

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

SYLVANETH

TREELORD ANCIENT



STEPS
ÉTAPE
PASOS
SCHITTE
FASI
ステップ

1 - 11

CITADEL

© Copyright 2016, Games Workshop Ltd. All rights reserved.



993102040077 R04

TREELORD



STEPS
ÉTAPES
PASOS
SCHRITTE
FASI
ステップ

12 - 21

SPIRIT OF DURTHU



STEPS
ÉTAPES
PASOS
SCHRITTE
FASI
ステップ

22 - 31

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



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



Stage complete
 Étape terminée
 Paso completado
 Schritt abgeschlossen
 Fase completa



Detail view
 Vue détaillée
 Vista detallada
 Alternative Ansicht
 Visuale del dettaglio



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



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



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



Do not glue the components
 Ne pas coller les éléments
 No pegar los componentes
 Bitte die Teile nicht kleben
 Non incollare i componenti



Rotate part
 Faire pivoter
 Girar la pieza
 Teil drehen
 Ruota il componente

! READ THIS FIRST: Before assembling your model kit 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.

! À LIRE EN PREMIER : Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, 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.

! LEER ANTES DE MONTAR: Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. 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.

! LIES DIES ZUERST: Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitschneider, 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-Kunststoffseitschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

! LEGGI PRIMA QUESTO: prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. 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.

16+



Citadel plastic glue thick
 Colle plastique épaisse Citadel
 Pegamento para plástico espeso
 Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig)
 Colla per plastica densa Citadel



Citadel plastic glue thin
 Colle plastique liquide Citadel
 Pegamento para plástico fluido
 Citadel-Kunststoffkleber (Dünnflüssig)
 Colla per plastica fluida Citadel



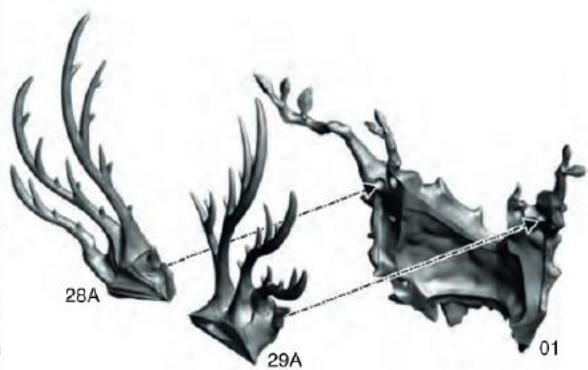
Citadel fine detail cutters
 Pinces de précision Citadel
 Tenazas Citadel
 Präzisions-Kunststoffseitschneider
 Tronchesine di precisione Citadel



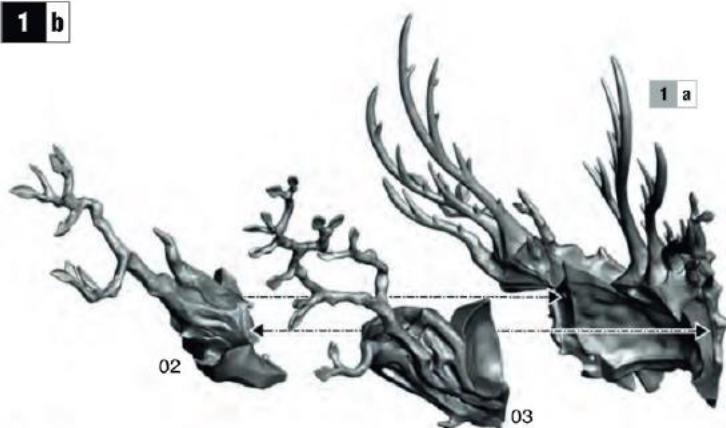
Citadel mouldline remover
 Ébarboir Citadel
 Herramienta para rebabas Citadel
 Gussgratentferner
 Attrezzo per ripulire Citadel

1 - 11 TREELORD ANCIENT

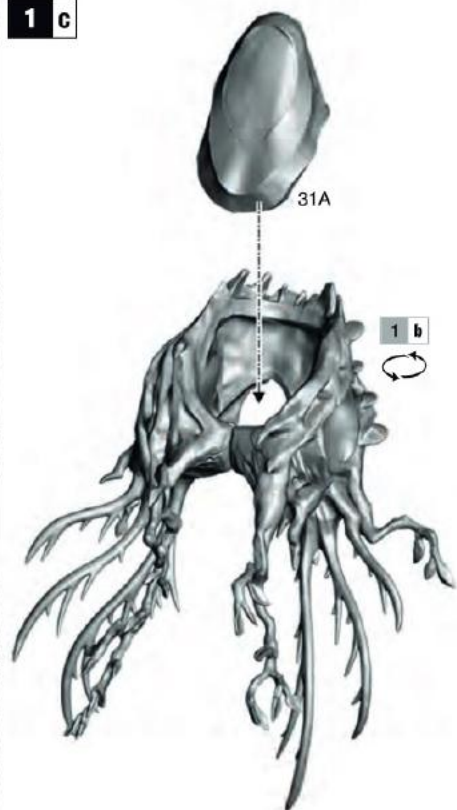
1 a



1 b



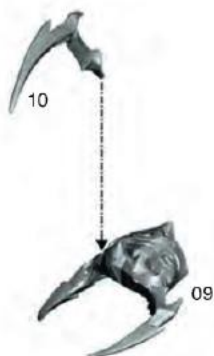
1 c



1 d



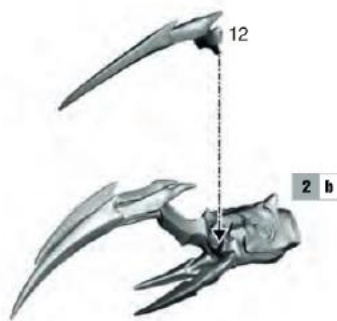
2 a



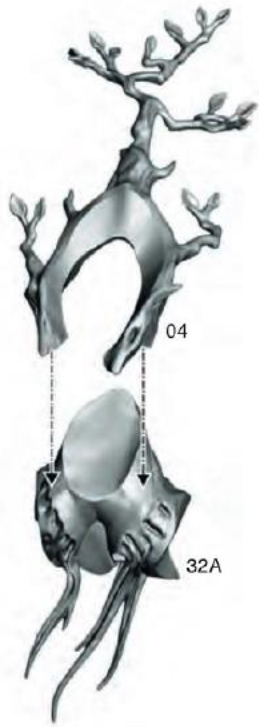
2 b



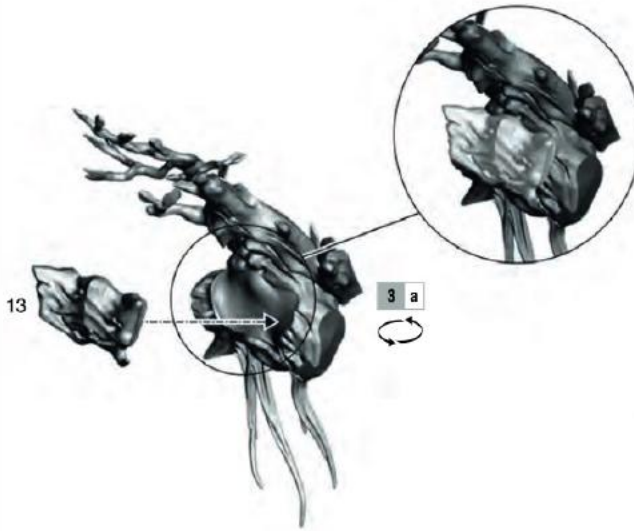
2 c



3 a



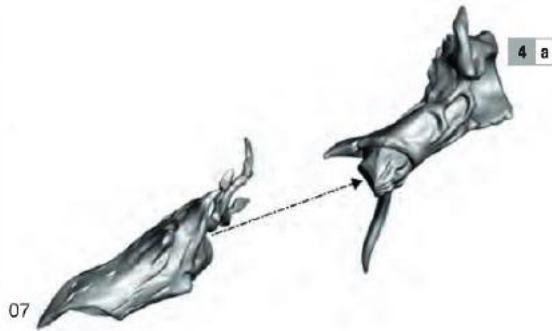
3 b



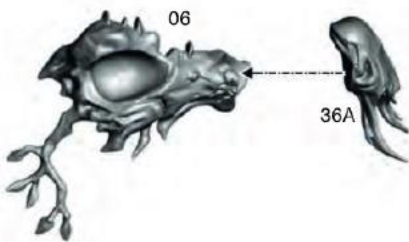
4 a



4 b



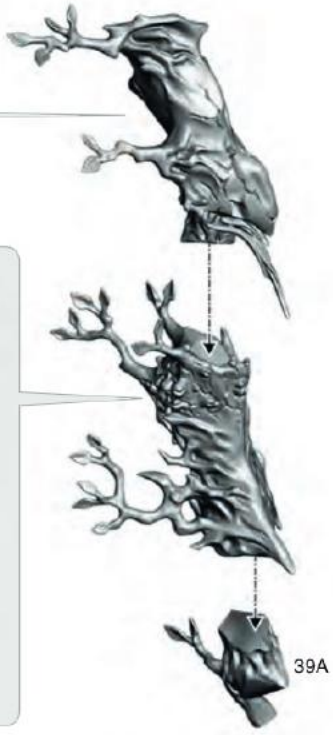
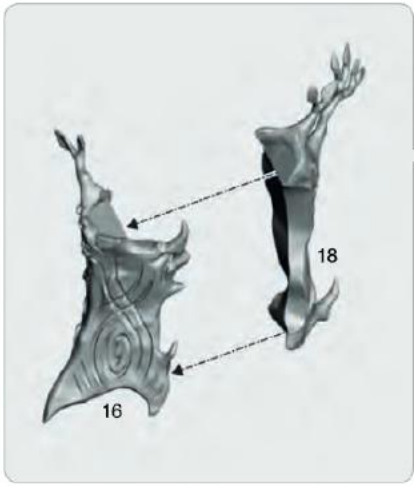
5 a



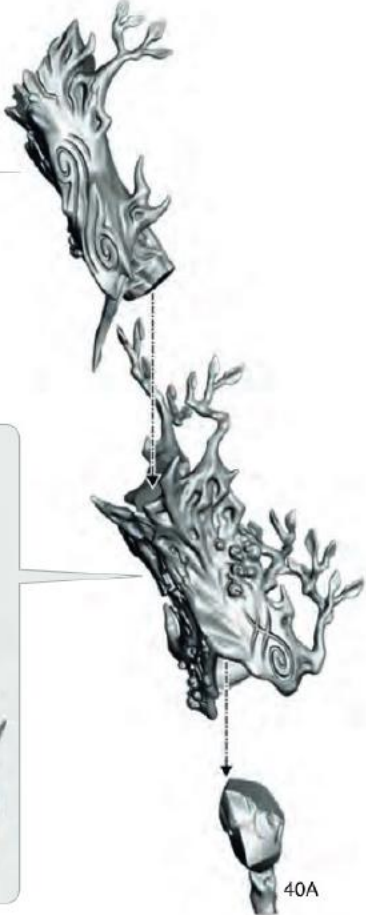
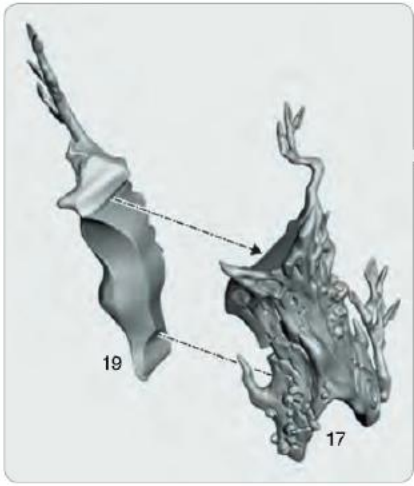
5 b



6 a



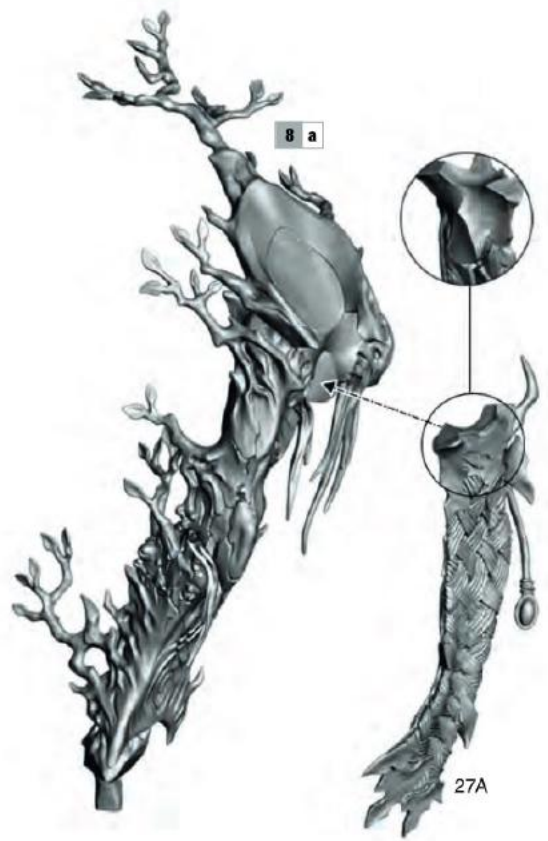
7 a



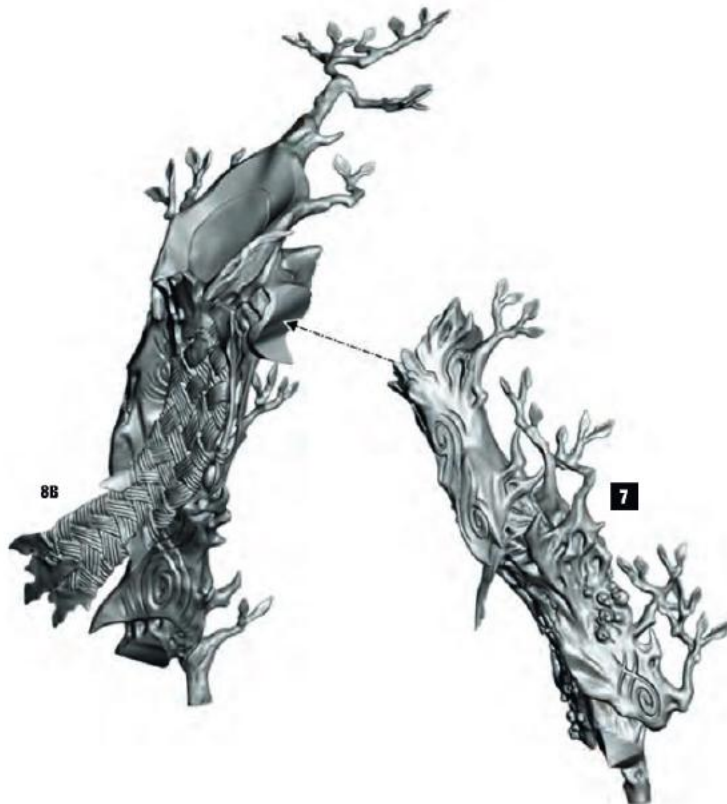
8 a



8 b



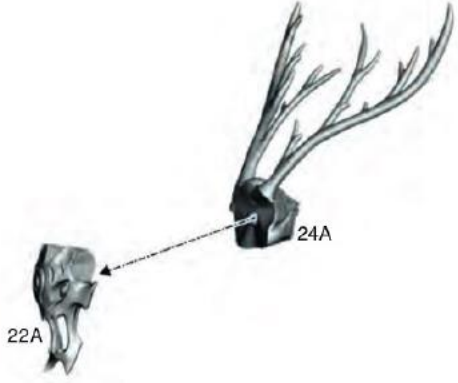
8 c



8 d



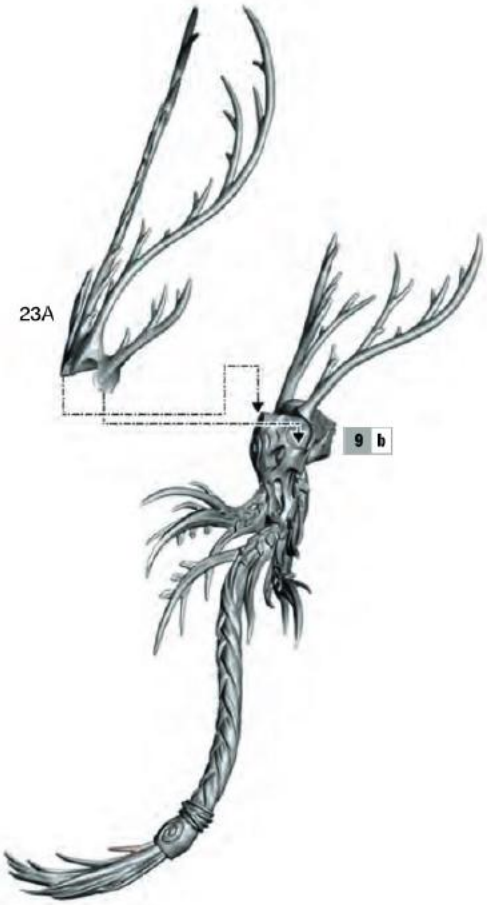
9 a



9 b

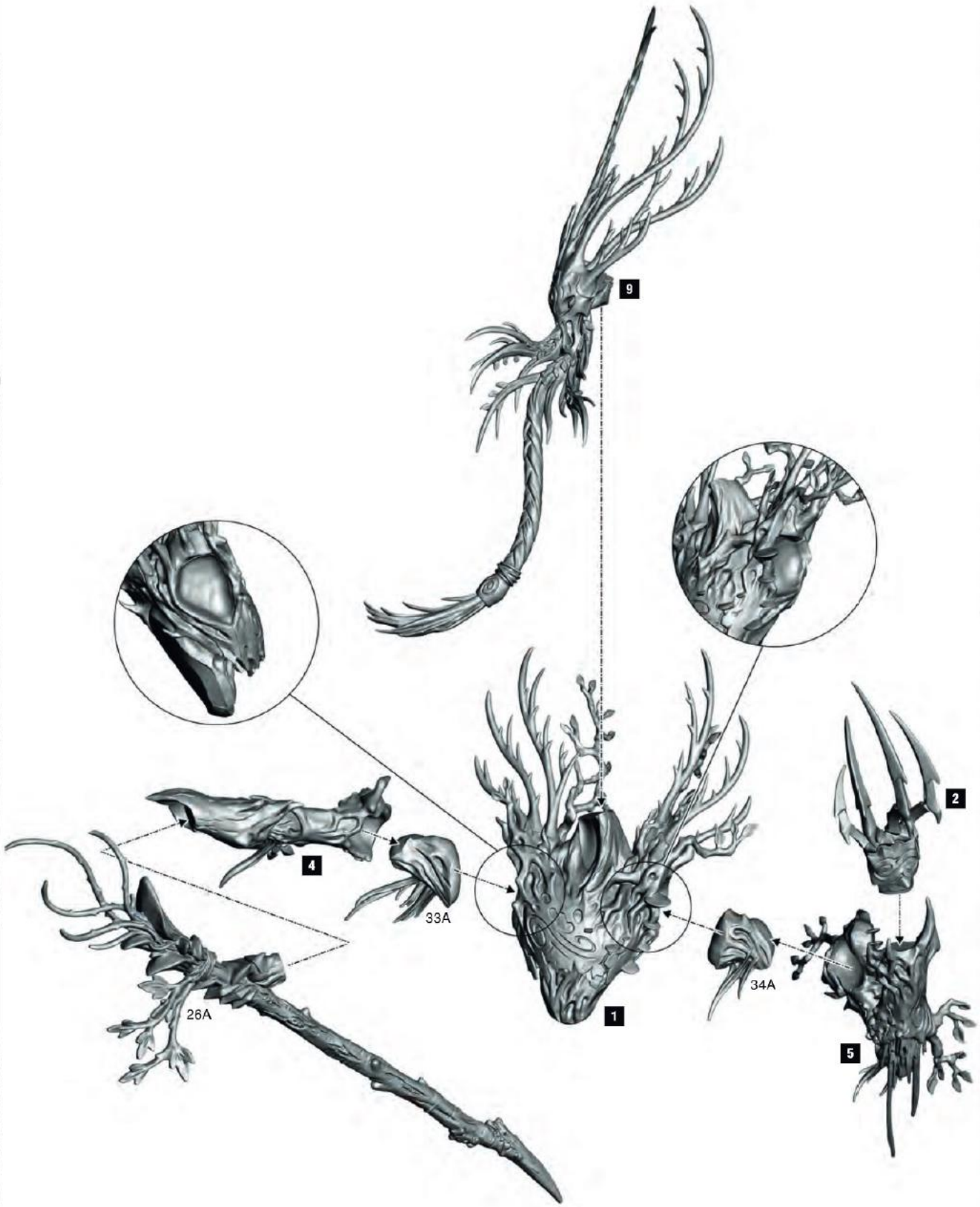


9 c



✓







! Accessories • Accessoires • Accesorios
Zubehör • Accessori • アクセサリー



79



85



81



84



86



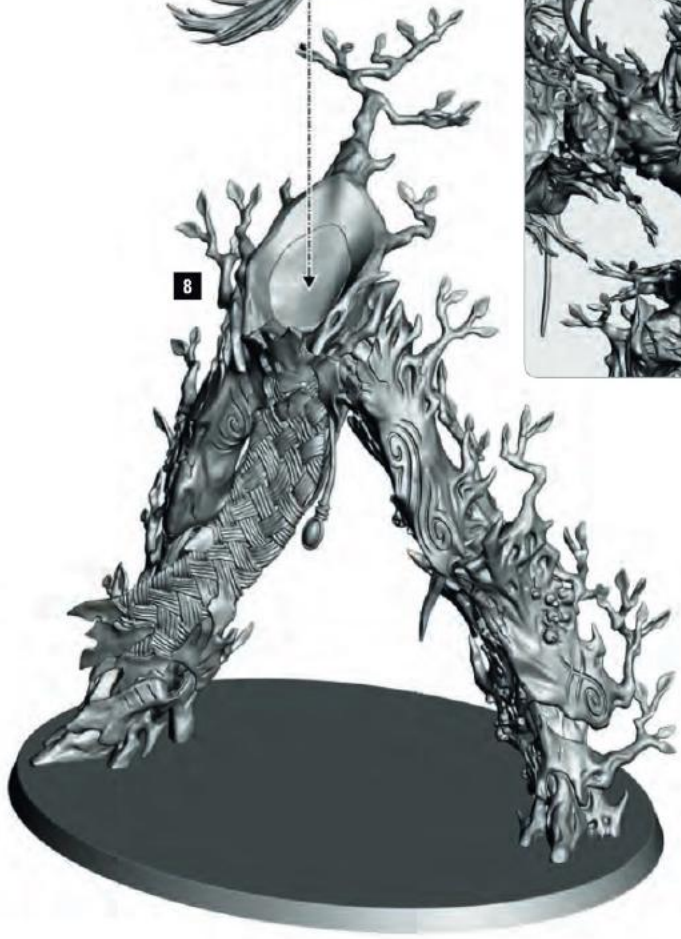
82



83



80



8



TREELORD ANCIENT



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom Tendril Staff	18"	1	✱	3+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sweeping Blows	3"	✱	3+	3+	-1	D6
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	✱	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Doom Tendril Staff	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	3	2+
3-4	3+	2	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	1	3+
10+	6+	1	4+

DESCRIPTION

A Treelord Ancient is a single model. A Treelord Ancient is armed with Massive Impaling Talons, and can also attack with huge Sweeping Blows, or from afar with its Doom Tendril Staff.

ABILITIES

Groundshaking Stomp: At the start of the combat phase the Treelord Ancient stomps the ground; roll a dice for each enemy unit within 3" of this model. On a roll of 4 or more that unit is knocked off their feet by the impact and must subtract 1 from all hit rolls in that combat phase as they regain their footing.

DESCRIPTION

Un Treelord Ancient est une figurine individuelle. Il est armé d'énormes Griffes Empaleuses (Massive Impaling Talons) et peut aussi effectuer des attaques de Balayage (Sweeping Blows), ou encore semer la mort à distance avec son Sceptre de Lianes Tueuses (Doom Tendril Staff).

APTITUDES

Piétinement Sismique: Au début de la phase de combat, le Treelord Ancient piétine lourdement le sol. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins de cette figurine. Sur un jet de 4 ou plus, cette unité est jetée au sol par les secousses et doit soustraire 1 à tous ses jets de touche de cette phase de combat, le temps qu'elle se remette sur pied.

DESCRIPCIÓN

Un Treelord Ancient es una única miniatura. Un Treelord Ancient está armada con garras enormes empaladoras (Massive Impaling Talons) y también puede atacar con grandes barridos (Sweeping Blows) o a distancia con su báculo de tentáculos de perdición (Doom Tendril Staff).

HABILIDADES

Pisotón terremoto: Al inicio de la fase de combate el Treelord Ancient da un pisotón: tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de esta miniatura. Con un resultado de 4 o más la unidad es derribada por el impacto y debe restar 1 a todas las tiradas para golpear de esa fase de combate mientras recuperan la verticalidad.

BESCHREIBUNG

Ein Treelord Ancient ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Massive Impaling Talons bewaffnet und kann außerdem mit mächtigen Sweeping Blows oder aus der Ferne mit seinem Doom Tendril Staff attackieren.

FÄHIGKEITEN

Erderschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Treelord Ancient auf. Würfle einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen 1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

DESCRIZIONE

Un Treelord Ancient è un singolo modello. È armato con Massive Impaling Talons e può anche attaccare con grandi Sweeping Blows, o da lontano con il Doom Tendril Staff.

ABILITÀ

Avanzata Sismica: all'inizio della fase di combattimento il Treelord Ancient calpesta con foga il terreno; tira un dado per ogni unità nemica entro 3" da questo modello. Con un risultato di 4 o più l'unità viene scaraventata a terra dall'impatto e deve sottrarre 1 da tutti i tiri per colpire in quella fase di combattimento perché deve rialzarsi.

Impale: If a Treelord Ancient's Massive Impaling Talons inflict a wound on an enemy model, roll a dice and subtract 1 from the roll. If the result equals or exceeds the number of wounds the enemy model has remaining, it is slain.

Spirit Paths: If a Treelord Ancient is within 3" of a SYLVANETH WYLDWOOD at the start of your movement phase it can travel along the spirit paths. If it does so, remove the Treelord Ancient from the battlefield, and then set it up within 3" of a different SYLVANETH WYLDWOOD, more than 9" from any enemy models. This is its move for the movement phase.

Empalement: Si les Massive Impaling Talons d'un Treelord Ancient infligent une blessure à une figurine ennemie, jetez un dé et soustrayez 1 au jet. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de Wounds restant à la figurine, celle-ci est tuée.

Sentiers Spirituels: Si un Treelord Ancient est à 3" ou moins d'un SYLVANETH WYLDWOOD au début de votre phase de mouvement, il peut emprunter les sentiers spirituels. S'il le fait, retirez-le du champ de bataille, puis replacez-le à 3" ou moins d'un autre SYLVANETH WYLDWOOD et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Il s'agit de son mouvement pour cette phase de mouvement.

Empalar: Si las garras enormes empaladoras de un Treelord Ancient infligen una herida a una miniatura enemiga, tira un dado y resta 1 a la tirada. Si el resultado es igual o mayor que las heridas que le quedan al enemigo, este muere.

Senda espiritual: Si un Treelord Ancient está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD al inicio de tu fase de movimiento, puede viajar a través de las sendas espirituales. Si lo hace, retira el Treelord Ancient del campo de batalla y desplégalo a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD, diferente y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Esto cuenta como su movimiento para la fase de movimiento.

Geisterpfade: Wenn sich ein Treelord Ancient zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um einen Sylvaneth Wyldwood befindet, kann er die Geisterpfade beschreiten. Tut er dies, so entfernst du den Treelord Ancient vom Schlachtfeld und stellst ihn dann innerhalb von 3" um einen anderen Sylvaneth Wyldwood und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen auf. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

Pfähle: Wenn die Massive Impaling Talons eines Treelord Ancients bei einem feindlichen Modell eine Verwundung verursachen, würfste du einen Würfel und ziehst von der gewürfelten Augenzahl 1 ab. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der verbliebenen Anzahl an Wounds des feindlichen Modells ist, stirbt das Modell.

Traffiggere: se i Massive Impaling Talons di un Treelord Ancient infliggono una ferita a un modello nemico, tira un dado e sottra 1 dal risultato. Se il risultato è uguale o superiore al numero di ferite rimaste al modello nemico, questo viene ucciso.

Sentieri degli Spiriti: se un Treelord Ancient si trova entro 3" da una SYLVANETH WYLDWOOD all'inizio della tua fase di movimento, può percorrere i sentieri degli spiriti. In tal caso, rimuovi il Treelord Ancient dal campo di battaglia e schieralo entro 3" da una differente SYLVANETH WYLDWOOD, a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Ciò conta come il suo movimento per la fase di movimento.

MAGIC

A Treelord Ancient is a wizard. It can attempt to cast one spell in each of your own hero phases, and attempt to unwind one spell in each enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Awakening The Wood spells.

AWAKENING THE WOOD

Awakening the Wood has a casting value of 6. If successfully cast, pick a SYLVANETH WYLDWOOD that is within 24" of the caster. Each enemy unit within 3" of this SYLVANETH WYLDWOOD suffers D3 mortal wounds as the trees come to life and attack with twisted branches and thorny boughs.

MAGIE

Un Treelord Ancient est un Wizard. Il peut tenter de lancer 1 sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper 1 sort à chaque phase des héros ennemie. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Éveil des Bois.

ÉVEIL DES BOIS

Ce sort a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un SYLVANETH WYLDWOOD à 24" ou moins du lanceur. Chaque unité ennemie à 3" ou moins de ce SYLVANETH WYLDWOOD subit D3 blessures mortelles tandis que les arbres s'animent et lacèrent l'ennemi avec leurs branches épineuses.

MAGIA

Un Treelord Ancient es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe e intentar disipar un hechizo en cada una de las fases de héroe del enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Despertar al bosque.

DESPERTAR AL BOSQUE

Despertar al bosque tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito elige un SYLVANETH WYLDWOOD que esté a 24" o menos del lanzador. Cada unidad enemiga a 3" o menos de ese SYLVANETH WYLDWOOD sufre 1D3 heridas mortales cuando los árboles reviven y atacan con sus ramas retorcidas y sus pinchos.

MAGIE

Ein Treelord Ancient ist ein Wizard. In jeder deiner Heldenphasen kann er bis zu einen Zauber zu wirken versuchen, und in jeder feindlichen Heldenphase kann er bis zu einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arcanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Erwecken des Waldes*.

ERWECKEN DES WALDES

Erwecken des Waldes hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du einen SYLVANETH WYLDWOOD innerhalb von 24" um den Zaubermöden. Jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um den gewählten SYLVANETH WYLDWOOD erleidet D3 tödliche Verwundungen durch die Bäume, die zum Leben erwachen und mit ihren knorrigen Ästen und Dornenzweigen attackieren.

MAGIA

Un Treelord Ancient è un mago. Può provare a lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi e a dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi *Dardo Arcano*, *Scudo Mistico* e *Risvegliare il Bosco*.

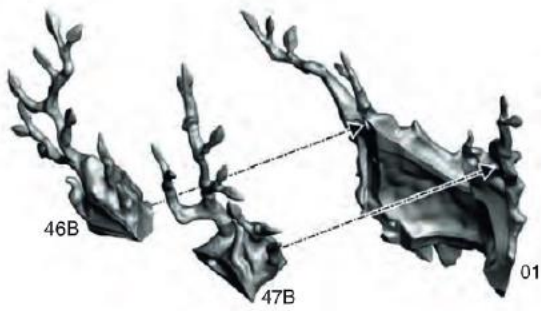
RISVEGLIARE IL BOSCO

Risvegliare il Bosco ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli una SYLVANETH WYLDWOOD entro 24" dal lanciatore. Ogni unità nemica entro 3" da questa SYLVANETH WYLDWOOD subisce D3 ferite mortali poiché gli alberi si animano e attaccano con rami contorti e spinosi.

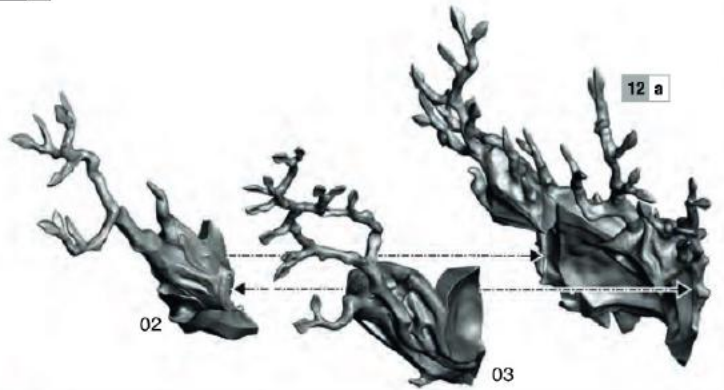
KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, HERO, WIZARD, TREELORD ANCIENT

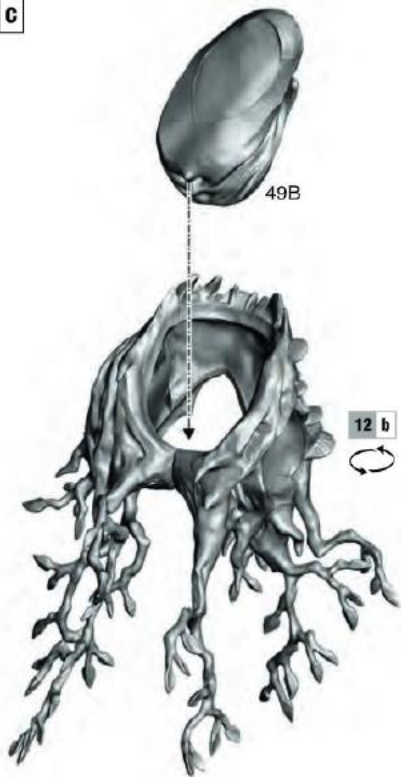
12 a



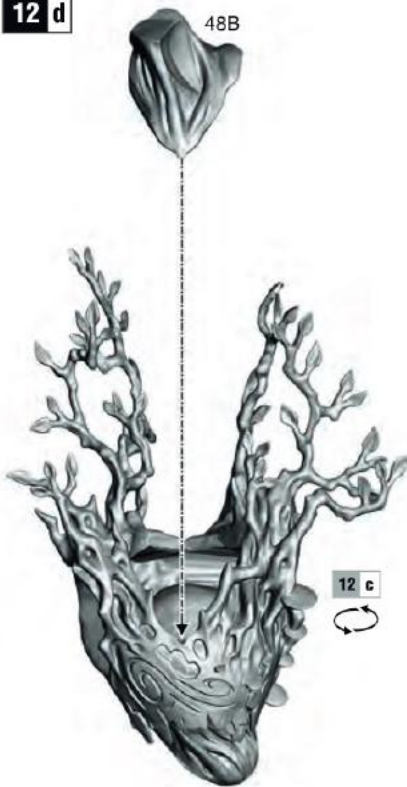
12 b



12 c



12 d



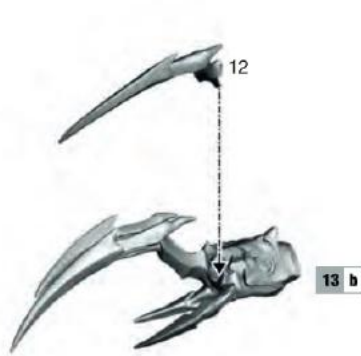
13 a



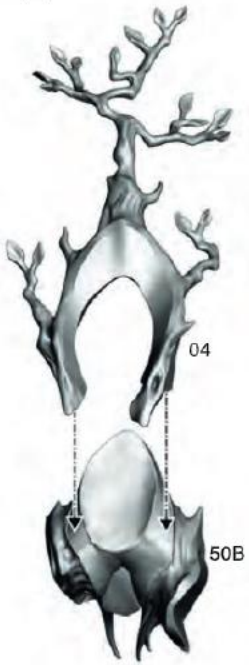
13 b



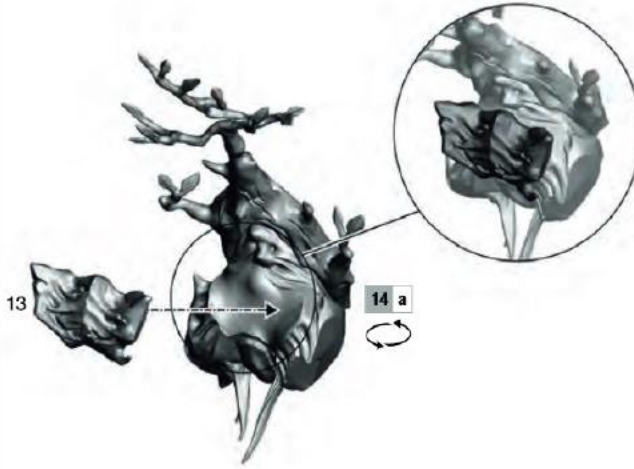
13 c



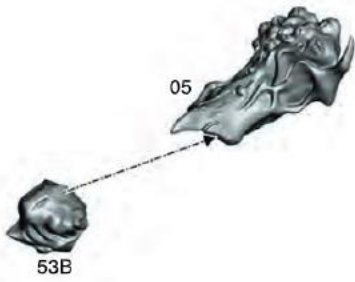
14 a



14 b



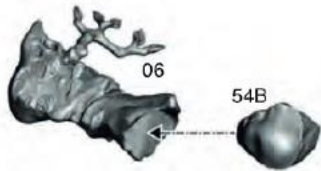
15 a



15 b



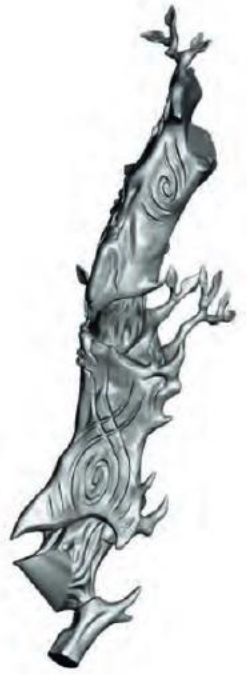
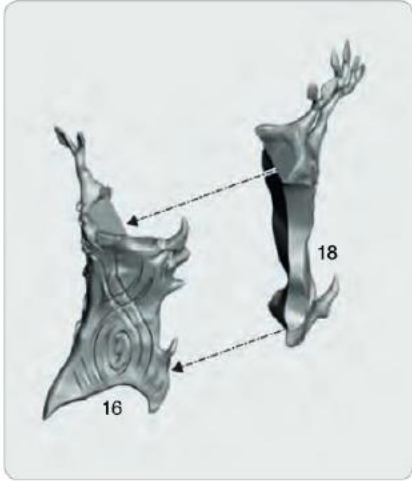
16 a



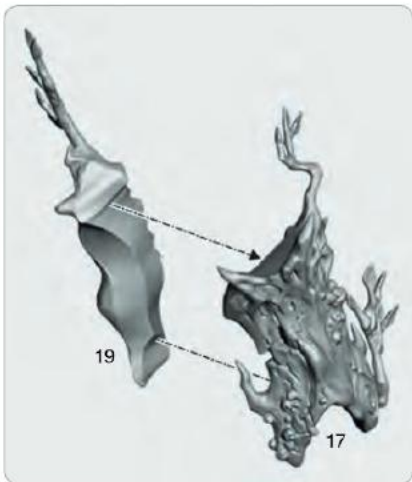
16 b



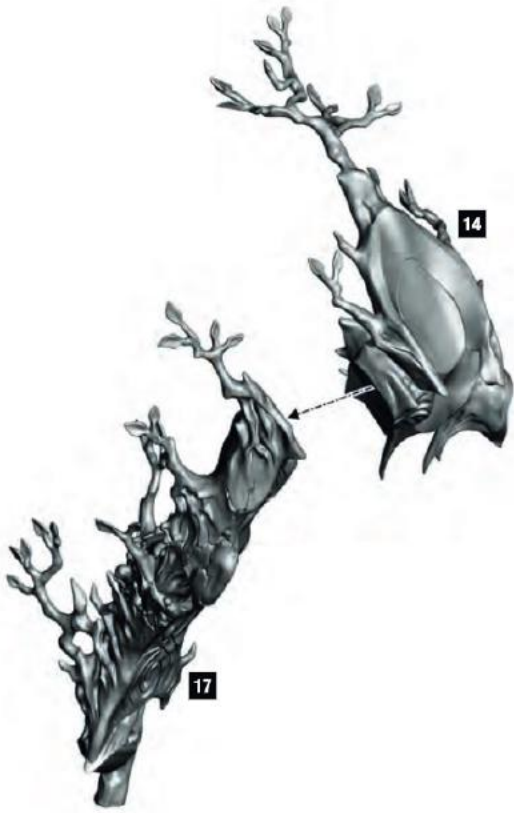
17 a



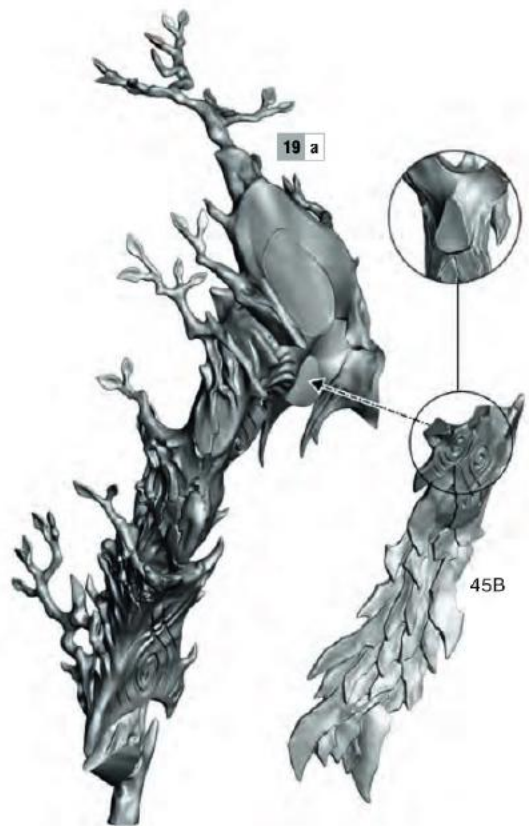
18 a



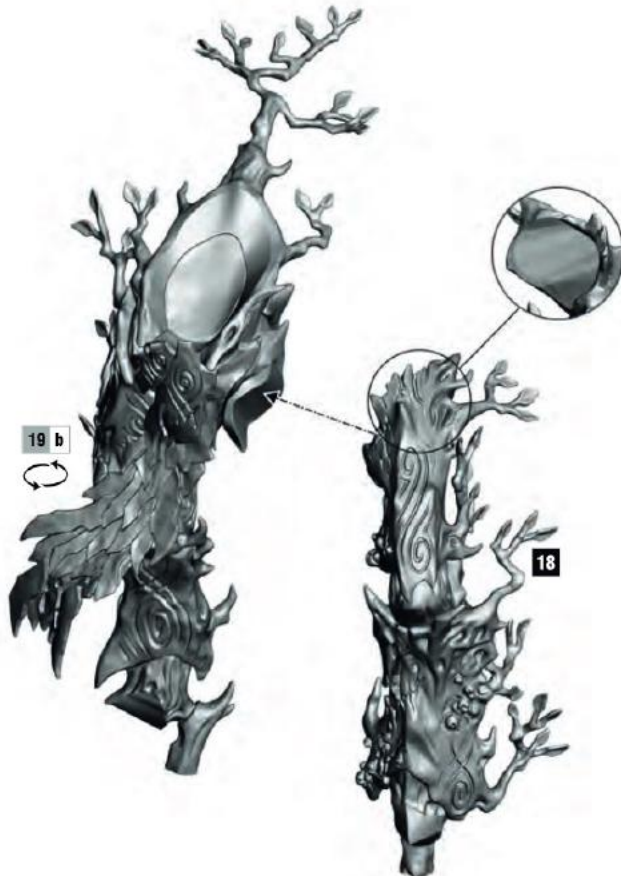
19 a



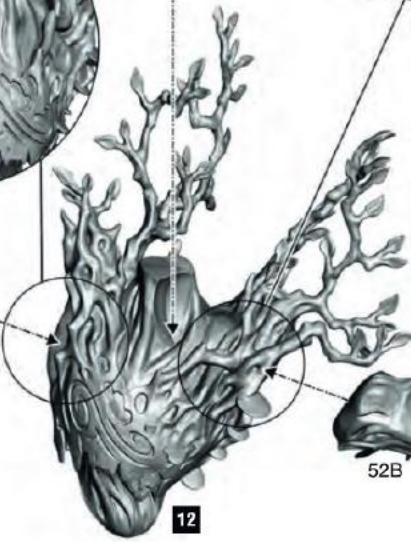
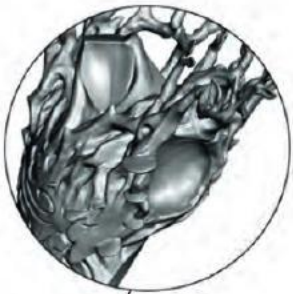
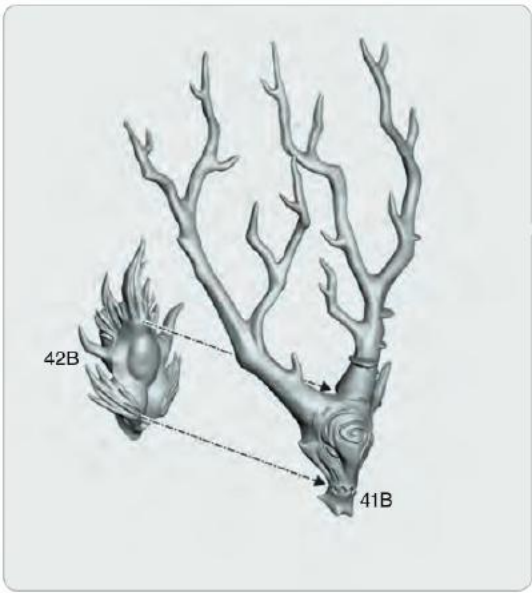
19 b

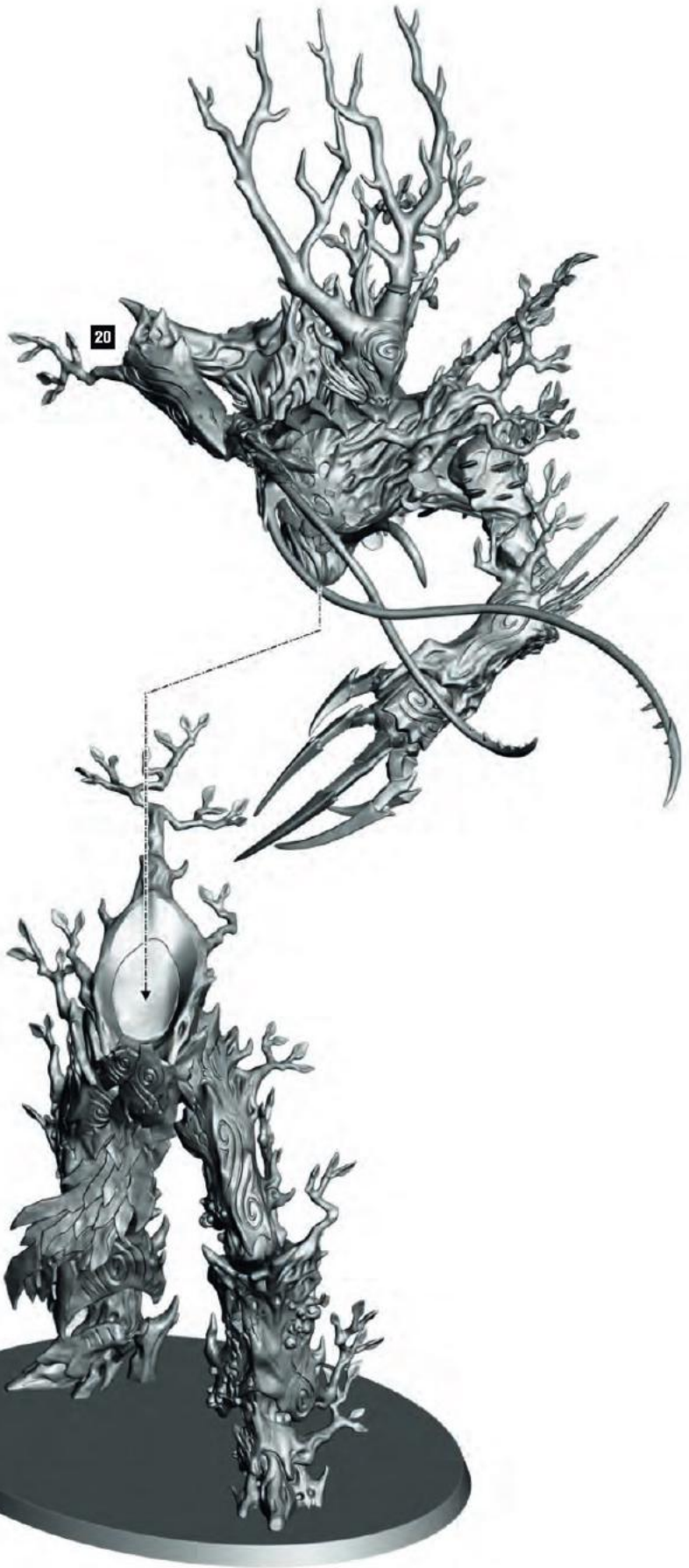


19 c









! **⊕** Accessories • Accessoires • Accessories
Zubehör • Accessori • アクセサリー

 79	 85	
 81	 84	 86
 82	 83	 80



TREELORD



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Strangleroots		12"	5	✱	3+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sweeping Blows		3"	✱	3+	3+	-1	D6
Massive Impaling Talons		1"	1	3+	✱	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Strangleroots	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	4	2+
3-4	3+	3	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	2	3+
10+	6+	1	4+

DESCRIPTION

A Treelord is a single model. Treelords are armed with Massive Impaling Talons, and can also attack with huge Sweeping Blows, or from afar with writhing Strangleroots.

ABILITIES

Groundshaking Stomp: At the start of the combat phase the Treelord stomps the ground; roll a dice for each enemy unit within 3" of this model. On a roll of 4 or more that unit is knocked off their feet by the impact and must subtract 1 from all hit rolls in that combat phase as they regain their footing.

Impale: If a Treelord's Massive Impaling Talons inflict a wound on an enemy model, roll a dice and subtract 1 from the roll. If the result equals or exceeds the number of wounds the enemy model has remaining, it is slain.

Spirit Paths: If a Treelord is within 3" of a SYLVANETH WYLDWOOD at the start of your movement phase it can travel along the spirit paths. If it does so, remove the Treelord from the battlefield, and then set it up within 3" of a different SYLVANETH WYLDWOOD, more than 9" from any enemy models. This is its move for the movement phase.

DESCRIPTION

Un Treelord est une figurine individuelle. Il est armé d'Énormes Griffes Empalmeuses (Massive Impaling Talons) et peut aussi effectuer des attaques de Balayage (Sweeping Blows), ou encore semer la mort à distance avec ses Racines Étrangleuses (Strangleroots).

APTITUDES

Piétinement Sismique: Au début de la phase de combat, le Treelord piétine lourdement le sol. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins de cette figurine. Sur un jet de 4 ou plus, cette unité est jetée au sol par les secousses et doit soustraire 1 à tous ses jets de touche de cette phase de combat, le temps qu'elle se remette sur pied.

Empalement: Si les Massive Impaling Talons d'un Treelord Ancien infligent une blessure à une figurine ennemie, jetez un dé et soustrayez 1 au jet. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de Wounds restant à la figurine, celle-ci est tuée.

Sentiers Spirituels: Si un Treelord est à 3" ou moins d'un SYLVANETH WYLDWOOD au début de votre phase de mouvement, il peut emprunter les sentiers spirituels. S'il le fait, retirez-le du champ de bataille, puis replacez-le à 3" ou moins d'un autre SYLVANETH WYLDWOOD, et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Il s'agit de son mouvement pour cette phase de mouvement.

DESCRIPCIÓN

Un Treelord es una única miniatura. Un Treelord está armado con garras enormes empaladoras (Massive Impaling Talons) y también puede atacar con grandes barridos (Sweeping Blows) o a distancia con sus raíces enredadoras (Strangleroots).

HABILIDADES

Pisotón terremoto: Al inicio de la fase de combate el Treelord da un pisotón: tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de esta miniatura. Con un resultado de 4 o más la unidad es derribada por el impacto y debe restar 1 a todas las tiradas para golpear de esa fase de combate mientras recuperan la verticalidad.

Empalar: Si las garras enormes empaladoras de un Treelord infligen una herida a una miniatura enemiga, tira un dado y resta 1 a la tirada. Si el resultado es igual o mayor que las heridas que le quedan al enemigo, este muere.

Senda espiritual: Si un Treelord está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD al inicio de tu fase de movimiento, puede viajar a través de las sendas espirituales. Si lo hace, retira el Treelord del campo de batalla y desplégalo a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD, diferente y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Esto cuenta como su movimiento para la fase de movimiento..

BESCHREIBUNG

Ein Treelord ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Massive Impaling Talons bewaffnet und kann außerdem mit mächtigen Sweeping Blows oder aus der Ferne mit seinen sich windenden Strangleroots attackieren.

FÄHIGKEITEN

Erdschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Treelord auf. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen 1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Geisterpfade: Wenn sich ein Treelord zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um einen Sylvaneth Wyldwood befindet, kann er die Geisterpfade beschreiten. Tut er dies, so entfernst du den Treelord vom Schlachtfeld und stellst ihn dann innerhalb von 3" um einen anderen Sylvaneth Wyldwood und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen auf. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

Pfähle: Wenn die Massive Impaling Talons eines Treelords bei einem feindlichen Modell eine Verwundung verursachen, wirfst du einen Würfel und ziehst von der gewürfelten Augenzahl 1 ab. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der verbliebenen Anzahl an Wounds des feindlichen Modells ist, stirbt das Modell.

DESCRIZIONE

Un Treelord è un singolo modello. I Treelords sono armati con Massive Impaling Talons e possono anche attaccare con grandi Sweeping Blows, o da lontano con le Strangleroots serpeggianti.

ABILITÀ

Avanzata Sismica: all'inizio della fase di combattimento il Treelord calpesta con foga il terreno; tira un dado per ogni unità nemica entro 3" da questo modello. Con un risultato di 4 o più l'unità viene scaraventata a terra dall'impatto e deve sottrarre 1 a tutti i tiri per colpire in quella fase di combattimento perché deve rialzarsi.

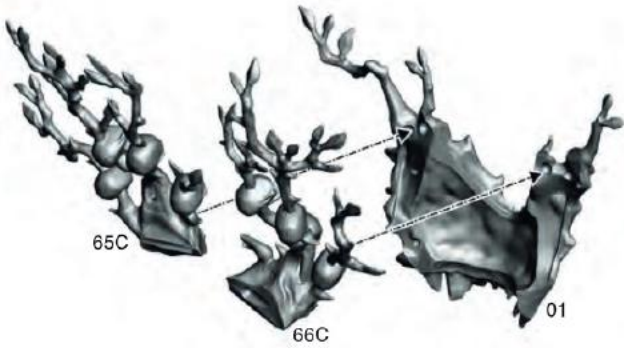
Traffiggere: se i Massive Impaling Talons di un Treelord infliggono una ferita a un modello nemico, tira un dado e sottrai 1 dal risultato. Se il risultato è uguale o superiore al numero di ferite rimaste al modello nemico, questo viene ucciso.

Sentieri degli Spiriti: se un Treelord si trova entro 3" da una SYLVANETH WYLDWOOD all'inizio della tua fase di movimento, può percorrere i sentieri degli spiriti. In tal caso, rimuovi il Treelord dal campo di battaglia e schieralo poi entro 3" da una differente SYLVANETH WYLDWOOD, a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Ciò conta come il suo movimento per la fase di movimento.

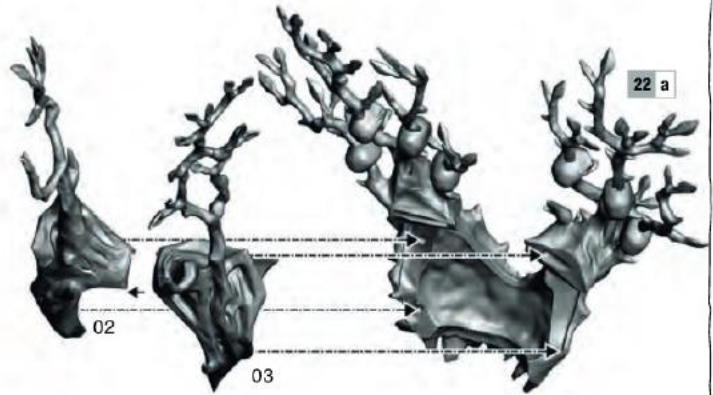
KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, TRELORD

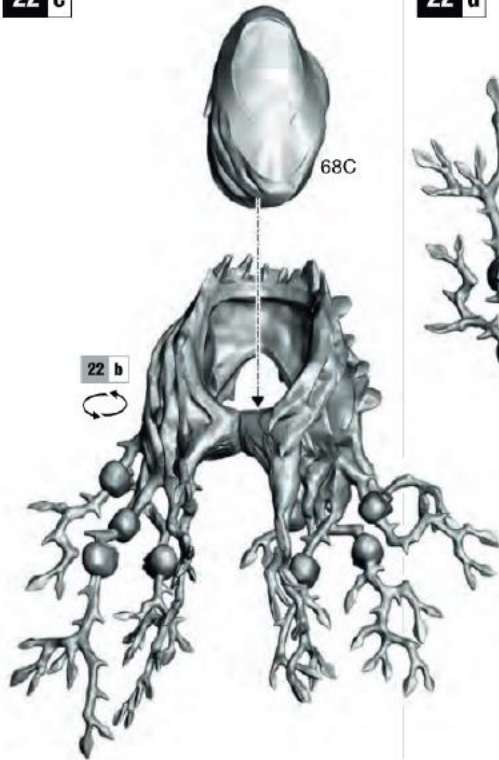
22 a



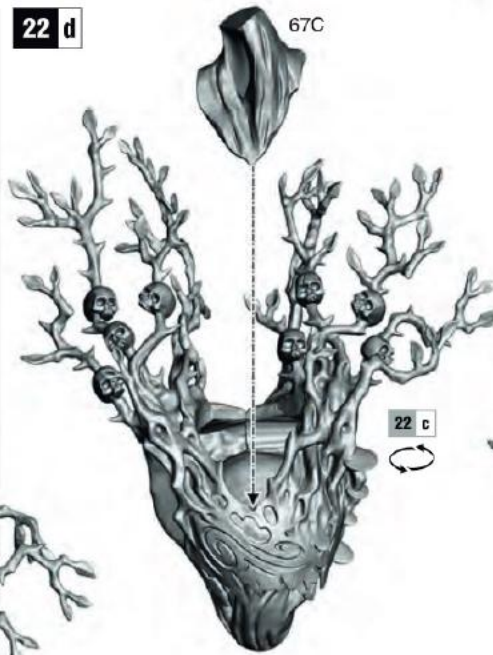
22 b



22 c



22 d



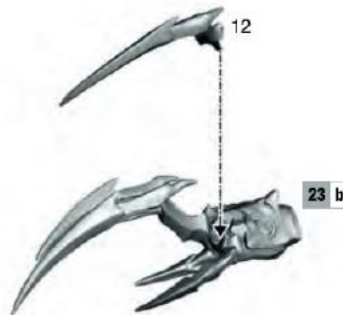
23 a



23 b



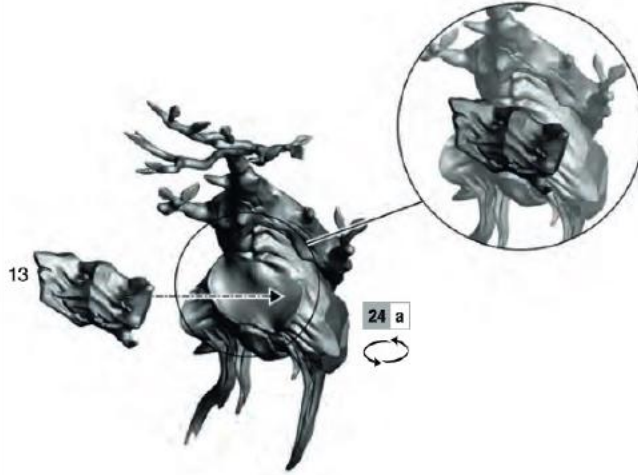
23 c



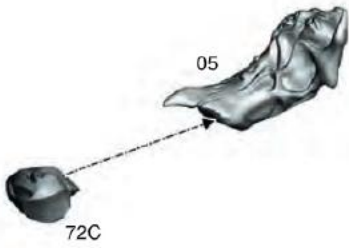
24 a



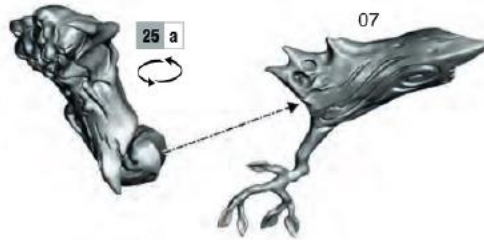
24 b



25 a



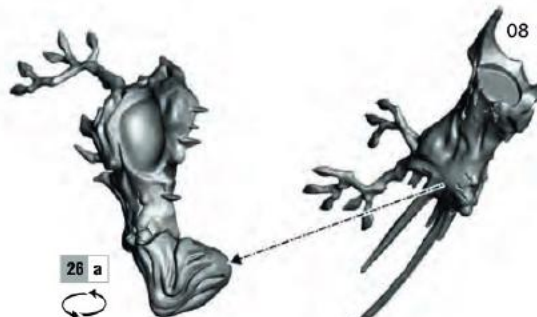
25 b



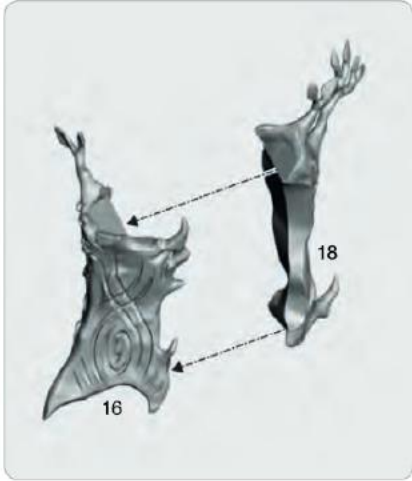
26 a



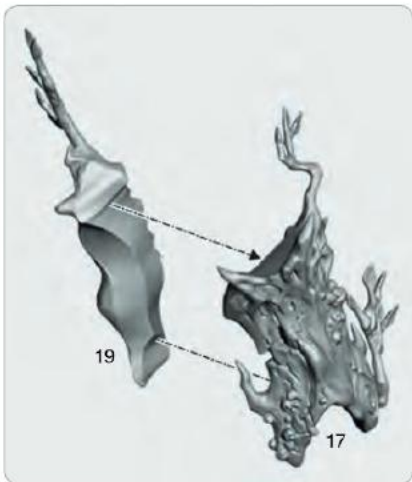
26 b



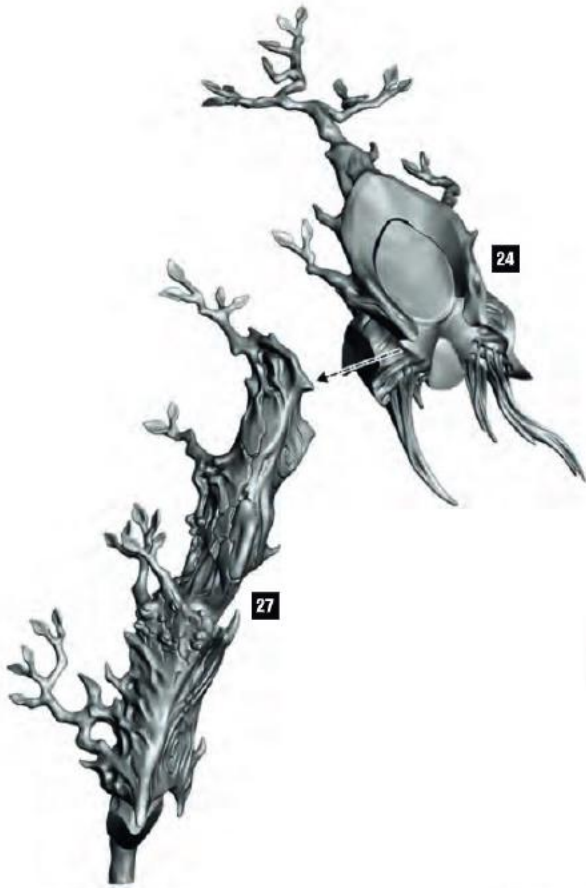
27 a



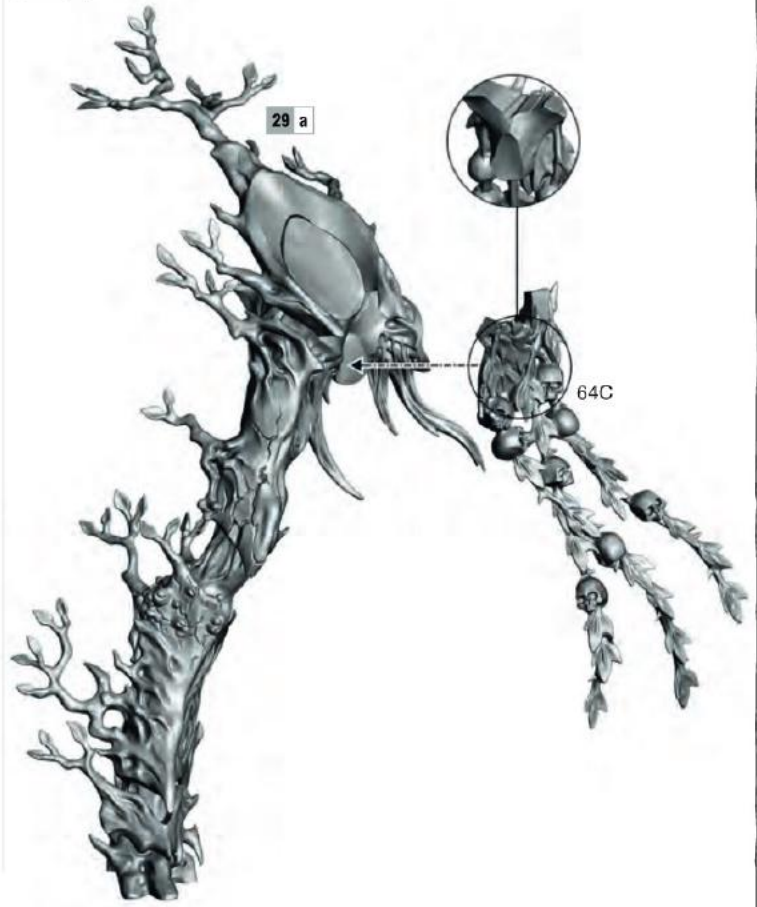
28 a



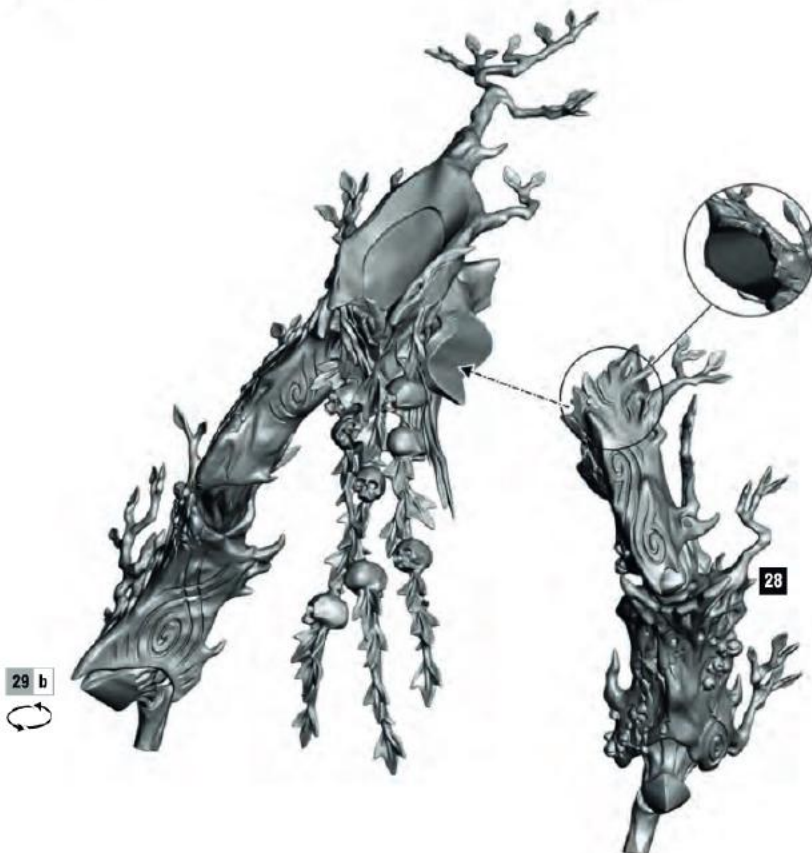
29 a

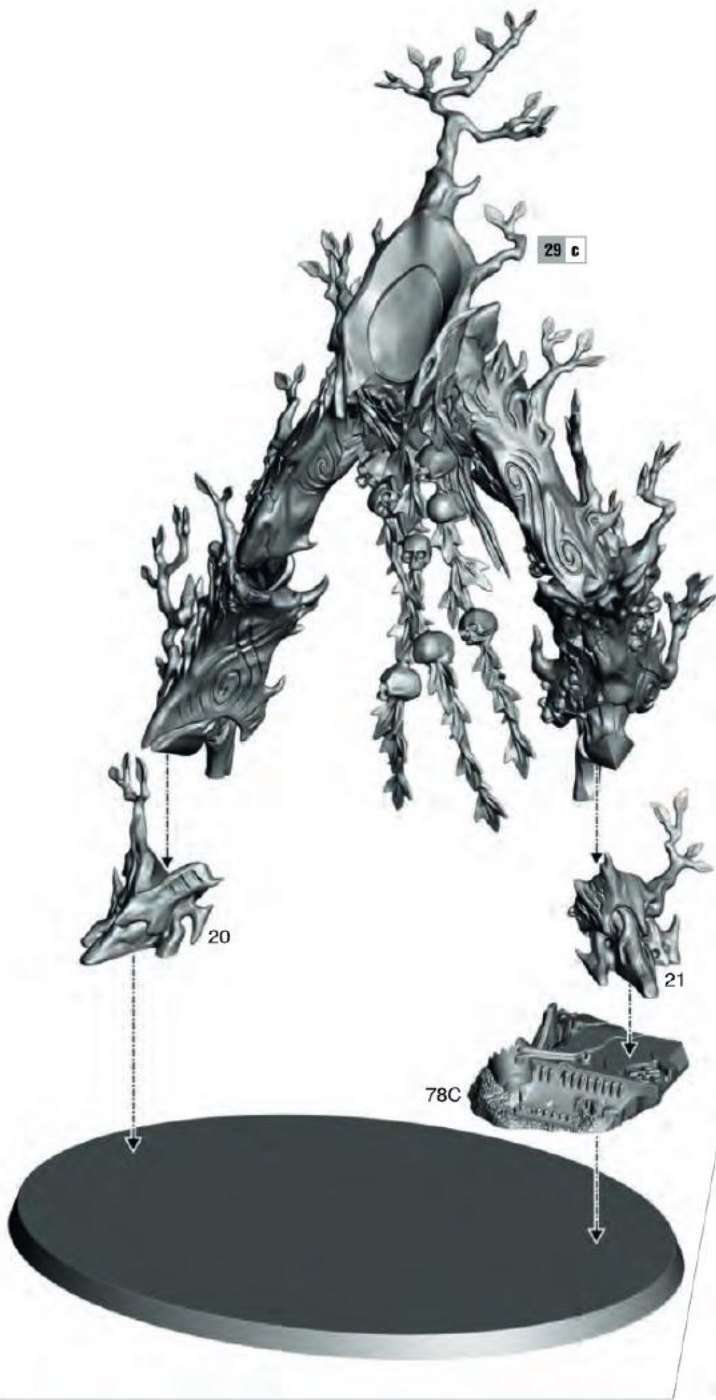


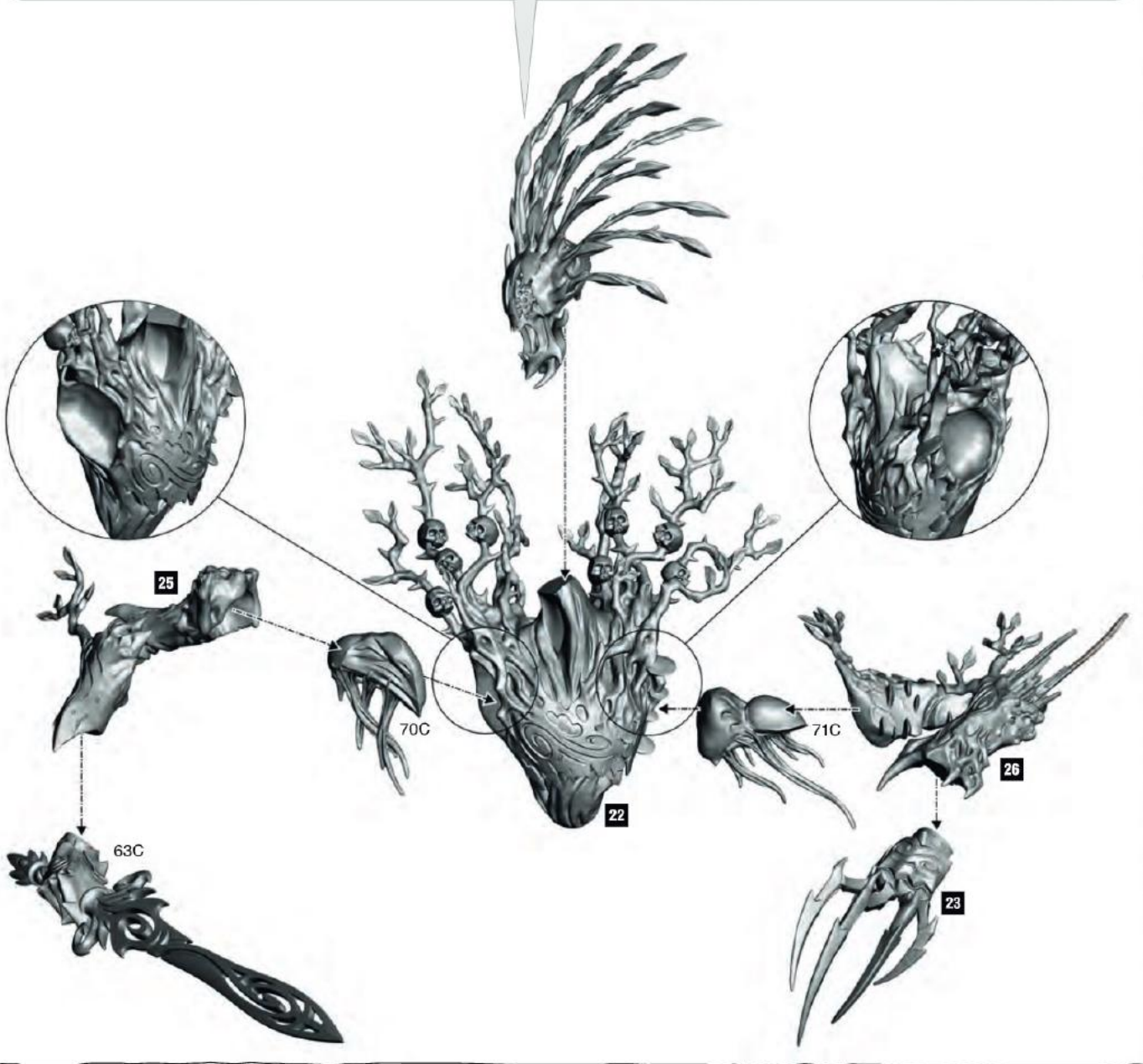
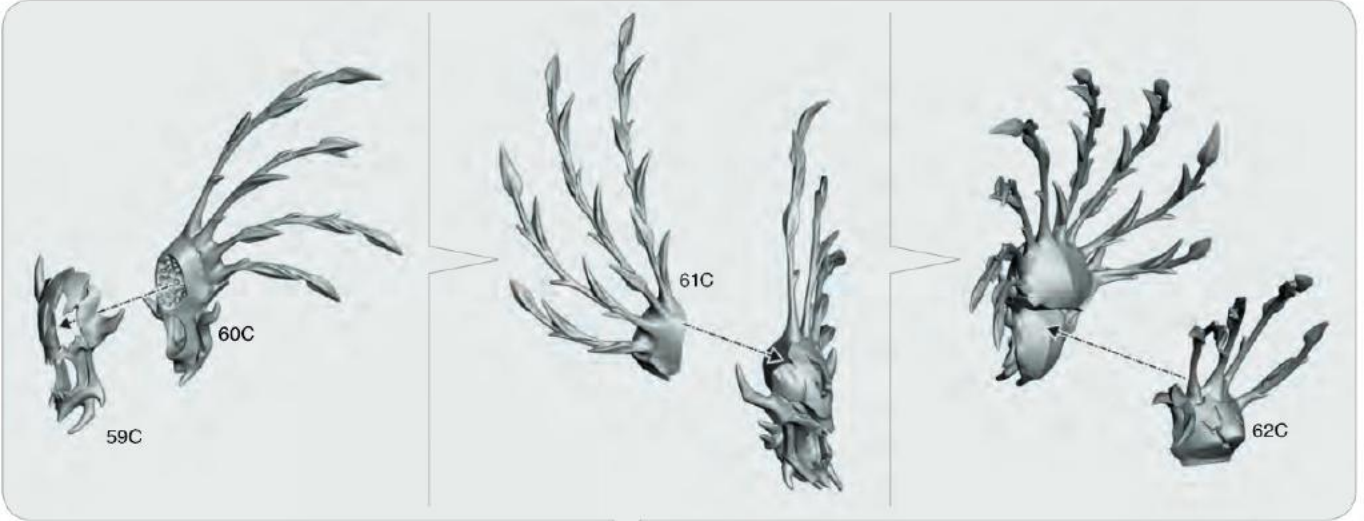
29 b



29 c









30



Accessories · Acessórios · Accesorios
Zubehör · Accessori · アクセサリー



79



85



81



84



86



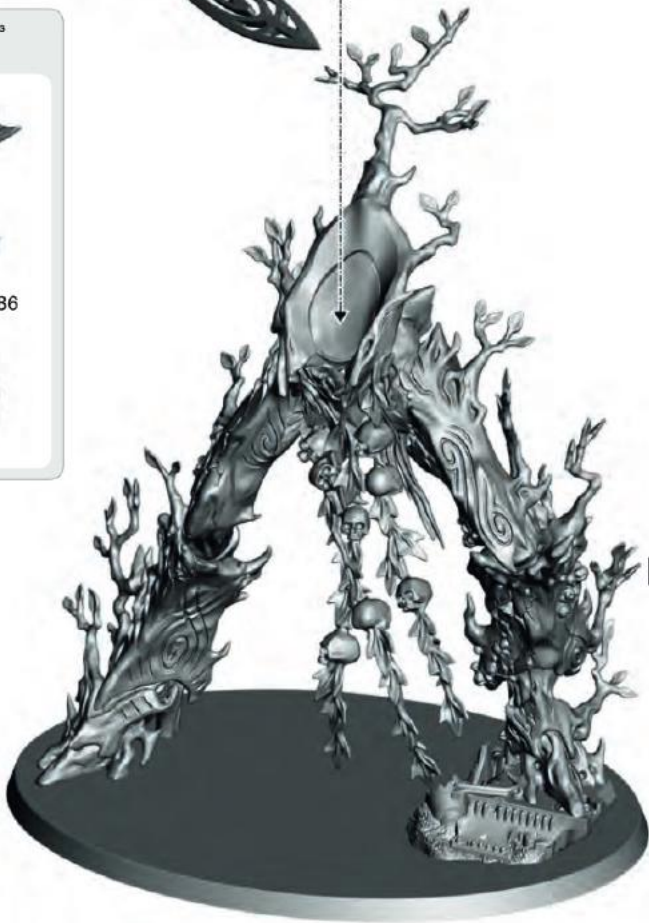
82



83



80



29



SPIRIT OF DURTHU



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Verdant Blast	15"	✱	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Guardian Sword	3"	3	3+	3+	-2	✱
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	✱	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Verdant Blast	Guardian Sword	Massive Impaling Talons
0-2	6	6	2+
3-4	5	D6	2+
5-7	4	D6	3+
8-9	3	D6	3+
10+	2	D3	4+

DESCRIPTION

A Spirit of Durthu is a single model. He is armed with Massive Impaling Talons, and can attack with his Guardian Sword. A Spirit of Durthu can also channel a Verdant Blast through his Guardian Sword, drawing on his own vital energy to scour his enemies.

ABILITIES

Groundshaking Stomp: At the start of the combat phase, the Spirit of Durthu stomps the ground; roll a dice for each enemy unit within 3" of this model. On a roll of 4 or more, that unit is knocked off their feet by the impact and must subtract 1 from all hit rolls in that combat phase as they regain their footing.

Impale: If the Spirit of Durthu's Massive Impaling Talons inflict a wound on an enemy model, roll a dice. If the result exceeds the number of wounds the enemy model has remaining, it is slain.

DESCRIPTION

Un Spirit of Durthu est une figurine individuelle. Il est armé d'énormes Griffes Empalmeuses (Massive Impaling Talons) et d'une Épée Gardienne (Guardian Sword). Celle-ci peut en outre canaliser un Souffle Verdoyant (Verdant Blast), pulsant dans l'énergie vitale du porteur pour expurger ses adversaires.

APTITUDES

Piétinement Sismique: Au début de la phase de combat, le Spirit of Durthu piétine lourdement le sol. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins de cette figurine. Sur un jet de 4 ou plus, cette unité est jetée au sol par les secousses et doit soustraire 1 à tous ses jets de touche de cette phase de combat, le temps qu'elle se remette sur pied.

Empalement: Si les Énormes Griffes Empalmeuses d'un Spirit of Durthu infligent une blessure à une figurine ennemie, jetez un dé et soustrayez 1 au jet. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de Wounds restant à la figurine, celle-ci est tuée.

DESCRIPCIÓN

Un Spirit of Durthu es una sola miniatura. Está armada con enormes garras empaladoras (Massive Impaling Talons), y puede atacar con su Espada guardiana (Guardian Sword). Un Spirit of Durthu también puede canalizar una Explosión de verdor (Verdant Blast) a través de su Espada guardiana (Guardian Sword), utilizando su propia energía vital para dañar a sus enemigos.

HABILIDADES

Campeones de la voluntad de la Everqueen. Los Spirits of Durthu infunden valor en los hijos de la Everqueen. Todas las unidades amigas SYLVANETH que se encuentren a 8" o menos de cualquier Spirit of Durthu en la fase de acobardamiento añaden 1 a su Bravery.

Empalar. Si las enormes garras empaladoras del Spirit of Durthu infligen una herida a una miniatura enemiga, tira un dado. Si el resultado supera la cantidad de heridas que tiene la miniatura enemiga, ésta muere.

BESCHREIBUNG

Ein Spirit of Durthu ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit Massive Impaling Talons und führt sein Guardian Sword. Ein Spirit of Durthu kann auch einen Verdant Blast durch sein Guardian Sword leiten und so seine eigene Lebensenergie aufbrauchen, um den Feind zu vernichten.

FÄHIGKEITEN

Erdschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Spirit of Durthu auf. Wurf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen 1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Pfählen: Wenn die Massive Impaling Talons eines Spirits of Durthu bei einem feindlichen Modell eine Verwundung verursachen, wirfst du einen Würfel. Wenn das Ergebnis größer ist als die verbliebene Anzahl an Wounds des feindlichen Modells, stirbt das Modell.

DESCRIZIONE

Uno Spirit of Durthu è un singolo modello. È armato con Massive Impaling Talons e può attaccare con la sua Guardian Sword. Lo Spirit of Durthu può inoltre incanalare una Verdant Blast nella sua Guardian Sword, attingendo alla propria energia vitale per eliminare i nemici.

ABILITÀ

Avanzata Sismica: all'inizio della fase di combattimento lo Spirit of Durthu calpesta con foga il terreno; tira un dado per ogni unità nemica entro 3" da questo modello. Con un risultato di 4 o più l'unità viene scaraventata a terra dall'impatto e deve sottrarre 1 da tutti i tiri per colpire in quella fase di combattimento perché deve rialzarsi.

Traffiggere: se i Massive Impaling Talons dello Spirit of Durthu infliggono una ferita a un modello nemico, tira un dado. Se il risultato è superiore al numero di ferite rimaste al modello nemico, questo viene ucciso.

Spirit Paths: If a Spirit of Durthu is within 3" of a Sylvaneth Wyldwood at the start of your movement phase, he can travel along the spirit paths. If he does so, remove the Spirit of Durthu from the battlefield, and then set him up within 3" of a different Sylvaneth Wyldwood, more than 9" from any enemy models. This is his move for the movement phase.

Guardian Sword: The Spirit of Durthu makes an extra D3 attacks with the Guardian Sword if he is within 3" of a Sylvaneth Wyldwood when he attacks in the combat phase.

Champions of the Everqueen's Will: Spirits of Durthu instill courage in the Everqueen's children. All friendly SYLVANETH units that are within 8" of any Spirits of Durthu in the battleshock phase add 1 to their Bravery.

Sentiers Spirituels: Si un Spirit of Durthu est à 3" ou moins d'un Sylvaneth Wyldwood au début de votre phase de mouvement, il peut emprunter les sentiers spirituels. S'il le fait, retirez-le du champ de bataille, puis remplacez-le à 3" ou moins d'un autre Sylvaneth Wyldwood, et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Il s'agit de son mouvement pour cette phase de mouvement.

Épée Gardienne: Le Spirit of Durthu effectue D3 Attacks supplémentaires avec son Épée Gardienne s'il est à 3" ou moins d'un Sylvaneth Wyldwood quand il attaque à la phase de combat.

Champions de l'Everqueen: Les Spirits of Durthu transmettent leur courage aux enfants de l'Everqueen. Ajoutez 1 à la Bravery des unités SYLVANETH amies à 8" ou moins d'au moins un Spirit of Durthu à la phase de déroute.

Espada guardiana: El Spirit of Durthu efectúa D3 ataques adicionales con la Espada guardiana si está a 3" o menos de un Sylvaneth Wyldwood cuando ataque en la fase de combate.

Explosión de verdor. Cuando un Spirit of Durthu ataca con explosión de verdor, puedes declarar que canaliza su fuerza vital para intensificar su poder. Añade 2 a los Attacks del arma durante el resto del turno. Si el Spirit of Durthu usa esta habilidad sufre D3 heridas mortales al final de la fase de disparo.

Guardian solemne. Los Spirits of Durthu no pertenecen a ningún clan o claro, sino que responden directamente a la Everqueen. Son sus protectores jurados y cuando ella los envía al combate defienden a sus comandantes. Si un ataque que tiene como objetivo a un SYLVANETH HERO amigo a 6" o menos de un Spirit of Durthu causa una herida, tira un dado. Con un resultado de 4 o más, el Spirit of Durthu sufre la herida en su lugar (puedes hacer una tirada de salvación de forma normal).

Geisterpfade: Wenn sich ein Spirit of Durthu zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um einen Sylvaneth Wyldwood befindet, kann er die Geisterpfade beschreiten. Tut er dies, so entfernst du den Spirit of Durthu vom Schlachtfeld und stellst ihn dann innerhalb von 3" um einen anderen Sylvaneth Wyldwood und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt auf. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

Guardian Sword: Der Spirit of Durthu führt mit dem Guardian Sword zusätzliche D3 Attacken an, wenn er sich beim Attackieren in der Nahkampfphase innerhalb von 3" um einen Sylvaneth Wyldwood befindet.

Streiter im Namen der Everqueen: Spirits of Durthu wecken Mut in den Kindern der Everqueen. Jede befreundete SYLVANETH-Einheit, die sich in der Kampfchockphase innerhalb von 8" um mindestens einen Spirit of Durthu befindet, addiert 1 zu ihrem Bravery-Wert.

Sentieri degli Spiriti: se uno Spirit of Durthu si trova entro 3" da una Sylvaneth Wyldwood all'inizio della tua fase di movimento, può percorrere i sentieri degli spiriti. In tal caso, rimuovi lo Spirit of Durthu dal campo di battaglia e schieralo entro 3" da una differente Sylvaneth Wyldwood, a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Ciò conta come il suo movimento per la fase di movimento.

Guardian Sword: lo Spirit of Durthu effettua D3 attacchi additional con la Guardian Sword se si trova entro 3" da una Sylvaneth Wyldwood quando attacca nella fase di combattimento.

Campione della Volontà della Regina Eterna: gli Spirits of Durthu infondono coraggio nei figli della Regina Eterna. Tutte le unità di SYLVANETH amiche che si trovano entro 8" da qualsiasi Spirit of Durthu nella fase di shock sommano 1 alla propria Bravery.

Verdant Blast: When a Spirit of Durthu attacks with a Verdant Blast, you can declare that he will channel his life-force to intensify its power. Add 2 to the weapon's Attacks for the rest of the turn. If the Spirit of Durthu uses this ability, he suffers D3 mortal wounds at the end of the shooting phase.

Verdant Blast: Spirits of Durthu belong to no clan or glade, instead answering directly to their Everqueen. They are her sworn protectors, and when she sends them to battle they stand in defence of her chosen commanders. If an attack that targets a friendly SYLVANETH HERO within 6" of a Spirit of Durthu causes a wound, roll a dice. On a result of 4 or more the wound is inflicted on the Spirit of Durthu instead (you can make a save roll as normal).

Souffle Verdoyant: Quand un Spirit of Durthu attaque avec son Souffle Verdoyant, vous pouvez annoncer qu'il va canaliser son énergie vitale pour en intensifier la puissance. Ajoutez 2 aux Attacks de l'arme jusqu'à la fin du tour. Si le Spirit of Durthu utilise cette attaque, il subit D3 blessures mortelles à la fin de la phase de tir.

Vœu de Protection: Les Spirits of Durthu n'appartiennent à aucun clan ni aucuns clairière; ils n'en répondent qu'à l'Everqueen. Ils sont ses gardes attirés, et lorsqu'elle les envoie à la bataille, ils défendent les commandants qu'elle leur a désignés. Si une attaque ciblant un HERO SYLVANETH allié situé à 6" ou moins d'un Spirit of Durthu provoque une blessure, jetez un dé. Sur 4 ou plus, la blessure est infligée au Spirit of Durthu à la place du HERO (vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde normalement).

Pisotón terremoto. Al inicio de la fase de combate el Treelord Ancient da un pisotón: tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de esta miniatura. Con un resultado de 4 o más la unidad es derribada por el impacto y debe restar 1 a todas las tiradas para golpear de esa fase de combate mientras recuperan la verticalidad.

Senda espiritual. Si un Treelord Ancient está a 3" o menos de un Sylvaneth Wyldwood al inicio de tu fase de movimiento, puede viajar a través de las sendas espirituales. Si lo hace, retira el Treelord Ancient del campo de batalla y desplégalo a 3" o menos de un Sylvaneth Wyldwood, diferente y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Esto cuenta como su movimiento para la fase de movimiento.

Verdant Blast: Wenn ein Spirit of Durthu mit dem Verdant Blast attackiert, kannst du ansagen, dass er dessen Macht durch seine Lebensenergie verstärkt. Addiere für den Rest des Zuges 2 zum Attacks-Wert der Waffe. Wenn der Spirit of Durthu diese Fähigkeit einsetzt, erleidet er am Ende der Fernkampfphase D3 tödliche Verwundungen.

Feierlicher Wächter: Spirits of Durthu gehören keinem Clan und keiner Lichtung an, sondern unterstehen direkt der Everqueen. Sie sind ihre eingeschworenen Beschützer, und wenn sie die Spirits in den Kampf schickt, so verteidigen diese auch ihre erwählten Befehlshaber. Wenn eine Attacke einen befreundeten SYLVANETH-HERO innerhalb von 6" um einen Spirit of Durthu zum Ziel hat und eine Verwundung verursacht, wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr erleidet stattdessen der Spirit of Durthu die Verwundung (du darfst normal einen Schutzwurf ablegen).

Verdant Blast: quando uno Spirit of Durthu attacca con una Verdant Blast, puoi dichiarare che esso incanala la propria essenza vitale per intensificarne la potenza. Somma 2 agli Attacks dell'arma per il resto del turno. Se lo Spirit of Durthu usa questa abilità, esso subisce D3 ferite mortali alla fine della fase di tiro.

Guardiano Solenne: gli Spirits of Durthu non appartengono a nessun clan né radura, ma rispondono direttamente alla Regina Eterna. Sono i suoi protettori giurati e quando ella li invia in battaglia si ergono a protezione dei suoi comandanti scelti. Se un attacco che prende di mira un SYLVANETH HERO amico entro 6" da uno Spirit of Durthu infligge una ferita, tira un dado. Con 4 o più la ferita viene invece inflitta allo Spirit of Durthu (puoi effettuare normalmente un tiro salvezza).

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, HERO, SPIRIT OF DURTHU

