

# TREELORD

Poderosos defensores de los bosques, los Treelords de los Sylvaneth cargan contra el enemigo con pasos que estremecen la tierra. Sus raíces son profundas y tan rápidas como una flecha surcando el aire hasta alcanzar a su enemigo. Entretanto, cada golpe de las grandes garras del Treelaord y cada pisotón de sus enormes pies acaban con otro grupo de adversarios.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Strangleroots	12"	5	☼	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sweeping Blows	3"	☼	3+	3+	-1	D6
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	☼	-2	1

Wounds sufridas	TABLA DE DAÑO		
	Strangleroots	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	4	2+
3-4	3+	3	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	2	3+
10+	6+	1	4+

## DESCRIPCIÓN

Un Treelord es una única miniatura. Un Treelord está armado con garras enormes empaladoras (Massive Impaling Talons) y también puede atacar con grandes barridos (Sweeping Blows) o a distancia con sus raíces enredadoras (Strangleroots).

## HABILIDADES

**Pisotón terremoto:** Al inicio de la fase de combate el Treelord da un pisotón: tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de esta miniatura. Con un resultado de 4 o más la unidad es derribada por el impacto y debe restar 1 a todas las tiradas para golpear de esa fase de combate mientras recuperan la verticalidad.

**Empalar:** Si las garras enormes empaladoras de un Treelord infligen una herida a una miniatura enemiga, tira un dado y resta 1 a la tirada. Si el resultado es igual o mayor que las heridas que le quedan al enemigo, este muere.

**Senda espiritual:** Si un Treelord está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD al inicio de tu fase de movimiento, puede viajar a través de las sendas espirituales. Si lo hace, retira el Treelord del campo de batalla y desplégalo a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD, diferente y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Esto cuenta como su movimiento para la fase de movimiento.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, TREELORD