

# KURNOTH HUNTERS

MIT KURNOTH-GROSSBÖGEN

Kurnoth Hunters sind riesig und stark, dabei jedoch schnell und nahezu geräuschlos, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld an ihre Gegner pirschen, bevor sie eine Salve Pfeile von ihren Kurnoth-Großbögen entfesseln, um ihre glücklose Beute zu durchbohren.



## FERNKAMPFWAFFEN

Kurnoth-Großbogen

Reichw. 30"

Attacken 2

Treffen 4+

Verwunden 3+

Wucht -1

Schaden W3

## NAHKAMPFWAFFEN

Boshafte Klauen

Reichw. 1"

Attacken 3

Treffen 4+

Verwunden 4+

Wucht -

Schaden 1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Kurnoth Hunters with Kurnoth-Großbögen besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit einem Kurnoth-Großbogen und Boshafte Klauen bewaffnet sind.

**HUNTMASTER:** 1 Modell dieser Einheit kann ein Huntmaster sein. Addiere 1 auf Trefferwürfen für Attacken dieses Modells.

## FÄHIGKEITEN

**Gesandte der Everqueen:** Kurnoth Hunters dienen als Stimme der Herrscher und Feldherren des Volkes der Sylvaneth.

Wenn ein befreundeter SYLVANETH-HELD eine Befehlsfähigkeit einsetzt, werden befreundete SYLVANETH-Einheiten vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit behandelt, als wären sie in Reichweite dieser Befehlsfähigkeit.

**Schlingdornendickicht:** Kurnoth Hunters können ein dichtes Gewirr aus dornigen Ranken sprießen lassen, das sie vor Schaden bewahrt.

Zu Beginn der Angriffsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit dornige Ranken sprießen lässt. Tust du dies, kann sich diese Einheit bis zum Ende dieses Zugs nicht

bewegen, außer um bis zu 1" nachzurücken, aber du kannst Schutzwürfe gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit als Ziel haben.

**Zertrampeln:** Kurnoth Hunters setzen ihre Größe und Stärke ein, um Feinde zu zertrampeln.

Am Ende der Nahkampfphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit wählen und einen Würfel für jedes Modell dieser Einheit werfen. Für jede 4+ erleidet die gewählte feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.