

TREE-REVENANTS

Tree-Revenants huschen mit fließender Anmut die Geisterpfade entlang, um sich durch die Reihen des Feindes zu schneiden. Ihre stark ritualisierte Kampfweise verleiht ihnen tödliche Schnelligkeit und ein Kampfgeschick, dem die wenigsten Feinde gewachsen sind.



NAHKAMPFWAFFEN

Verzauberte Klinge
Beschützer-Gleve

Reichw. 1"

Attacken 2

Treffen 4+

Verwunden 3+

Wucht -1

Schaden 1

1"

2

4+

3+

-1

2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tree-Revenants besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die je mit einer Verzauberten Klinge bewaffnet sind.

SCION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Scion sein. Addiere 2 auf den Attackenwert seiner Verzauberten Klinge. Er kann eine Beschützer-Gleve statt einer Verzauberten Klinge tragen.

BANNER DER LICHTUNG: 1 von je 5 Modellen dieser Einheit kann ein Banner der Lichtung tragen. Führt eine Einheit mit Banner der Lichtung eine Nachrückbewegung aus, kannst du diese Einheit bis zu 6" anstatt bis zu 3" bewegen.

FLÖTE DER WEGE: 1 von je 5 Modellen in dieser Einheit kann eine Flöte der Wege tragen. Zu Beginn der Bewegungsphase kann eine Einheit mit Flöte der Wege statt einer normalen Bewegung die Geisterpfade beschreiten. Tut sie dies, entferne sie vom Schlachtfeld und stelle sie beliebig neu auf, jedoch weiter als 9" von feindlichen Einheiten entfernt.

FÄHIGKEITEN

Krieger-Erinnerungen: *Tree-Revenants können auf lange Kampferfahrung zurückblicken.*

Einmal pro Phase kannst du 1 misslungenen Treffer- oder Verwundungswurf für eine Attacke dieser Einheit wiederholen oder 1 misslungenen Schutzwurf für eine Attacke wiederholen, die diese Einheit als Ziel hat, oder 1 Angriffs- oder Rennenwurf oder 1 Kampfschocktest für diese Einheit wiederholen. Du kannst mit dieser Fähigkeit nicht mehr als einen Würfel in der gleichen Phase für diese Einheit wiederholen.