

KURNOTH HUNTERS

Les Kurnoth Hunters sont l'élite des Sylves de Guerre, des Esprits Libres qui luttent sous les ordres directs de l'Everqueen. Forts, agiles et extraordinairement doués pour le combat, ces esprits guerriers personnifient la puissance de Kurnoth, le dieu chasseur, à chaque flèche et chaque revers d'épée, abattant leurs ennemis avec une effrayante efficacité.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kurnoth Greatbow	30"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kurnoth Greatsword	1"	4	3+	3+	-1	2
Kurnoth Scythe	2"	3	3+	3+	-2	D3
Quiverling's Vicious Claws	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Kurnoth Hunters se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Longues Épées de Kurnoth (Kurnoth Greatswords), d'autres de Faux de Kurnoth (Kurnoth Scythes). D'autres encore manient de Grands Arcs de Kurnoth (Kurnoth Greatbows), tandis que leurs compagnons Archerots attaquent avec leurs Après Griffes (Vicious Claws).

HUNTMASTER

Le leader de cette unité est appelé Huntmaster. Ajoutez 1 à ses jets de touche.

APTITUDES

Hallier de Ronces : Au début de n'importe quelle phase de charge, l'unité peut faire pousser un véritable roncier. Jusqu'à la fin du tour, elle ne peut pas se déplacer hormis pour engager de 1", mais vous pouvez relancer ses jets de sauvegarde ratés.

Envoyés de l'Everqueen : Si votre général est un **SYLVANETH HERO**, les Kurnoth Hunters de votre armée comptent comme étant à portée de l'Aptitude de Commandement qu'il utilise. De plus, les unités **SYLVANETH** à 8" ou moins de cette unité comptent aussi comme étant à portée de cette Aptitude de Commandement.

Piétinement : À la fin de la phase de combat, choisissez une unité ennemie et jetez un dé pour chaque Kurnoth Hunter à 1" ou moins d'elle. Pour chaque jet de 4 ou plus, elle subit une blessure mortelle.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, KURNOTH HUNTERS