3+

Verwunden 3+

Wucht -2

Schaden W3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Kurnoth Hunters mit Kurnoth-Sensen besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit einer Kurnoth-Sense bewaffnet sind.

HUNTMASTER: 1 Modell dieser Einheit kann ein Huntmaster sein. Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken dieses Modells.

FÄHIGKEITEN

Gesandte der Everqueen: *Kurnoth Hunters dienen als Stimme der Herrscher und Feldherren des Volkes der Sylvaneth.*

Wenn ein befreundeter **SYLVANETH-HELD** eine Befehlsfähigkeit einsetzt, werden be-

freundete **SYLVANETH**-Einheiten vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit behandelt, als wären sie in Reichweite dieser Befehlsfähigkeit.

Schlingdornendickicht: *Kurnoth Hunters können ein dichtes Gewirr aus dornigen Ranken sprießen lassen, das sie vor Schaden bewahrt.*

Zu Beginn der Angriffsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit dornige Ranken sprießen lässt. Tust du dies, kann sich diese Einheit bis zum Ende dieses Zugs nicht bewegen, außer um bis zu 1" nachzurücken, aber du kannst Schutzwürfe gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit als Ziel haben.

Zertrampeln: *Kurnoth Hunters setzen ihre Größe und Stärke ein, um Feinde zu zertrampeln.*

Am Ende der Nahkampfphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit wählen und einen Würfel für jedes Modell dieser Einheit werfen. Für jede 4+ erleidet die gewähltfeindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.