

TREELORD ANCIENT

Die magische Macht der Treelord Ancients erweckt den Zorn des Waldes selbst. Diese riesigen Waldgeister zählen zu den ältesten lebenden Kreaturen der Reiche und führen die Sylvaneth in den Krieg. Sie sind nicht nur ehrfurchtgebietende Krieger, die nach Belieben die Geisterpfade beschreiten können, sondern auch mächtige Zauberer, die den Zorn der Wyldwoods gegen ihre Feinde richten können.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom Tendril Staff	18"	1	☼	3+	-1	D6
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 Suffered	DAMAGE TABLE		
	Doom Tendril Staff	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	3	2+
3-4	3+	2	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	1	3+
10+	6+	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Treelord Ancient ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Massive Impaling Talons bewaffnet und kann außerdem mit mächtigen Sweeping Blows oder aus der Ferne mit seinem Doom Tendril Staff attackieren.

FÄHIGKEITEN

Erderschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Treelord Ancient auf. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen 1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Pfählen: Wenn die Massive Impaling Talons eines Treelord Ancients bei einem feindlichen Modell eine Verwundung verursachen, wirfst du einen Würfel. Wenn das Ergebnis größer ist als die verbliebene Anzahl an Wounds des feindlichen Modells, stirbt das Modell.

Geisterpfade: Wenn sich ein Treelord Ancient zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um einen Sylvaneth Wyldwood befindet, kann er die Geisterpfade beschreiten. Tut er dies, so entfernst du den Treelord Ancient vom Schlachtfeld und stellst ihn dann innerhalb von 3" um einen anderen Sylvaneth Wyldwood und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt auf. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

Wortlose Verständigung: In der Heldenphase kann ein Treelord Ancient mit den Wurzeln der Reiche Zwiegespräche halten und so einen Hain Bäume heraufbeschwören. Wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr kannst du einen Sylvaneth Wyldwood aufstellen. Jeder Citadel Wood muss innerhalb von 15" um den Treelord Ancient und mehr als 3" von allen anderen Modellen entfernt aufgestellt werden.

MAGIE

Ein Treelord Ancient ist ein Wizard. In jeder deiner Heldenphasen kann er einen Zauber zu wirken versuchen, und in jeder feindlichen Heldenphase kann er einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Erwecken des Waldes*.

ERWECKEN DES WALDES

Erwecken des Waldes hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du einen Sylvaneth Wyldwood innerhalb von 24" um den Zaubernden. Jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um den gewählten Sylvaneth Wyldwood erleidet D3 tödliche Verwundungen durch die Bäume, die zum Leben erwachen und mit ihren knorrigen Ästen und Dornenzweigen attackieren.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Lauscht dem Geisterlied: Der Treelord Ancient spricht durch das Geisterlied zu seinen Artgenossen und warnt sie vor drohender Gefahr. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für SYLVANETH-Einheiten innerhalb von 10" um den Treelord Ancient Schutzwürfe von 1 wiederholen.