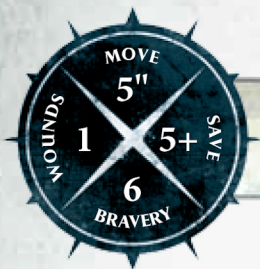


TREE-REVENANTS

Les Tree-Revenants se meuvent avec grâce et légèreté le long des sentiers spirituels en se taillant un chemin à travers les rangs ennemis. L'aspect guerrier de ces esprits sylvains rappelle les Protecteurs du folklore sylvaneth, tandis que leurs tactiques très ritualisées leur confèrent une vitesse et une habileté particulièrement redoutables.



MELEE WEAPONS

Enchanted Blade

Protector Glaive

Range

1"

1"

Attacks

2

2

To Hit

4+

4+

To Wound

3+

3+

Rend

-1

-1

Damage

1

2

DESCRIPTION

Une unité de Tree-Revenants se compose de 5 figurines ou plus. Ils manient des Lames Enchantées (Enchanted Blades).

SCION

Le leader de cette unité est appelé Scion. Il manie une Haste de Protecteur (Protector Glaive) ou une Lame Enchantée (Enchanted Blade). Un Scion armé d'une Lame Enchantée effectue 4 Attacks au lieu de 2.

BANNIÈRES DES CLAIRIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent porter des Bannières des Clairières. Une unité qui en inclut peut engager jusqu'à 6".

SYRINGE DES SENTES

Des figurines de cette unité peuvent jouer de la Syringe des Sentes. Au lieu de se déplacer à la phase de mouvement, une unité incluant au moins une Syringe des Sentes peut emprunter les sentiers spirituels. Retirez-la du champ de bataille, puis replacez-la avec toutes ses figurines à 3" ou moins d'un Sylvaneth Wyldwood ou d'un bord du champ de bataille, et à au moins 9" de l'ennemi.

APTITUDES

Mémoires Martiales: Les Tree-Revenants ont en eux les réminiscences des vies de leurs prédécesseurs, et peuvent puiser dans des siècles d'expérience de la guerre. Une fois par phase, vous pouvez relancer un seul dé pour cette unité. Cela peut être un des dés de son jet de charge, un jet de touche ou de sauvegarde, un test de déroute, un jet pour une figurine tuée par un paysage fatal, etc.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, TREE-REVENANTS