



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

BuildInstructions.com

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

ETERNAL GUARD



• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 - 6

WILDWOOD RANGERS



• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 ; 7 - 11



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

- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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



- 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



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- 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
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



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



• Follow step 1 or all variants • Suivre l'étape 1 pour toutes les variantes • Sigue el paso 1 para todas las variantes
• Folge Schritt 1 für alle Varianten • Segui la fase 1 per tutte le varianti

1 a **x2**



1 b **x2**



1 c



1 d **x2**



1 e **x2**



1 f



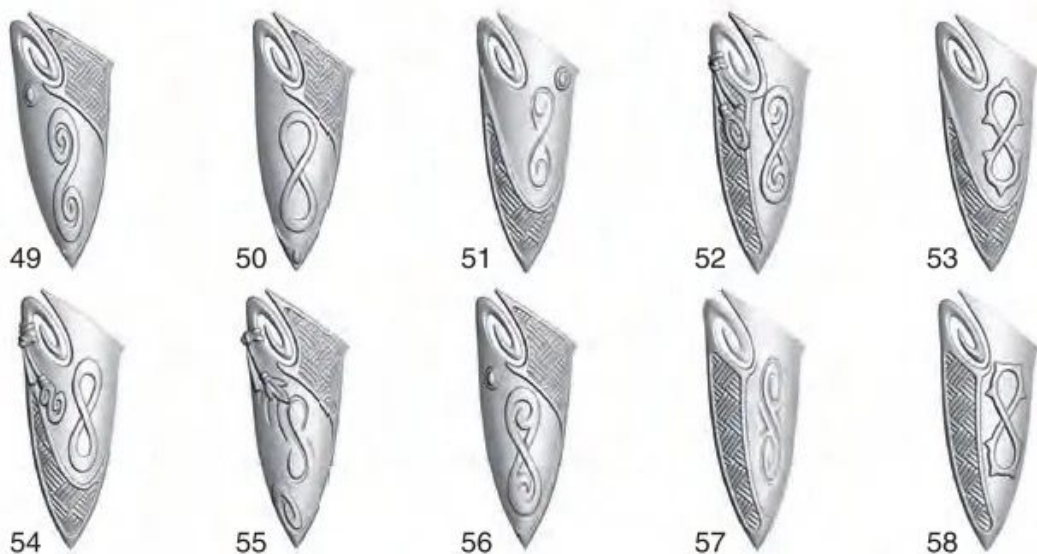
2 INTERCHANGEABLE PARTS

• ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES
 • PARTES INTERCAMBIABLES · AUSTAUSCHBARE TEILE
 • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

2 a



2 b



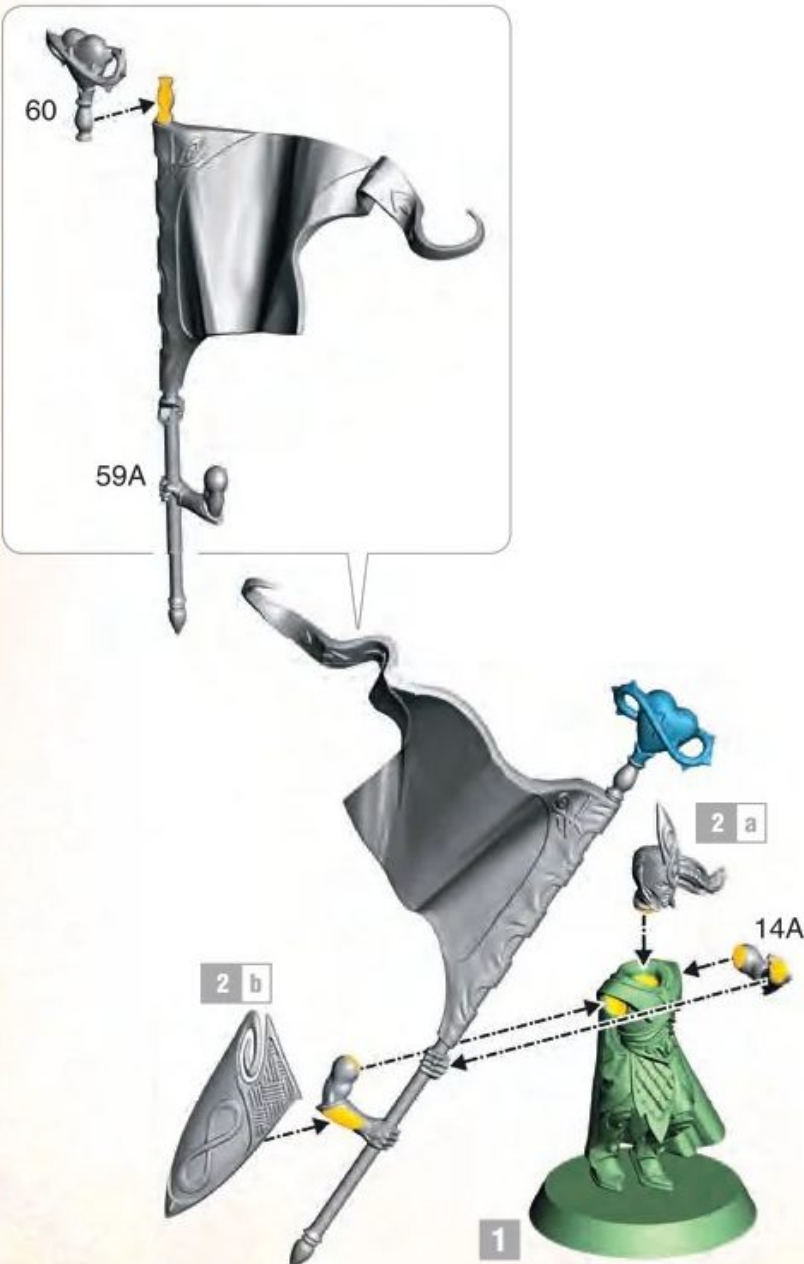
3 ETERNAL WARDEN



4 HORNBLOWER



5 STANDARD BEARER



6 a ETERNAL GUARDS



- Arms and weapons are designed to be used in sets. Sets are suffixed with A, B, C and D.
- Les bras et les armes sont conçus pour être utilisés ensemble. Les paires sont identifiées par A, B, C ou D.
- Los brazos y las armas están diseñados para montarlos en sets. Los sets se indican como A, B, C y D.
- Beim Zusammenbau müssen die zusammengehörigen Arm- und Waffenteile verwendet werden (erkennbar an der jeweiligen Kennzeichnung mit A, B, C oder D).
- Braccia ed armi sono a coppie. I set hanno i suffissi A, B, C e D.



6 b

x7

2 a

2 b



6 a



6



4



3



5



6



6



6



6



6



6

ETERNAL GUARD



MELEE WEAPONS

Spear-stave

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

A unit of Eternal Guard has 10 or more models. They fight with long and elegant Spear-staves. Some units of Eternal Guard also carry Glade Shields.

ETERNAL WARDEN

The leader of this unit is the Eternal Warden. An Eternal Warden makes 2 attacks rather than 1.

STANDARD BEARER

Models in this unit may be Standard Bearers. If the unit includes any Standard Bearers, add 1 to the Bravery of its models. Add 2 their Bravery instead if the unit is in cover.

HORNBLOWER

Models in this unit may be Hornblowers. You can re-roll the dice when determining how far this unit can run if it includes any Hornblowers.

ABILITIES

Fortress of Boughs: In your hero phase, this unit can form a fortress of boughs. If it does so, it cannot move until your next hero phase, but until then you can add 1 to all hit rolls, wound rolls and save rolls made for models in this unit.

Glade Shields: You can re-roll failed save rolls of 1 for a unit with Glade Shields. You can re-roll failed save rolls of 1 or 2 instead if a unit with Glade Shields is in cover.

DESCRIPTION

Une unité d'Eternal Guard se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés de longues et élégantes Piques (Spear-staves). Certaines unités portent également des Boucliers des Clairières.

ETERNAL WARDEN

Le leader de cette unité est appelé Eternal Warden. Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. À la place, ajoutez 2 à leur Bravery si l'unité est à couvert.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer les jets de 1 pour déterminer la distance de course de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Forteresse de Branches: À votre phase des héros, cette unité peut adopter une formation en forteresse de branches. Si elle le fait, elle ne peut pas se déplacer jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais entre-temps, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche, de blessure et de sauvegarde pour cette unité.

Boucliers des Clairières: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 pour unité avec Boucliers des Clairières. À la place, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 ou 2 si l'unité est à couvert.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Eternal Guard tiene 10 miniaturas o más. Luchan con largos y elegantes bastones lanza (Spear-staves). Algunas unidades de Eternal Guard también portan escudos del claro.

ETERNAL WARDEN

El líder de esta unidad es un Eternal Warden. El Eternal Warden hace 2 ataques en vez de 1.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye un Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Si la unidad está tras cobertura, suma 2 en vez de 1.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si una unidad incluye un Hornblower, puedes repetir la tirada para determinar la distancia que puede correr.

HABILIDADES

Fortaleza de ramas. En tu fase de héroe, esta unidad puede formar una fortaleza de ramas. Si lo hace, no puede mover hasta tu próxima fase de héroe, pero hasta entonces puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear, herir y salvar que hagan las miniaturas de esta unidad.

Escudos del claro. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas con un 1 de una unidad con escudos del claro. Puedes repetir las tiradas de salvación fallidas con un 1 o 2 si esa unidad está en cobertura.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Eternal Guard besteht aus 10 oder mehr Modellen. Eternal Guards kämpfen mit langen, eleganten Spear-staves. Einige Einheiten Eternal Guard tragen überdies Waldschilde.

ETERNAL WARDEN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Eternal Warden. Ein Eternal Warden führt 2 Attacken durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit in Deckung, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst, wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Festung der Zweige: In deiner Heldenphase kann diese Einheit eine Festung der Zweige bilden. Wenn sie dies tut, kann sie sich bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber bis dahin darfst du zu allen Trefferwürfen, Verwundungswürfen und Schutzwürfen für Modelle dieser Einheit 1 addieren.

Waldschilde: Für eine Einheit mit Waldschilden darfst du misslungene Schutzwürfe von 1 wiederholen. Befindet sich eine Einheit mit Waldschilden in Deckung, darfst du stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

DESCRIZIONE

Un'unità di Eternal Guards include 10 o più modelli. Combattono con lunghi ed eleganti Spear-staves. Alcune unità di Eternal Guards portano inoltre Glade Shields.

ETERNAL WARDEN

Il leader di questa unità è l'Eternal Warden. Un Eternal Warden effettua 2 attacchi invece di 1.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Se l'unità include Standard Bearers, aggiungi 1 alla Bravery dei suoi modelli. Aggiungi invece 2 alla loro Bravery se l'unità si trova in copertura.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Se questa unità include Hornblowers puoi ripetere il tiro di dado quando determini di quanto essa può correre.

ABILITÀ

Fortezza di Rami: nella tua fase degli eroi questa unità può formare una fortezza di rami. In tal caso essa non può muoversi fino alla tua successiva fase degli eroi, ma fino ad allora puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire, per ferire e ai tiri salvezza effettuati dai modelli di questa unità.

Glade Shields: puoi ripetere i tiri salvezza falliti pari a 1 di un'unità con Glade Shields. Puoi invece ripetere i tiri salvezza falliti pari a 1 o 2 se un'unità con Glade Shields è in copertura.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, ETERNAL GUARD

7 INTERCHANGEABLE PARTS

• ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES
 • PARTES INTERCAMBIABLES · AUSTAUSCHBARE TEILE
 • COMPONENTI INTERCAMBIABILI



39



40



41



42



43



44



45



46



47

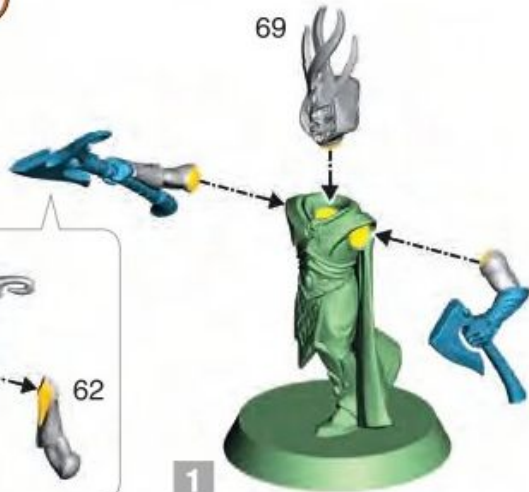


48

8 WILDWOOD WARDEN



69



64

62

1

65

66



9 STANDARD BEARER



7

14A

1

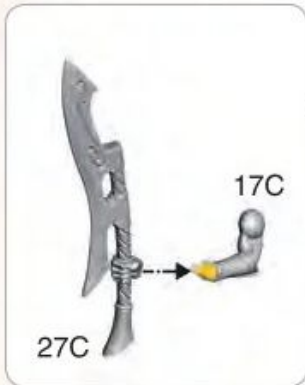


61

59A



10 HORNBLOWER

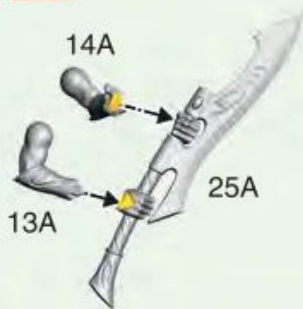


11 WILDWOOD RANGERS

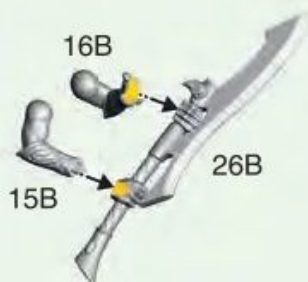


- Arms and weapons are designed to be used in sets. Sets are suffixed with A, B, C and D.
- Les bras et les armes sont conçus pour être utilisés ensemble. Les paires sont identifiées par A, B, C ou D.
- Los brazos y las armas están diseñados para montarlos en sets. Los sets se indican como A, B, C y D.
- Beim Zusammenbau müssen die zusammengehörigen Arm- und Waffenteile verwendet werden (erkennbar an der jeweiligen Kennzeichnung mit A, B, C oder D).
- Braccia ed armi sono a coppie. I set hanno i suffissi A, B, C e D.

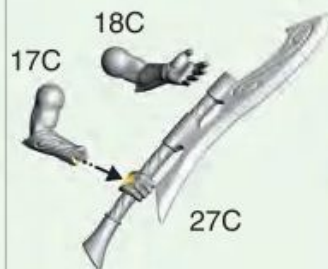
A



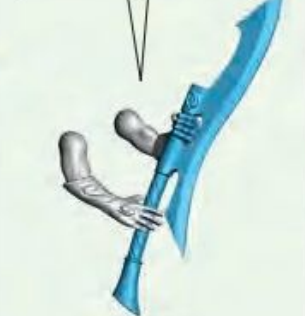
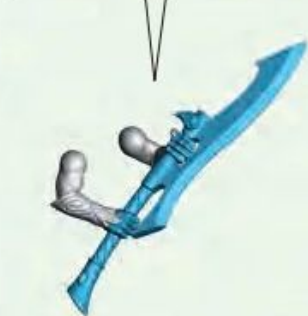
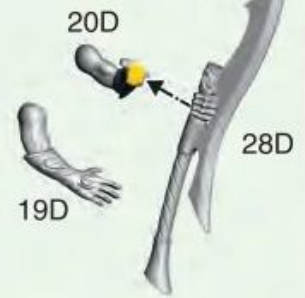
B



C



D



7





11



10



8



9



11



11



11



11



11



11

BASE RHINOX HIDE

SHADE NULN OIL

LAYER DOOMBULL BROWN

LAYER TUSKGOR FUR

BASE BUGMAN'S GLOW

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER CADIAN FLESHTONE

LAYER KISLEV FLESH

BASE JOKAERO ORANGE

SHADE FUEGAN ORANGE

LAYER BESTIGOR FLESH

LAYER UNGOR FLESH



WILDWOOD RANGERS



MELEE WEAPONS

Ranger's Draich

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPTION

A unit of Wildwood Rangers has 5 or more models. They fight with elegantly crafted Rangers' Draichs.

WILDWOOD WARDEN

The leader of this unit is a Wildwood Warden. A Wildwood Warden makes 3 attacks rather than 2.

STANDARD BEARER

Models in this unit may be Standard Bearers. If the unit includes any Standard Bearers, add 1 to the Bravery of its models. Add 2 their Bravery instead if the unit is in cover.

HORNBLOWER

Models in this unit may be Hornblowers. You can re-roll the dice when determining how far this unit can run if it includes any Hornblowers.

ABILITIES

Guardians of the Kindreds: The Wildwood Rangers have had cause to master the art of hunting monstrous creatures that roam the wildwoods. Rangers' Draichs inflict D3 Damage on **MONSTERS** instead of 1.

DESCRIPTION

Une unité de Wildwood Rangers se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Draichs de Ranger (Rangers' Draichs) de facture élégante.

WILDWOOD WARDEN

Le leader de cette unité est appelé Wildwood Warden. Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. À la place, ajoutez 2 à leur Bravery si l'unité est à couvert.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer les jets de 1 pour déterminer la distance de course de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDE

Gardiens des Parentés: Les Wildwood Rangers ont hérité de l'art de chasser les créatures monstrueuses qui errent dans les bois sauvages. Un Draich de Ranger a un Damage de D3 au lieu de 1 contre les **MONSTERS**.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Wildwood Rangers tiene 5 miniaturas o más. Blanden elegantes draichs de Ranger (Rangers' Draichs).

WILDWOOD WARDEN

El líder de esta unidad es un Wildwood Warden. El Wildwood Warden hace 3 ataques en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye un Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de sus miniaturas. Si la unidad está tras cobertura, suma 2 en vez de 1.

HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si una unidad incluye un Hornblower, puedes repetir la tirada para determinar la distancia que puede correr.

HABILIDADES

Guardianes de sus hermanos. Los Wildwood Rangers son maestros en el arte de cazar las criaturas monstruosas que merodean en los bosques salvajes. Los draichs de los Rangers tienen un atributo Damage de 1D3 contra **MONSTERS**, en vez de 1.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Wildwood Rangers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit eleganten Ranger's Draichs.

WILDWOOD WARDEN

Der Anführer der Einheit ist ein Wildwood Warden. Ein Wildwood Warden führt 3 Attacken statt 2 durch.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit in Deckung, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst, wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Wächter der Sippen: Die Wildwood Rangers mussten die Kunst der Jagd auf die Monster erlernen, die die wilden Wälder unsicher machten. Gegen **MONSTERS** haben die Ranger's Draichs einen Damage-Wert von D3 statt 1.

DESCRIZIONE

Un'unità di Wildwood Rangers include 5 o più modelli. Essi si battono con Draichs dalla fattura elegante.

WILDWOOD WARDEN

Il leader di questa unità è il Wildwood Warden. Un Wildwood Warden effettua 3 attacchi invece di 2.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Se l'unità include Standard Bearers, aggiungi 1 alla Bravery dei suoi modelli. Aggiungi invece 2 alla loro Bravery se l'unità si trova in copertura.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers. Se questa unità include Hornblowers puoi ripetere il tiro di dado quando determini di quanto essa può correre.

ABILITÀ

Guardiani dei Kindreds: I Wildwood Rangers sono stati costretti a padroneggiare l'arte di abbattere le creature mostruose che popolano le selve. Le Draichs dei Rangers infliggono D3 danni ai **MONSTERS** invece di 1.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WILDWOOD RANGERS