



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

AWAKENED WYLDWOOD





• READ THIS FIRST · À LIRE EN PREMIER
 • LEER ANTES DE MONTAR · LIES DIES ZUERST
 • LEGGI PRIMA QUESTO

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.


FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.


SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.


GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.


ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.


• EXPLANATION OF SYMBOLS · EXPLICATION DES SYMBOLES
 • EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS · ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE
 • LEGENDA DEI SIMBOLI


-  • Special instruction - Please read
 • Instructions spéciales - Lire attentivement
 • Instrucción especial: Por favor, léela
 • Besondere Anweisung - Bitte lesen
 • Istruzioni speciali - Leggi attentamente

-  • Choice of parts
 • Choix d'éléments
 • Modelos de componentes
 • Auswahl an Teilen
 • Scelta di componenti

-  x2 • Repeat process
 • Répéter l'étape
 • Repetir pasos
 • Vorgang wiederholen
 • Ripeti il processo

-  • Dry fit stage before gluing
 • Tester avant de coller
 • Comprobar el encaje antes de pegar
 • Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
 • Prova a secco prima di incollare

-  • Variant assembly
 • Variante d'assemblage
 • Variante de montaje
 • Bauvariante
 • Assemblaggio alternativo

-  • Stage complete
 • Étape terminée
 • Paso completado
 • Schritt abgeschlossen
 • Fase completa

16+



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel

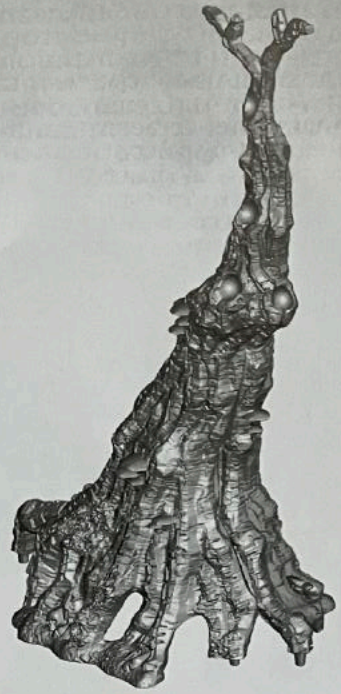


- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

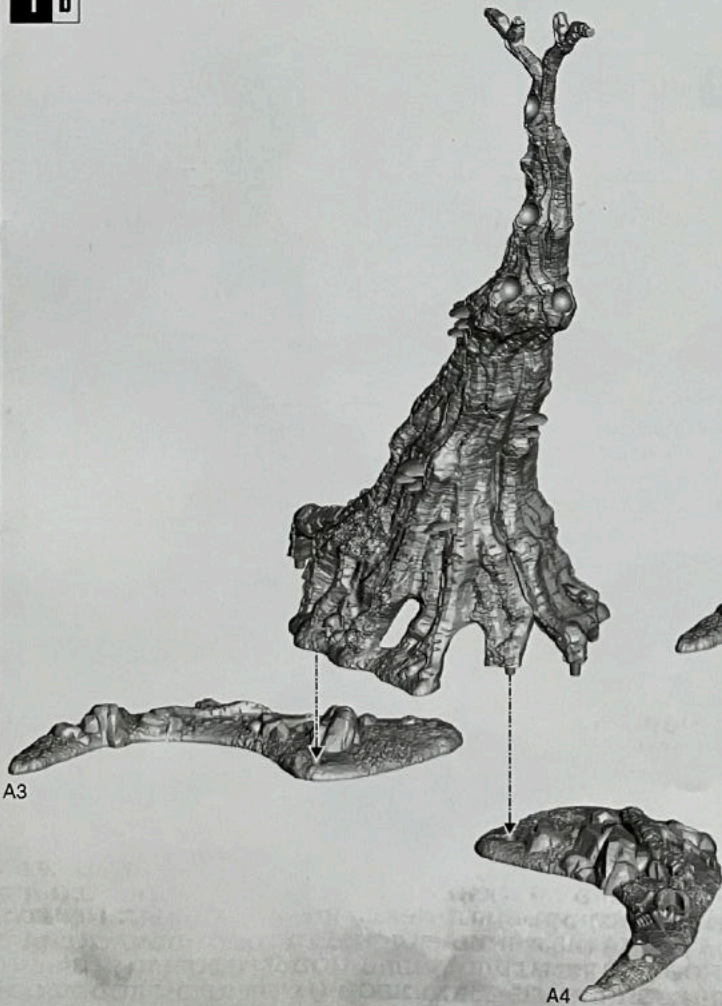


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

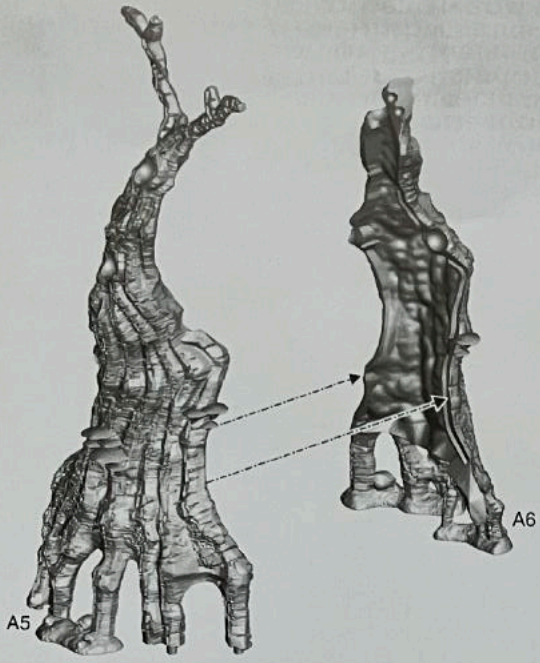
1 a



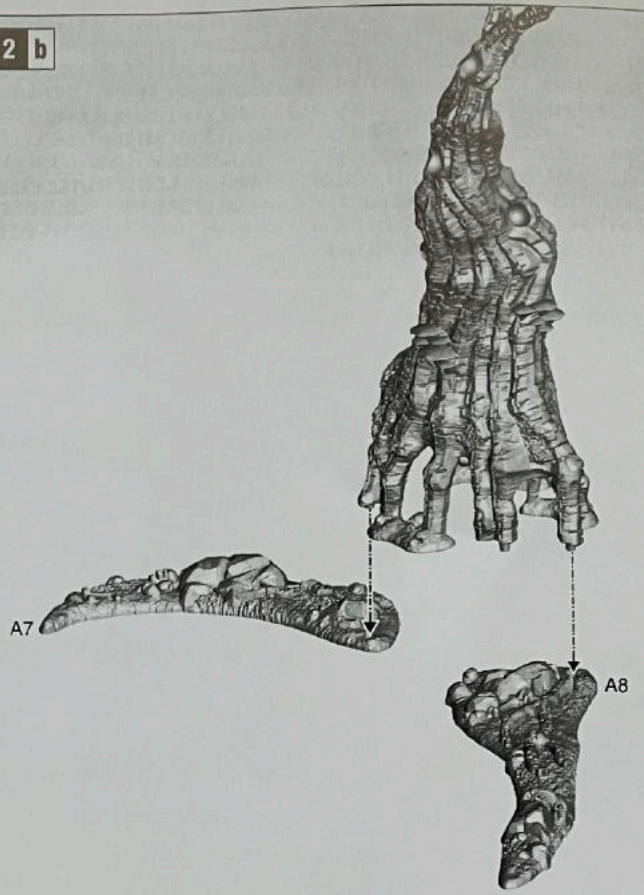
1 b



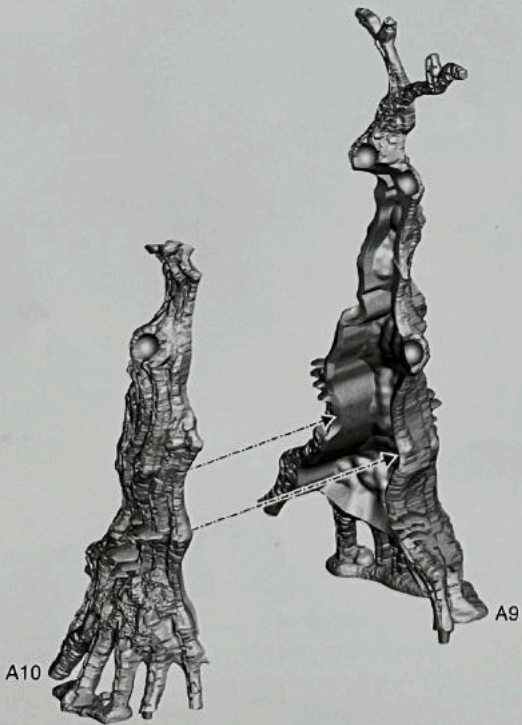
2 a



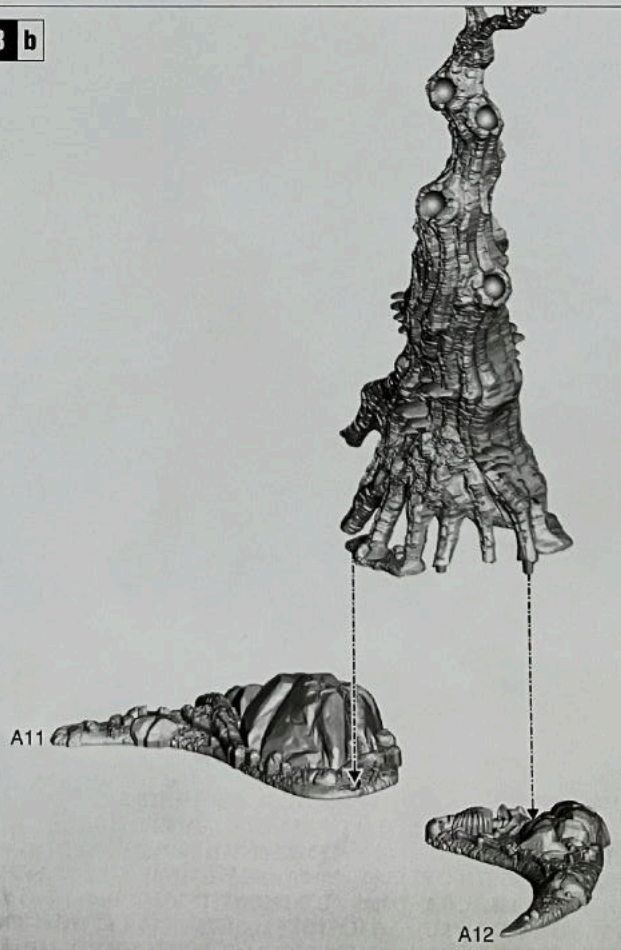
2 b



3 a



3 b



4

x3



B15



B14



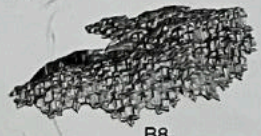
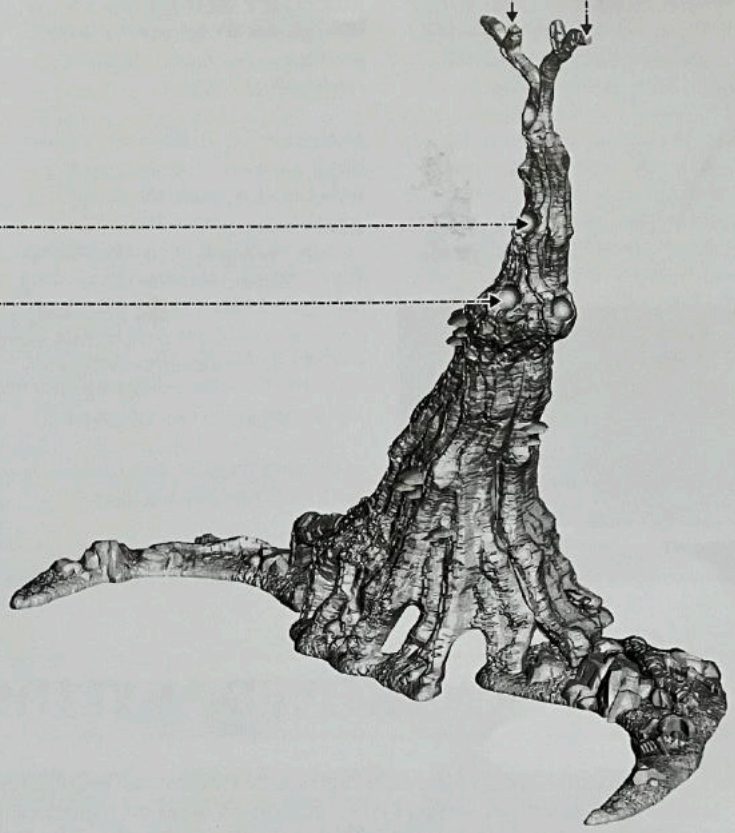
B13



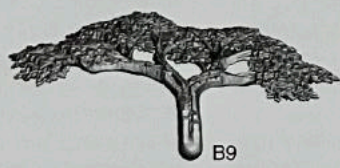
x2



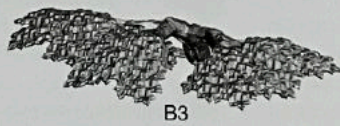
x8



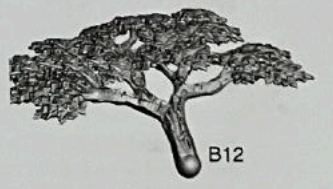
B8



B9



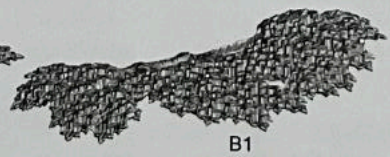
B3



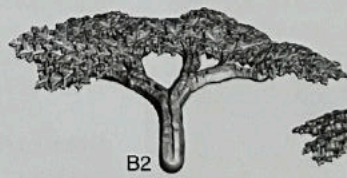
B12



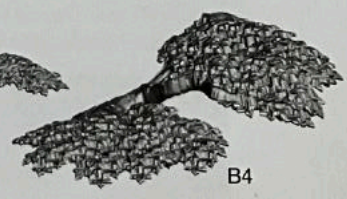
B8



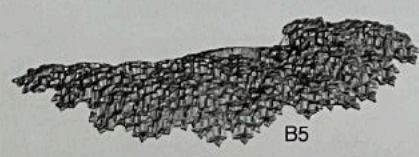
B1



B2



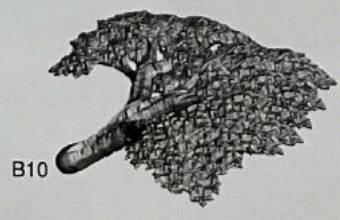
B4



B5



B7



B10



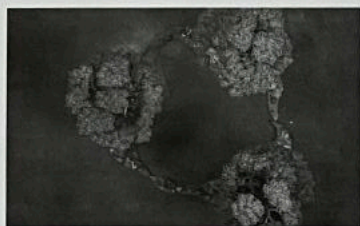
B6

AWAKENED WYLDWOOD

When the Wyldwoods of the Sylvaneth stir, enemies of the natural order must be on their guard. The awakened spirits that dwell within these ancient groves are roused to terrible fury by intrusions into their domain. They seek every chance to prey upon those foolish enough to stray beneath their shadowed boughs.

DESCRIPTION

An Awakened Wyldwood is a single terrain feature consisting of 3-6 Citadel Wood models. Each tip of each Citadel Wood model must touch the tip of a different Citadel Wood model, with the tips of all the models pointing inwards so that a ring is formed. The battlefield inside the ring is treated as being part of that Awakened Wyldwood.



KEYWORDS

SCENERY, AWAKENED WYLDWOOD

SCENERY RULES

Overgrown Wilderness: *It is only possible to see a few yards into these foreboding thickets.*

Models are not visible to each other if an imaginary straight line 1mm wide drawn between the closest points of the two models crosses over more than 1" of an **AWAKENED WYLDWOOD**. This scenery rule does not apply if either model can fly.

Roused By Magic: *The arcane currents of hostile spellcasting drive Wyldwood spirits into a fury.*

In the hero phase, if a spell is successfully cast by a **WIZARD**

wholly within 6" of an **AWAKENED WYLDWOOD** and not unbound, roll a dice for each unit within 1" of that **AWAKENED WYLDWOOD** which does not have the **SYLVANETH** keyword. On a 5+ that unit suffers D3 mortal wounds after that spell's effects have been resolved.

Wyldwood: *The spirits within a Wyldwood are easily angered by trespassers into their domain.*

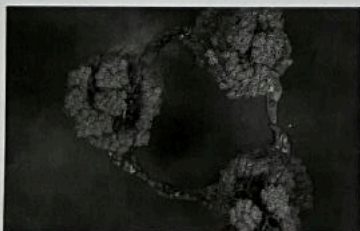
At the end of the charge phase, roll a dice for each unit within 1" of an **AWAKENED WYLDWOOD** which does not have the **SYLVANETH** keyword. On a 6, that unit suffers D3 mortal wounds.

AWAKENED WYLDWOOD

Lorsque les Wyldwoods des Sylvaneth s'agitent, les ennemis de l'ordre naturel doivent prendre garde. Les esprits éveillés qui habitent ces antiques sylves brûlent d'une fureur terrible envers les intrus. Ils sont à l'affût de la moindre chance de s'emparer de ceux assez sots pour s'aventurer au-delà de leurs branches ombrageuses.

DESCRIPTION

Un Awakened Wyldwood est un unique élément de terrain composé de 3-6 figurines de Citadel Wood. La pointe de chaque figurine de Citadel Wood doit toucher celle d'une figurine de Citadel Wood différente, chaque pointe dirigée vers l'intérieur de façon à former un cercle. Le champ de bataille à l'intérieur de l'anneau fait partie de l'Awakened Wyldwood.



MOTS-CLÉS

PAYSAGE, AWAKENED WYLDWOOD

RÈGLES DE PAYSAGE

Végétation Envahissante: *Il n'est pas possible de voir à plus de quelques pas dans ce bosquet inquiétant.*

Une figurine n'est pas visible d'une autre si une ligne droite imaginaire de 1 mm de large tirée entre les points les plus proches des deux figurines traverse plus de 1" d'un **AWAKENED WYLDWOOD**. Cette règle de paysage ne s'applique pas si l'une des figurines peut voler.

Attisés par la Magie: *Les sorts hostiles enragent les esprits du Wyldwood.*

À la phase des héros, si un sort est lancé avec succès par un **SORCIER**

entièrement à 6" ou moins d'un **AWAKENED WYLDWOOD** et n'est pas dissipé, jetez un dé pour chaque unité à 1" ou moins de cet **AWAKENED WYLDWOOD** qui n'a pas le mot-clé **SYLVANETH**. Sur 5+ cette unité subit D3 blessures mortelles après que les effets de ce sort ont été résolus.

Wyldwood: *Les esprits d'un Wyldwood sont aisément courroucés par les intrus.*

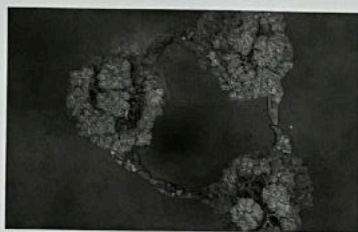
À la fin de la phase de charge, jetez un dé pour chaque unité à 1" ou moins d'un **AWAKENED WYLDWOOD** qui n'a pas le mot-clé **SYLVANETH**. Sur 6, cette unité subit D3 blessures mortelles.

AWAKENED WYLDWOOD

Cuando los Wyldwoods de los Sylvaneth se agitan, los enemigos del orden natural deben ponerse en guardia. Los espíritus despertados que habitan estas antiguas arboledas responden con furia a cualquier intrusión en sus dominios, y nada desean más que cazar a los insensatos que se adentran bajo la sombra de sus ramas.

DESCRIPCIÓN

Un Awakened Wyldwood es un elemento de terreno único formado por 3-6 miniaturas de Citadel Woods. Cada punta de una miniatura de Citadel Woods debe tocar la punta de otro Citadel Woods, con las puntas de todos apuntando hacia dentro, formando así un círculo. La parte de campo de batalla dentro de dicho círculo se considera parte de ese Awakened Wyldwood.



REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Vegetación desbordante: *Sólo se puede ver un par de metros por delante entre el espeso follaje.*

Si al trazar una línea recta imaginaria de 1 mm de grosor entre los puntos más cercanos de dos miniaturas, ésta cruza más de 1" del espacio de un **AWAKENED WYLDWOOD**, esas miniaturas no son visibles entre sí. Esta regla de escenografía no se aplica si alguna de las dos miniaturas puede volar.

Despertados por la magia: *Las corrientes arcanas de los hechizos hostiles desatan la furia de los espíritus de un Wyldwood.*

En la fase de héroe, si un **MAGO** completamente a 6" o menos de un **AWAKENED WYLDWOOD** lanza con éxito un hechizo y éste no es disipado, tira un dado por cada unidad a 1" o menos de ese **AWAKENED WYLDWOOD** que no tenga la clave **SYLVANETH**; con un 5+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortales tras resolver los efectos de ese hechizo.

Wyldwood: *Los espíritus de un Wyldwood se enfurecen fácilmente si hay intrusos en sus dominios.*

Al final de la fase de carga, tira un dado por cada unidad a 1" o menos de un **AWAKENED WYLDWOOD** que no tenga la clave **SYLVANETH**; con un 6, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

CLAVES

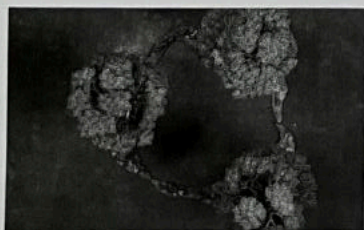
ESCENOGRAFÍA, AWAKENED WYLDWOOD

AWAKENED WYLDWOOD

Wenn sich die Wyldwoods der Sylvaneth rühren, müssen die Feinde der natürlichen Ordnung auf der Hut sein. Die erwachten Geister, die in diesen uralten Hainen hausen, werden durch Eindringlinge in ihr Reich zu furchtbarem Zorn angestachelt. Sie nutzen jede Gelegenheit, um über jene herzufallen, die sich in die Schatten ihrer Äste zu verirren.

BESCHREIBUNG

Ein Awakened Wyldwood ist ein einzelnes Geländestück, das aus 3-6 Citadel-Wood-Modellen besteht. Die Spitze jedes Citadel-Wood-Modells muss die Spitze eines anderen Citadel-Wood-Modells berühren, wobei die Spitzen aller Modelle nach innen zeigen müssen, sodass sie einen Ring bilden. Das Schlachtfeld, das sich innerhalb dieses Rings befindet, ist Teil des Awakened Wyldwood.



GELÄNDEREGELN

Überwucherte Wildnis: *In diesem düsteren Gestrüpp sieht man nicht weit.*

Modelle sind für einander nicht sichtbar, wenn eine imaginäre, 1 mm breite gerade Linie zwischen den nächsten Punkten der beiden Modelle über mehr als 1" eines **AWAKENED WYLDWOODS** verläuft. Diese Geländeregeln gilt nicht, wenn eines oder beide der Modelle fliegen können.

Von Magie geweckt: *Die arkanen Strömungen feindseliger Zauber entfachen die Wut der Wyldwood-Geister.*

In der Heldenphase, wenn ein Zauber von einem **ZAUBERER** innerhalb von 6" um einen **AWAKENED WYLDWOOD** erfolgreich gewirkt und nicht

gebannt wurde, wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 1" um diesen **AWAKENED WYLDWOOD**, die nicht das Schlüsselwort **SYLVANETH** hat. Bei 5+ erleidet diese Einheit W3 tödliche Verwundungen, nachdem die Effekte des Zaubers abgehandelt wurden.

Wyldwood: *Die Geister des Wyldwoods hassen Eindringlinge.*

Am Ende der Angriffsphase wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 1" um einen **AWAKENED WYLDWOOD**, die nicht das Schlüsselwort **SYLVANETH** hat. Bei einer 6 erleidet diese Einheit W3 tödliche Verwundungen.

SCHLÜSSELWÖRTER

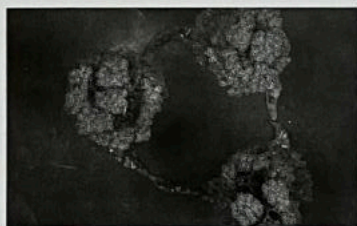
GELÄNDE, AWAKENED WYLDWOOD

AWAKENED WYLDWOOD

Quando le Wyldwoods dei Sylvaneth si destano, i nemici dell'ordine naturale devono stare attenti. Gli spiriti risvegliati che popolano questi antichi boschi si infuriano in maniera tremenda per le intrusioni nei loro domini, e colgono qualsiasi occasione per attaccare gli stolti che osano addentrarsi tra i loro rami.

DESCRIZIONE

Un'Awakened Wyldwood è un singolo elemento di terreno formato da 3-6 modelli di Bosco Citadel. Ogni punta di ciascun modello di Bosco Citadel deve essere a contatto con la punta di un altro modello di Bosco Citadel, e le punte di tutti i modelli devono essere orientate verso l'interno, in modo da formare un cerchio. Il campo all'interno del cerchio è considerato far parte di quell'Awakened Wyldwood.



KEYWORDS

TERRENO, AWAKENED WYLDWOOD

REGOLE DEL TERRENO

Foresta Rigogliosa: *in questa selva minacciosa è possibile vedere solo a pochi metri di distanza.*

I modelli non sono visibili l'uno all'altro se una linea retta immaginaria larga 1mm tracciata tra i punti più vicini dei due modelli attraversa più di 1" di un'AWAKENED WYLDWOOD. Questa regola del terreno non si applica se uno dei modelli può volare.

Infuriati dalla Magia: *le correnti arcane delle magie ostili fanno infuriare gli spiriti della Wyldwood.*

Nella fase degli eroi, se un incantesimo viene lanciato con

successo da un MAGO interamente entro 6" da un AWAKENED WYLDWOOD e non viene dissipato, tira un dado per ogni unità che non ha la keyword SYLVANETH entro 1" da quell'AWAKENED WYLDWOOD. Con 5+ quell'unità subisce D3 ferite mortali dopo che gli effetti di quell'incantesimo sono stati risolti.

Wyldwood: *gli spiriti di una Wyldwood si arrabbiano facilmente per gli intrusi nei propri domini.*

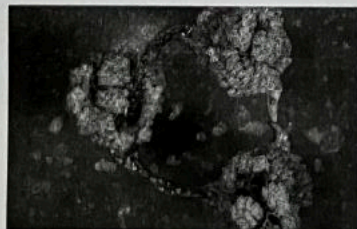
Alla fine della fase di carica tira un dado per ogni unità che non ha la keyword SYLVANETH entro 1" da un'AWAKENED WYLDWOOD. Con 6 quell'unità subisce D3 ferite mortali.

覚醒のワイルドウッド

シルヴァネスのワイルドウッドが目覚めたならば、自然の秩序を脅かす者は警戒しなければならない。この古代の森に棲む覚醒せし靈魂たちは、己の領域への侵入者に恐ろしいまでの怒りを燃やしている。その愚か者に、巨大な木枝の影から襲い掛かるのである

詳細

覚醒のワイルドウッドは3-6体のシタデル・ウッドで構成される、1体の情景モデルである。各シタデル・ウッドモデル同士を先端を接触させるように配置する。その際、全てのモデルの先端を内側に向けて、円を形成するように置くこと。円の中の範囲は覚醒のワイルドウッドの一部として扱う。



キーワード

地形、覚醒のワイルドウッド

2体のモデルの間に、互いに最も近接する部位を起点として幅1MMの直線を引く。その直線が覚醒のワイルドウッドを1MV以上通過しているならば、これらの兵は互いに視認できない。なお、当該の兵のいずれかが飛行できる場合、このルールは適用されない。

魔術による覚醒：敵の呪術はワイルドウッドの靈魂たちを憤怒へと駆り立てる。

ヒーローフェイズ時、覚醒のワイルドウッドより6MV以内のウィザードによって唱えられた呪文が打ち消されなかった場合、その覚醒のワイルドウッドより1MVにいる

各ユニット(キーワード:シルヴァネスを持たないもの)にダイスを1回ずつ振る。出目が5+なら、当該呪文の効果が与えられた後にそのユニットは致命的ダメージD3を受ける。

ワイルドウッド:ワイルドウッドに棲む靈魂たちは己の領域への侵入者を決して許さない。

突撃移動フェイズ終了時、覚醒のワイルドウッドより1MVにいる各ユニット(キーワード:シルヴァネスを持たないもの)にダイスを1回ずつ振る。出目が6なら、そのユニットは致命的ダメージD3を受ける。