



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

**BuildInstructions.com**



SYLVANETH™

# BRANCHWYCH™



CE

• WARNING! Small parts. • ATTENTION : Contient des petites pièces. • VORSICHT! Kleinteile. • ATTENZIONE! Parti piccole. • ¡ADVERTENCIA! Piezas pequeñas. • OSTRZEŻENIE! Małe części. • VAROITUS! Pieniä osia. • VARNING! Små delar. • ADVARSEL! Små dele. • WAARSCHUWING! Kleine onderdelen. • ADVARSEL! Små deler. • 警告! 小さな部品あり。 • 警告! 本品包含小零件。

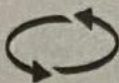




- Dry fit stage before gluing • Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar • Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare

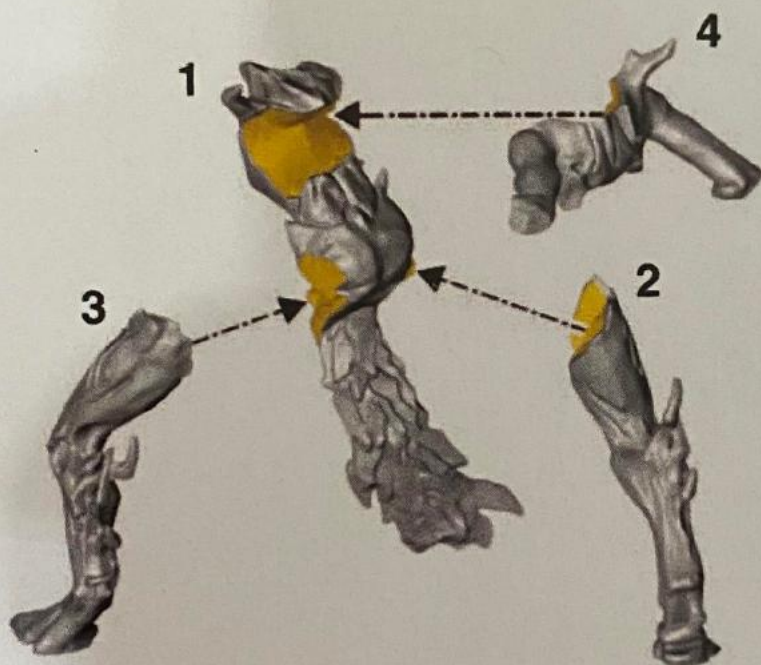


- Detail view • Vue détaillée
- Vista detallada • Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio

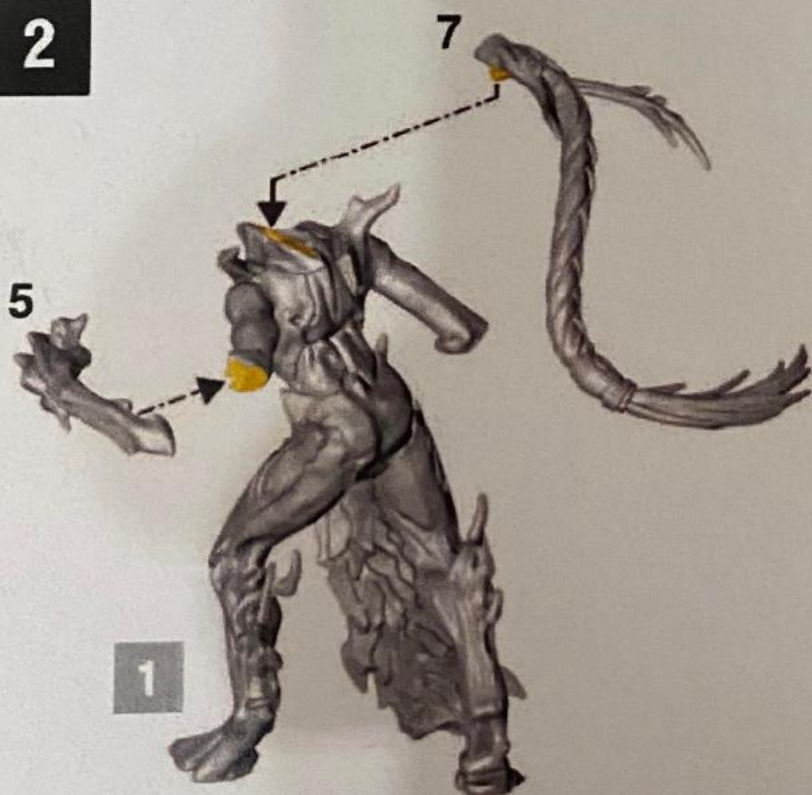


- Rotate part • Faire pivoter
- Girar la pieza • Teil drehen
- Ruota ial componente

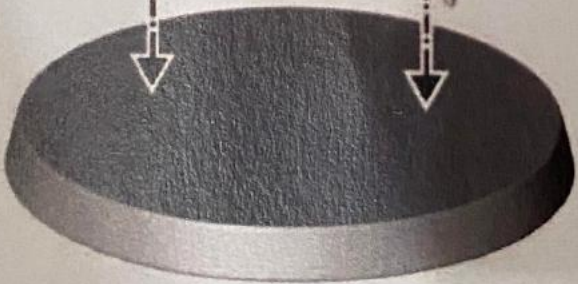
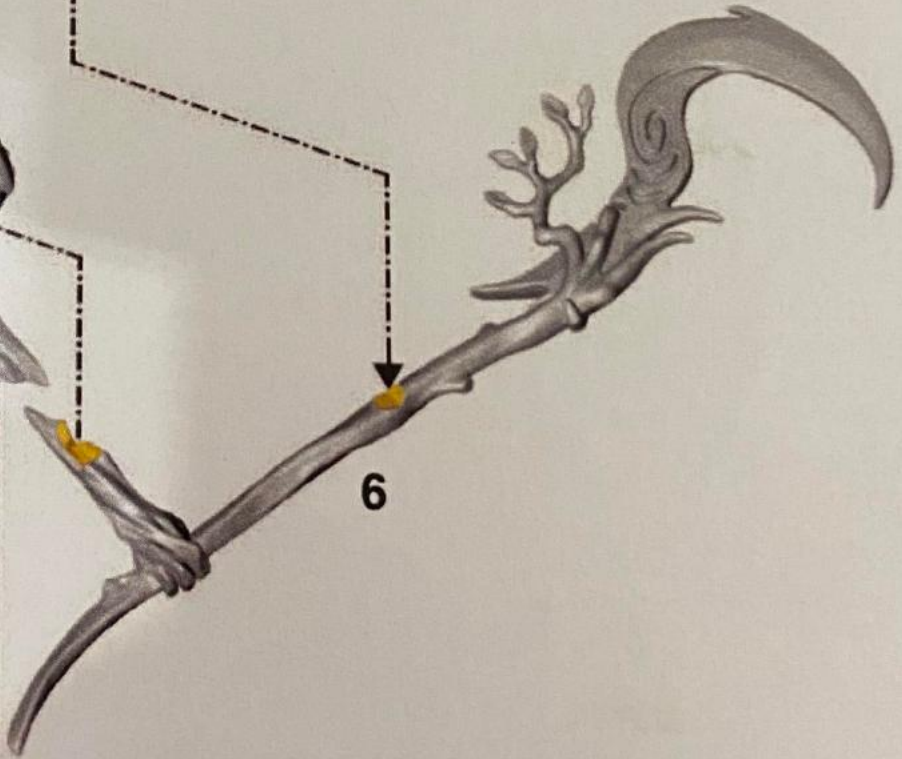
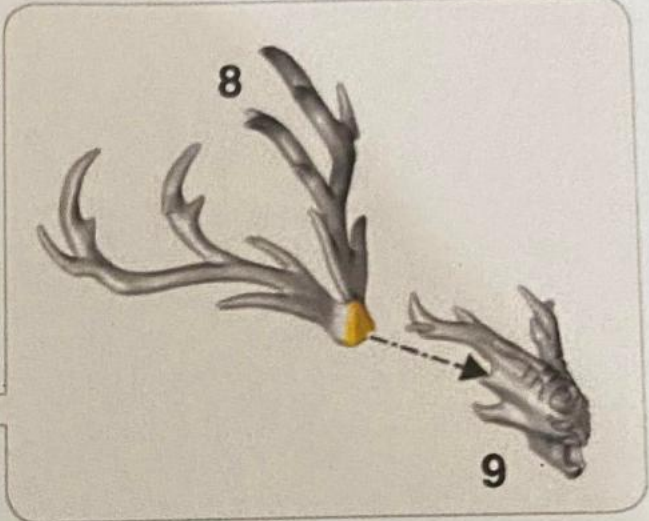
1



2



3

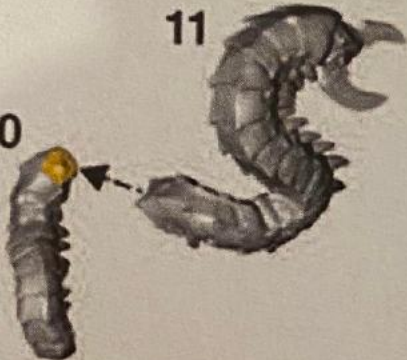


4



11

10



Scan QR code for Warscroll

**games-workshop.com**

© Copyright Games Workshop Limited 2016. Citadel, Games Workshop, and GW are © and Warhammer Age of Sigmar and all associated logos, names, races, vehicles, weapons and characters are either © or TM and / or © Games Workshop Limited.



Please retain packaging for future reference.  
 Veuillez conserver cet emballage pour référence.  
 Conserve esta caja para cualquier referencia.  
 Verpackung bitte zur späteren Referenz aufbewahren.  
 Conserva la confezione per riferimenti futuri.  
 パッケージは、将来の参考のためにお取り置きください。

12+



Expertly designed  
 plastic Citadel  
 Miniature.  
 Assembly and  
 painting required.

**WARNING!**  
 Small parts.

Scan now to  
 discover more!



## SYLVANETH

### DRYADS



Branch Nymph



**Explanation of symbols • Explication des symboles • Explicación de símbolos  
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**



**Stage complete**  
**Étape terminée**  
**Paso completado**  
**Schrift 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 Pincas 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 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.



**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 dal 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**  
**Pincas de precisión Citadel**  
**Tenazas Citadel**  
**Präzisions-Kunststoffseitenschneider**  
**Tronchesine di precisione Citadel**



**Citadel mouldline remover**  
**Ébarboir Citadel**  
**Herramienta para rebabas Citadel**  
**Gussgratentferner**  
**Atrezzo per ripulire Citadel**



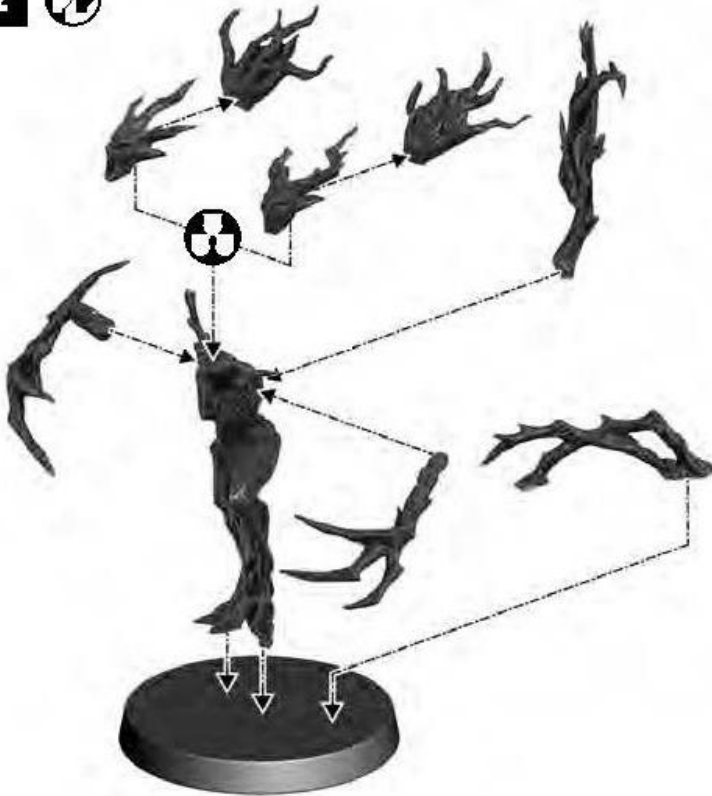
# BRANCH NYMPH

1



# DRYADS

2



# DRYADS



## MELEE WEAPONS

Wracking Talons

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rand	Damage
2"	2	4+	4+	-	1

### DESCRIPTION

A unit of Dryads has 5 or more models. They are armed with vicious Wracking Talons.

### BRANCH NYMPH

The leader of this unit is a Branch Nymph. A Branch Nymph makes 3 attacks rather than 2.

### ABILITIES

**Blessings of the Forest:** Subtract 1 from all hit rolls made against this unit if it is within 3" of a SYLVANETH WYLDWOOD.

**Enrapturing Song:** In your own combat phase, you can enrapture one enemy unit that is within 3" of this unit. Add 1 to the hit rolls for attacks made by this unit against the enraptured unit in that combat phase.

**Impenetrable Thicket:** When Dryads gather in great numbers their many twisting limbs and branches form an interlocking shield of thorns that protects them against the enemy's blows. You can add 1 to the result of save rolls for this unit if it includes at least 12 models.

### DESCRIPTION

Une unité de Dryades comprend au moins 5 figurines. Elles sont armées de Serres Meurtrières (Wracking Talons).

### BRANCH NYMPH

Le leader de l'unité est une Branch Nymph. Une Branch Nymph effectue 3 attaques au lieu de 2.

### APTITUDES

**Bénédiction de la Forêt:** Soustrayez 1 à tous les jets de touche effectués contre cette unité si elle est à 3" ou moins d'un SYLVANETH WYLDWOOD.

**Mélodie Enrôutante:** Lors de votre phase de combat, vous pouvez enrôuter une unité ennemie à 3" ou moins de cette unité. Ajoutez 1 aux jets de touche effectués par cette unité contre l'unité enrôutée à cette phase de combat.

**Boisquet Impénétrable:** Lorsque les Dryades se rassemblent en grand nombre, les branches de leurs bras forment des boucliers d'épines qui les protègent efficacement. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de cette unité si elle comprend au moins 12 figurines.

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dryads tiene 5 o más miniaturas. Están armadas con feroces garras destructoras (Wracking Talons).

### BRANCH NYMPH

La líder de esta unidad es una Branch Nymph. Una Branch Nymph tiene 3 ataques en vez de 2.

### HABILIDADES

**Bendiciones del bosque:** Resta 1 a todas las tiradas para golpear a esta unidad si está a 3" o menos de un SYLVANETH WYLDWOOD.

**Canción embelesadora:** En tu propia fase de combate, puedes embelesar a una unidad enemiga que esté a 3" o menos de esta unidad. Suma 1 a las tiradas para golpear de los ataques hechos por esta unidad contra la unidad embelesada en esta fase de combate.

**Maternal Impenetrable:** Cuando las Dryads se reúnen en grandes números sus miembros retorcidos y ramas forman un escudo de espaldas que las protege contra los golpes enemigos. Puedes sumar 1 al resultado de las tiradas para salvar de esta unidad si incluye al menos 12 miniaturas.

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dryads besteht aus 5 oder mehr Modellen. Dryads sind mit böartigen Wracking Talons bewaffnet.

### BRANCH NYMPH

Die Anführerin dieser Einheit ist eine Branch Nymph. Eine Branch Nymph führt 3 Attacken durch anstatt 2.

### FÄHIGKEITEN

**Bezauberndes Lied:** In deiner eigenen Nahkampfphase kannst du eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit bezaubern. Addiere 1 auf alle Trefferwürfe, die diese Einheit in dieser Nahkampfphase gegen die bezauberte feindliche Einheit durchführt.

**Segnungen des Waldes:** Ziehe von allen Trefferwürfen gegen diese Einheit 1 ab, wenn sich diese Einheit innerhalb von 3" um einen SYLVANETH WYLDWOOD befindet.

**Undurchdringliches Dickicht:** Wenn sich Dryads in großer Zahl versammeln, bilden ihre sich windenden Gliedmaßen und Zweige einen Schild aus Ästen und Dornen, der sie vor den Hieben der Feinde beschützt. Wenn diese Einheit mindestens 12 Modelle enthält, kannst du zu allen ihren Schutzwürfen 1 addieren.

### DESCRIZIONE

Un'unità di Dryade è composta da 5 o più modelli. Sono armate con affilati Wracking Talons.

### BRANCH NYMPH

La leader di questa unità è una Branch Nymph. La Branch Nymph effettua 3 attacchi invece di 2.

### ABILITÀ

**Benedizioni della Foresta:** sottrai 1 da tutti i tiri per colpire effettuati contro questa unità se essa si trova entro 3" da una SYLVANETH WYLDWOOD.

**Canto Ammalante:** nella tua fase di combattimento puoi ammalare una singola unità nemica che si trova entro 3" da questa unità. Agglungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da questa unità contro l'unità ammalata in quella fase di combattimento.

**Groviglio Impenetrabile:** quando le Dryade si riuniscono in vaste schiere, i loro arti e rami contorti formano uno scudo intrecciato di spine che le protegge dai colpi nemici. Puoi aggiungere 1 al risultato dei tiri salvezza di questa unità se essa include almeno 12 modelli.

## KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, DRYADS



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  
ÉTAPE  
PASOS  
SCHRITTE  
FASI  
ステップ

12 - 21

# SPIRIT OF DURTHU



STEPS  
ÉTAPE  
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.



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

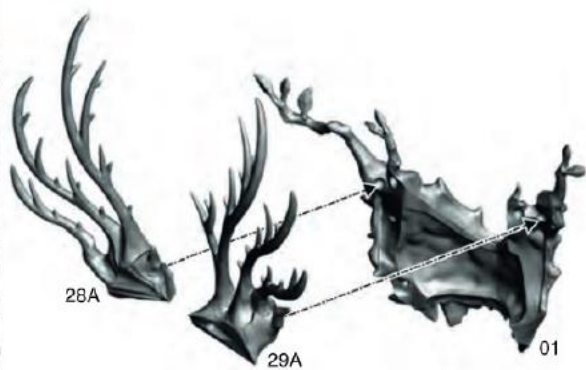
Citadel plastic glue thin  
 Colle plastique liquide Citadel  
 Pegamento para plástico fluido  
 Citadel-Kunststoffkleber (Dünnflüssig)  
 Colla per plastica fluida Citadel

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

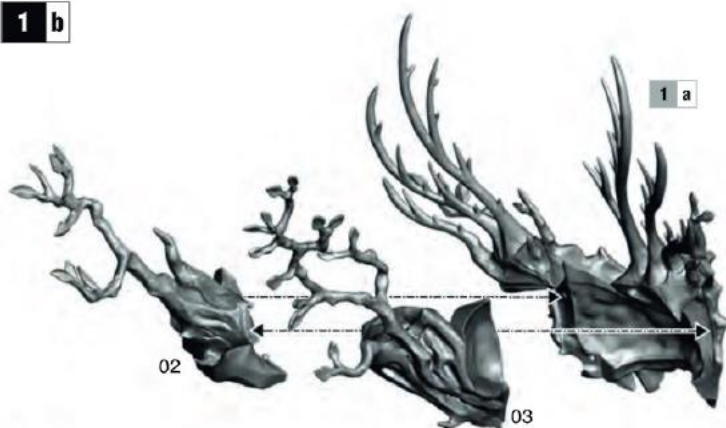
Citadel mouldline remover  
 Ébarboir Citadel  
 Herramienta para rebabas Citadel  
 Gussgratentferner  
 Attrezzo per ripulire Citadel

**1 - 11** TREELORD ANCIENT

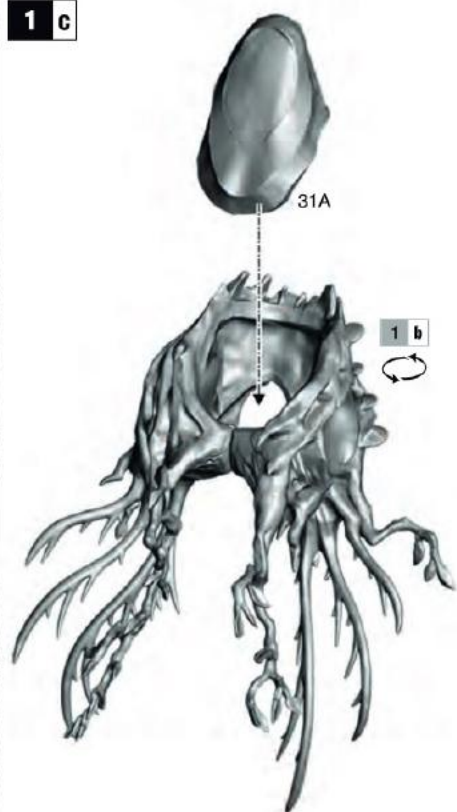
**1 a**



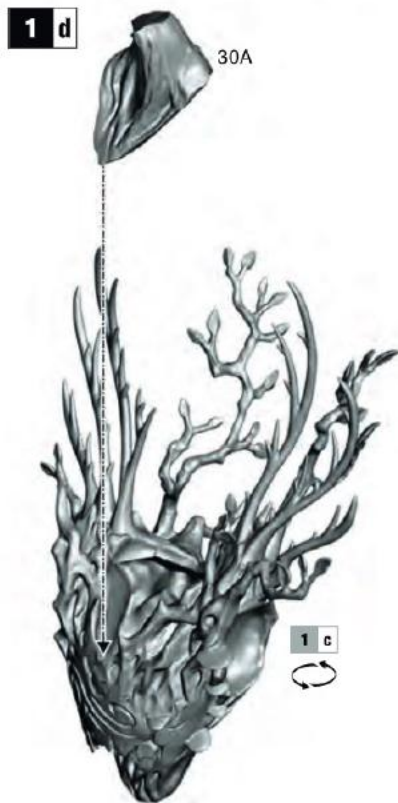
**1 b**



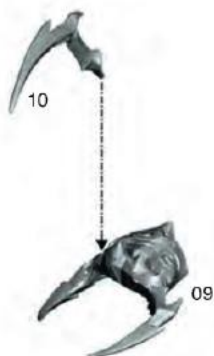
**1 c**



**1 d**



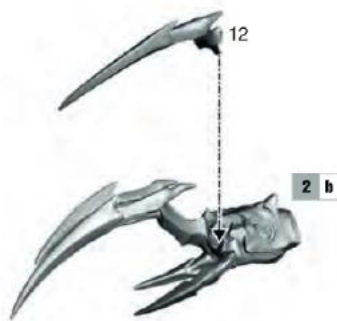
**2 a**

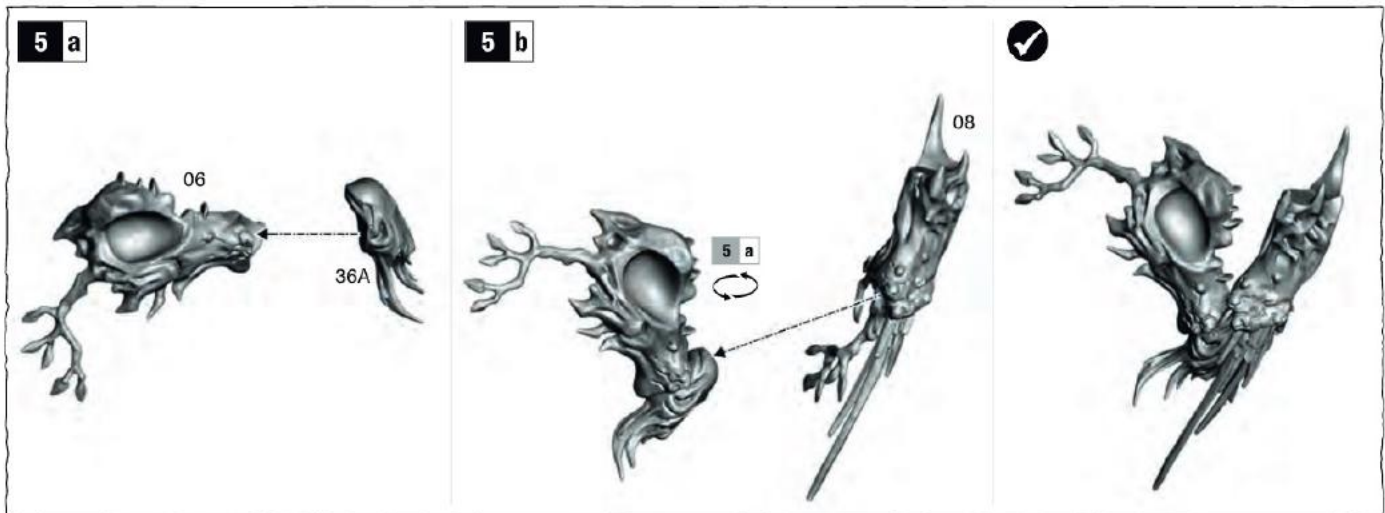
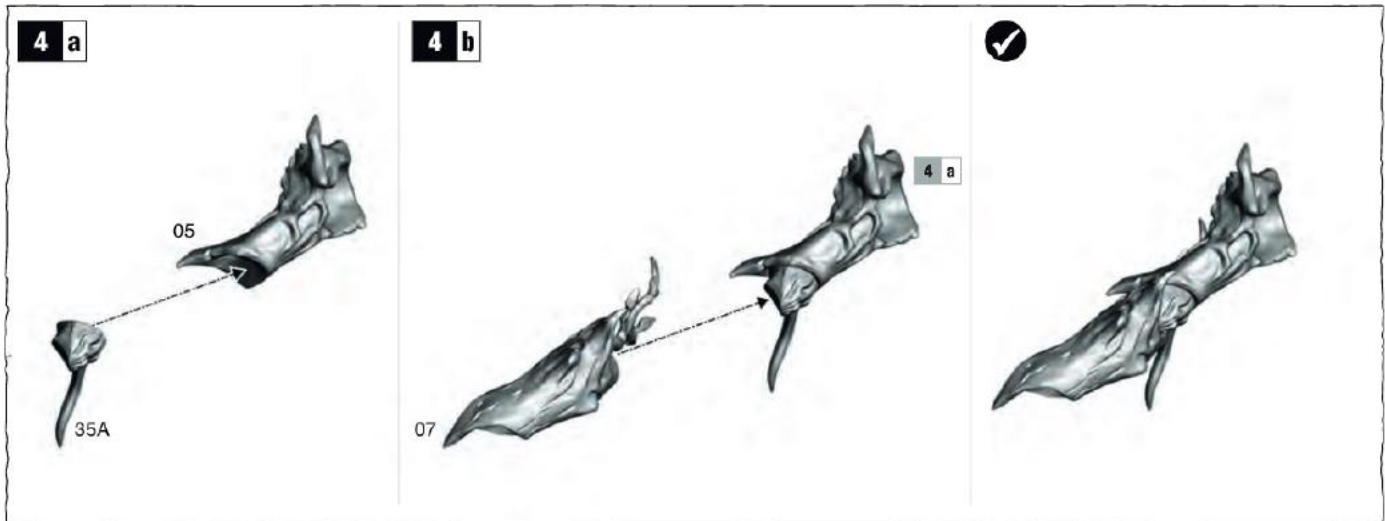
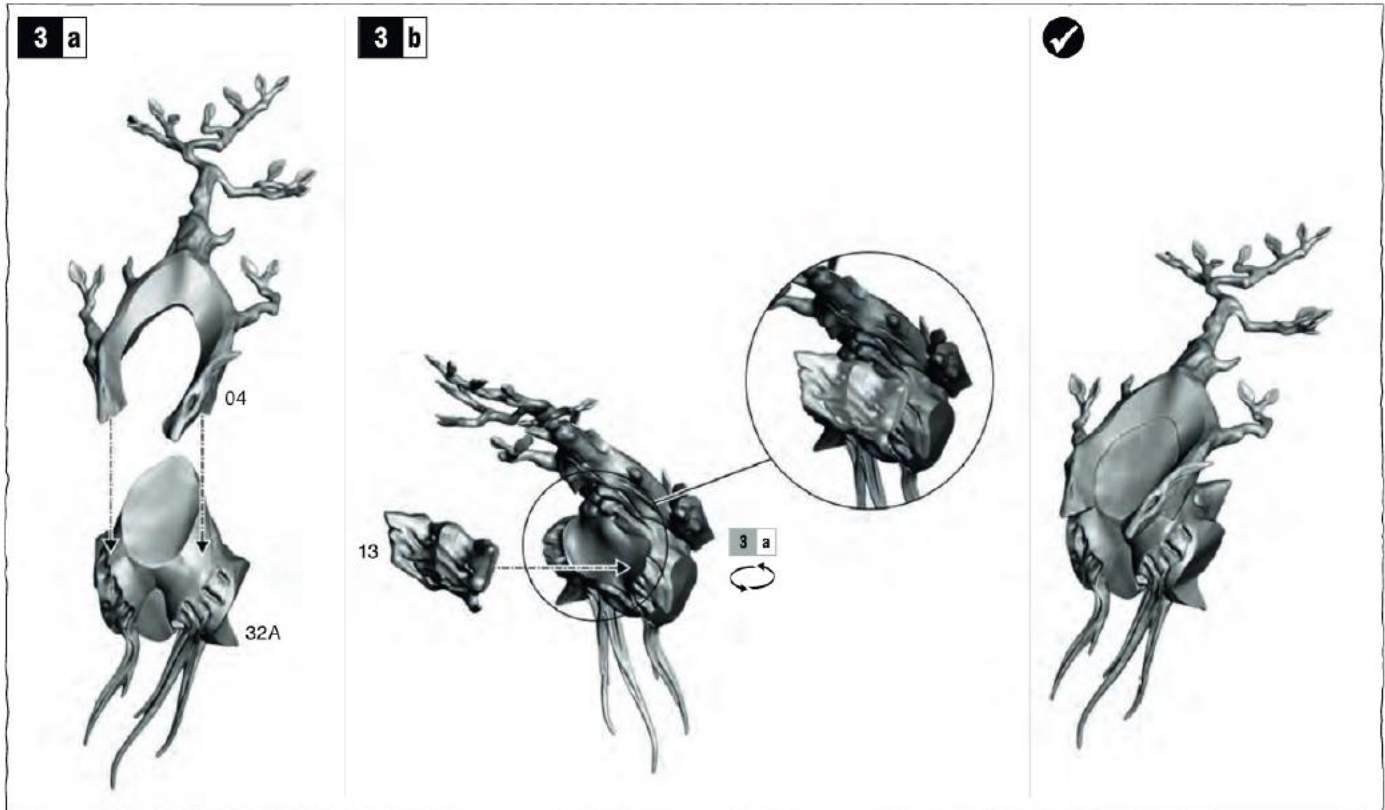


**2 b**

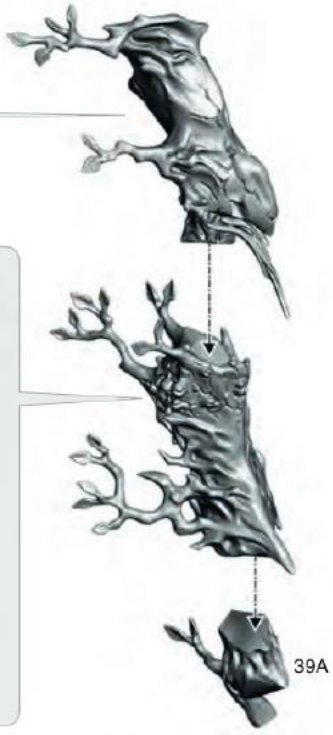
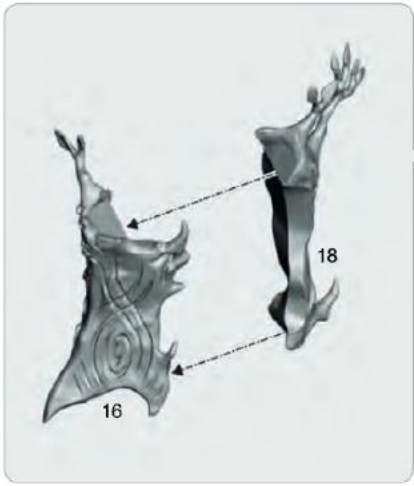


**2 c**

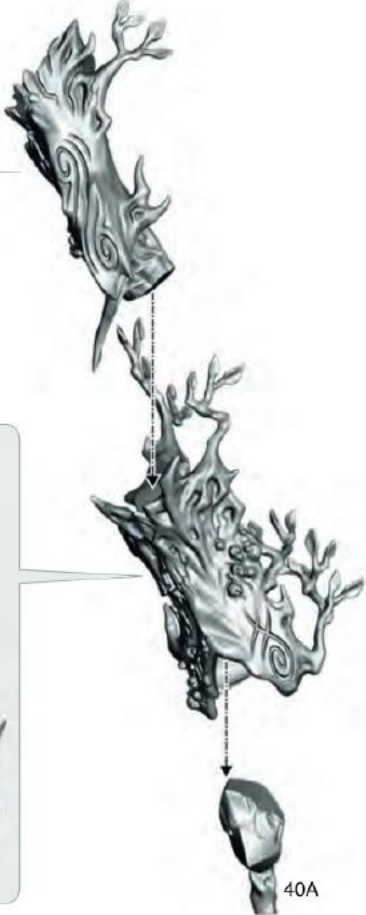
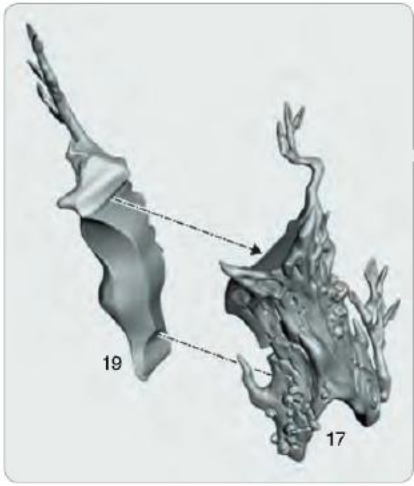




6 a

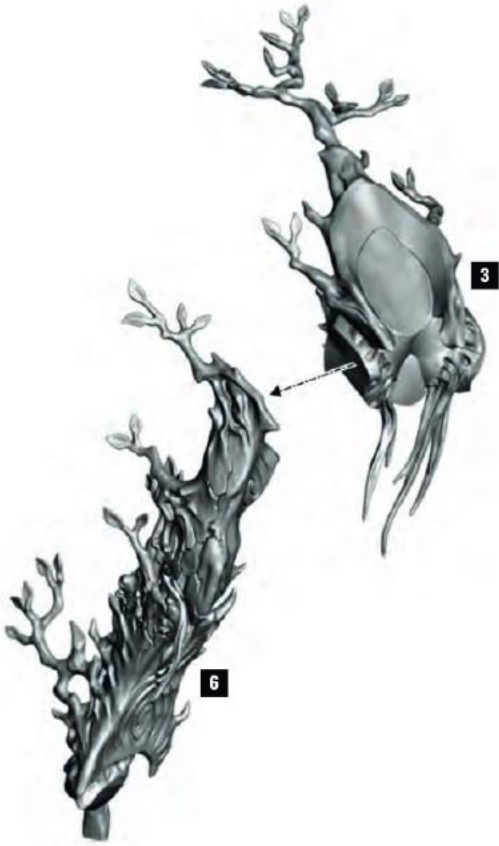


7 a





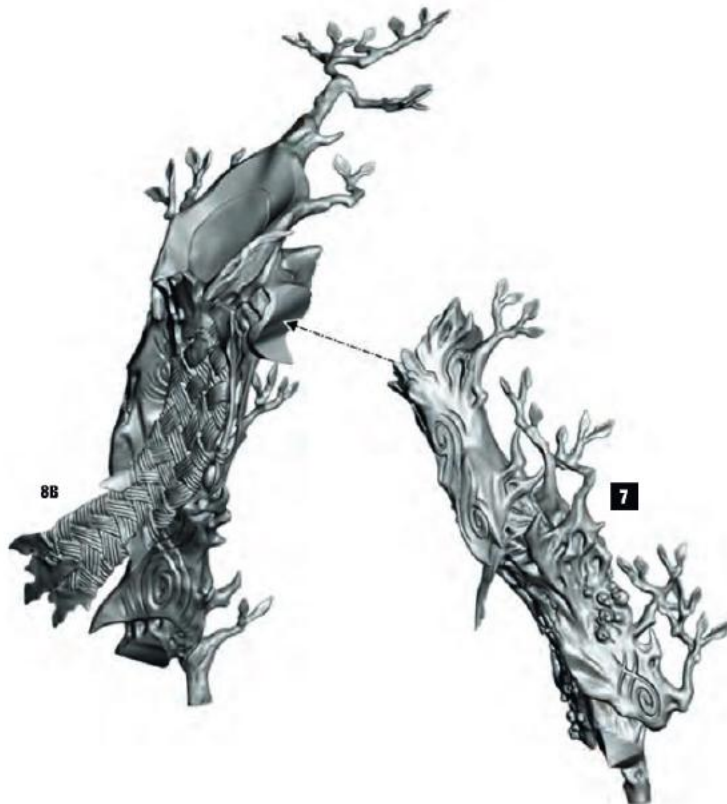
8 a



8 b



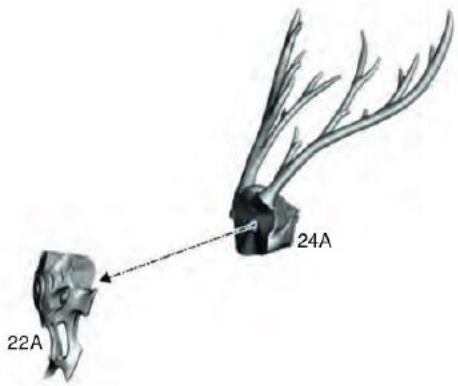
8 c



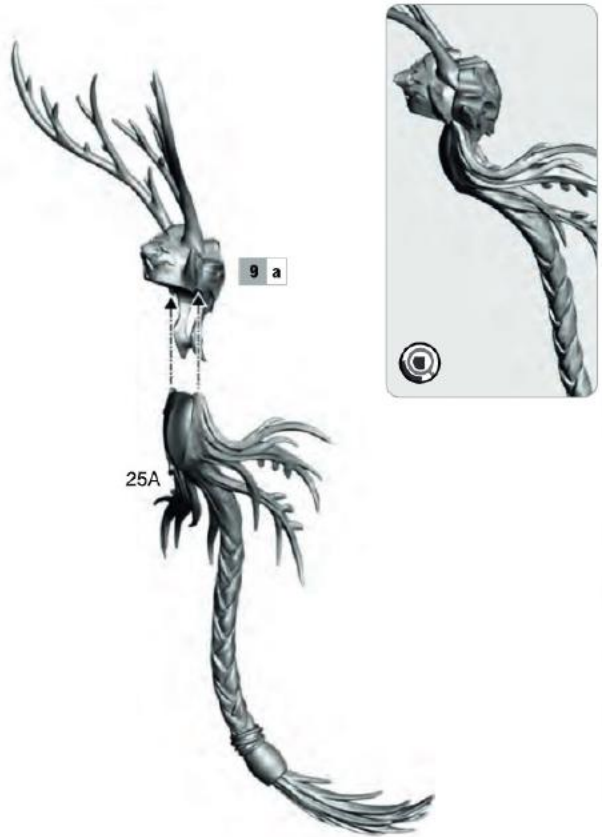
8 d



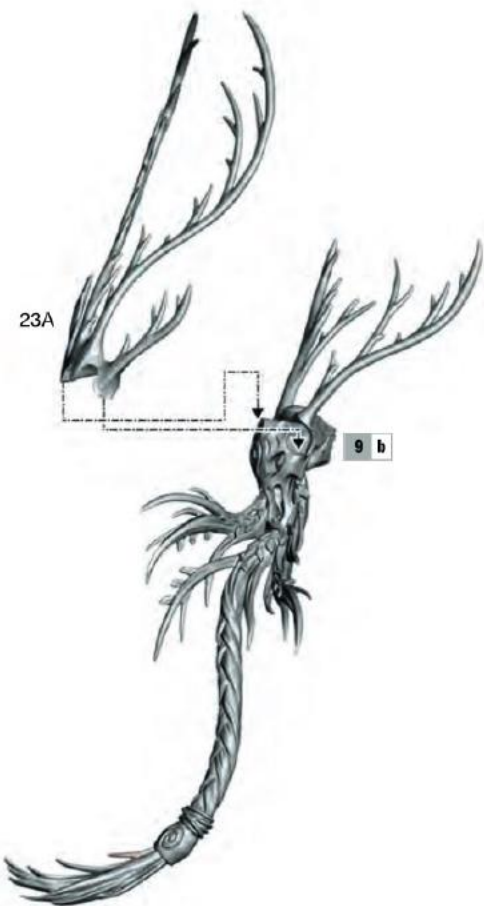
9 a

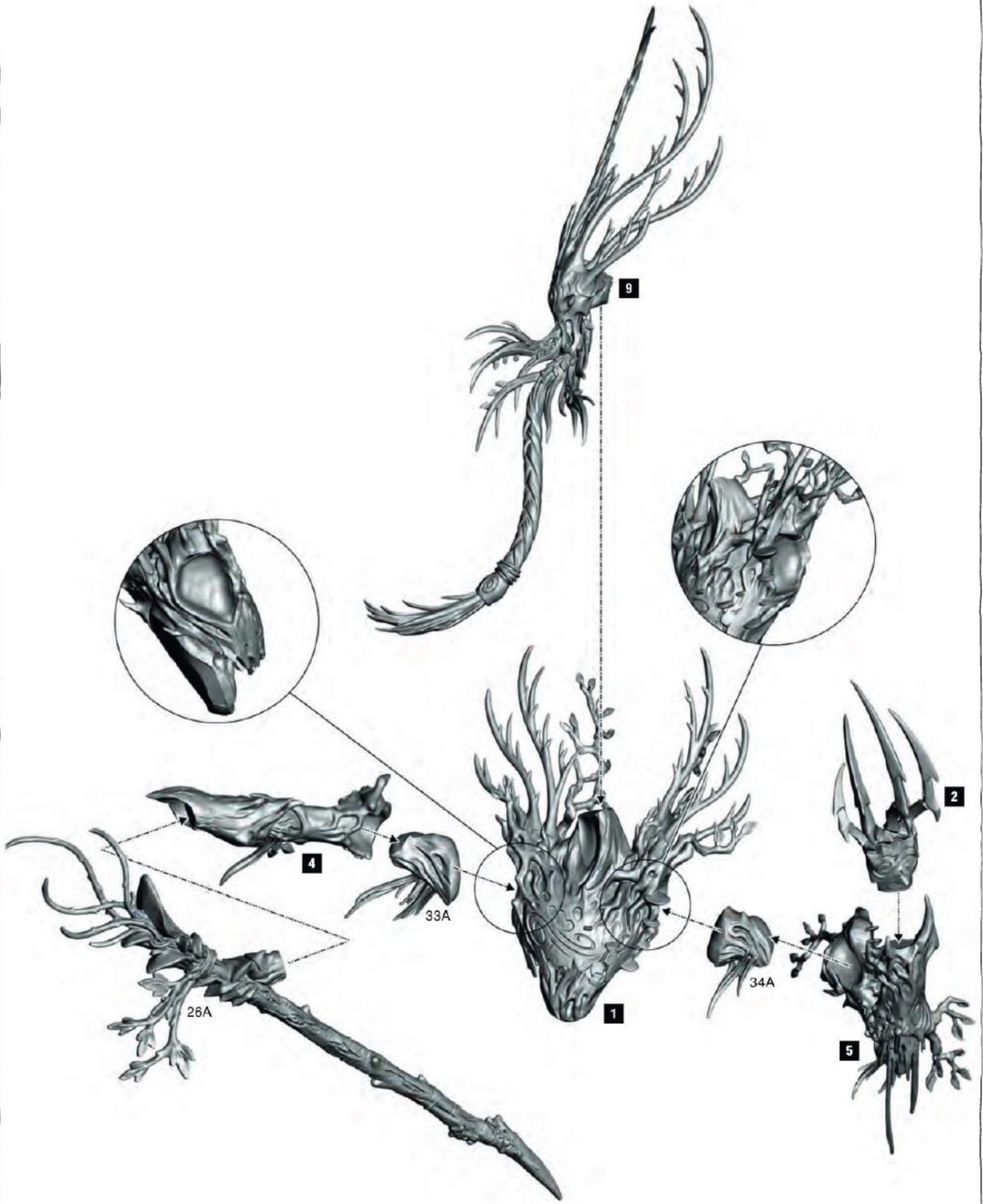


9 b



9 c







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



79



85



81



84



86



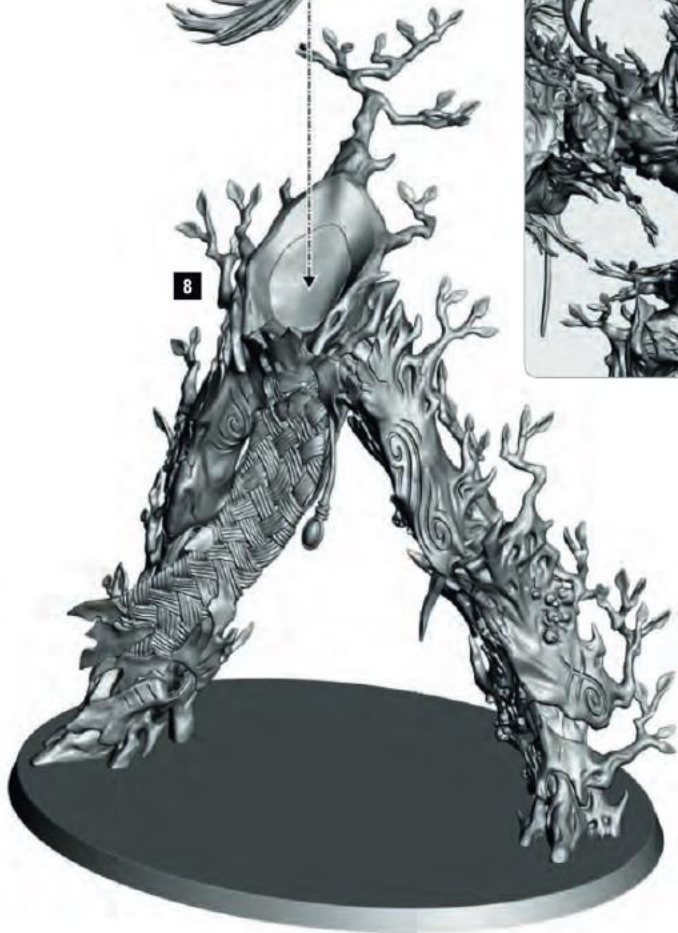
82



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, 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.

**Trafiggere:** 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 erwehen 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*.

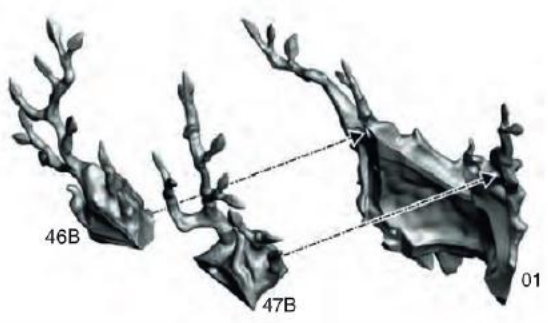
## RISVEGLIARE IL BOSCO

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.

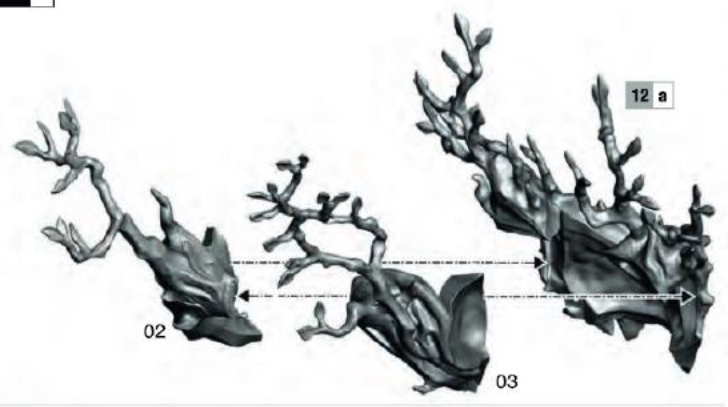
## KEYWORDS

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

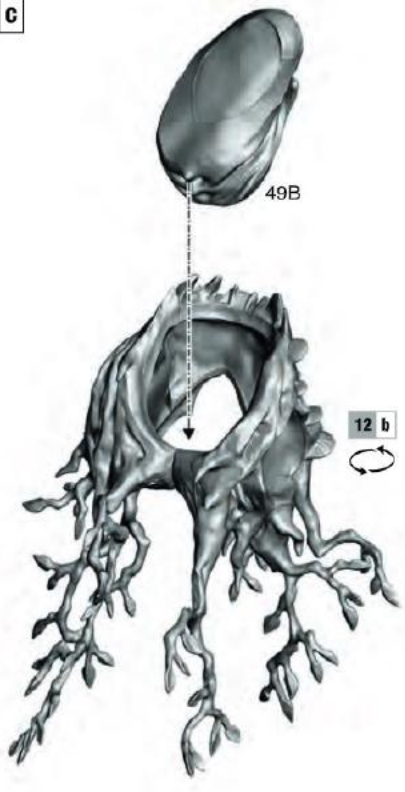
12 a



12 b



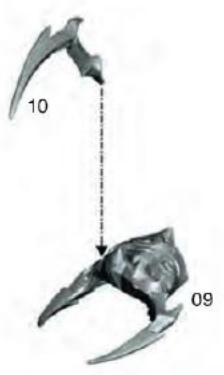
12 c



12 d



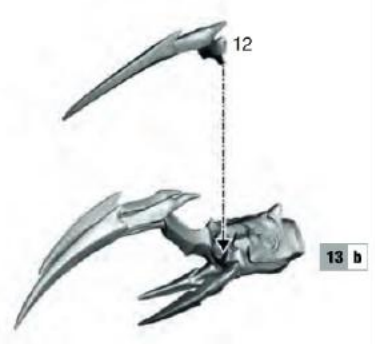
13 a



13 b

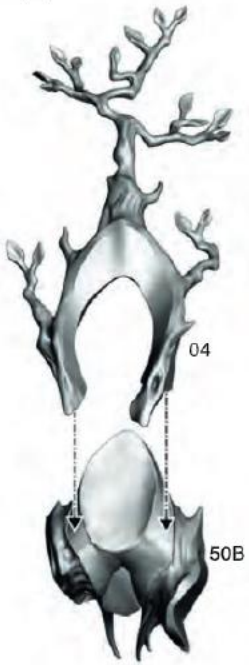


13 c

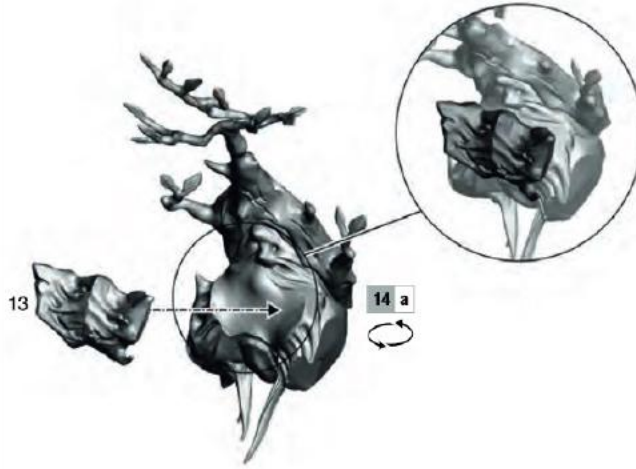




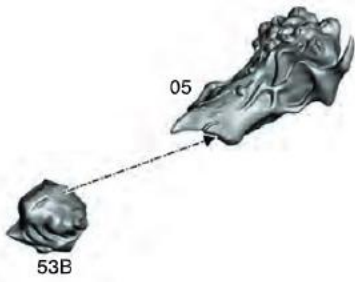
14 a



14 b



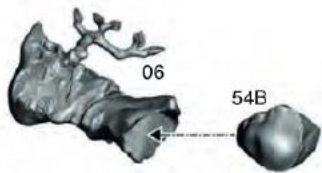
15 a



15 b



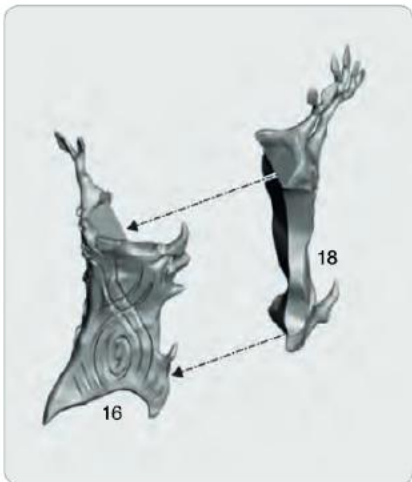
16 a



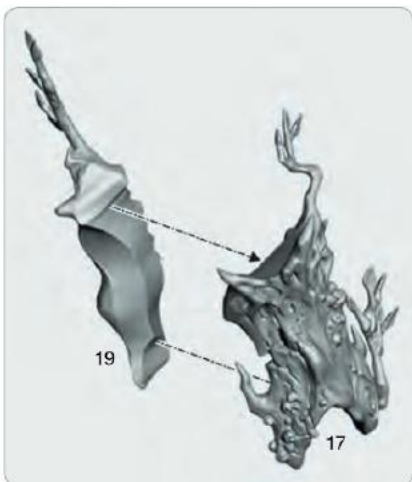
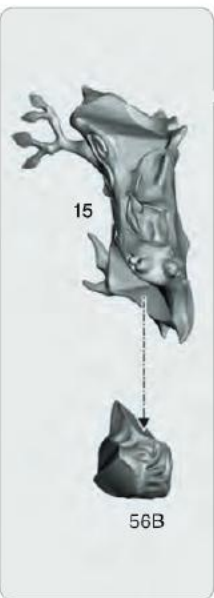
16 b



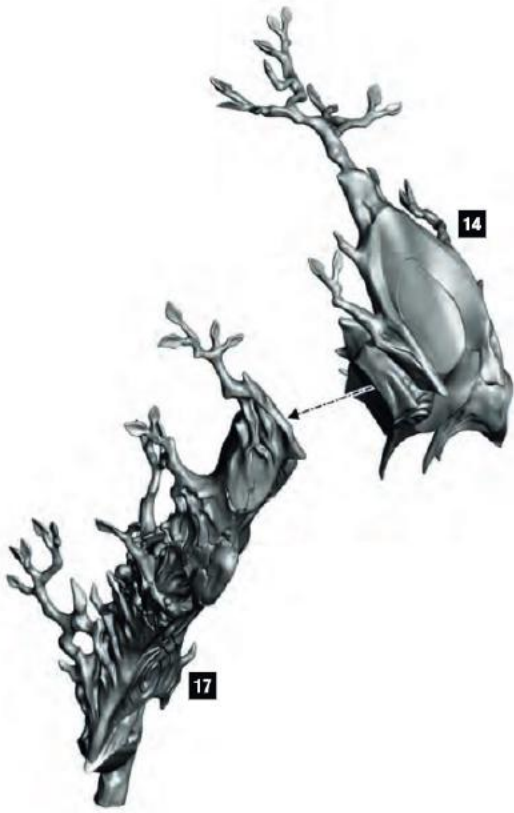
17 a



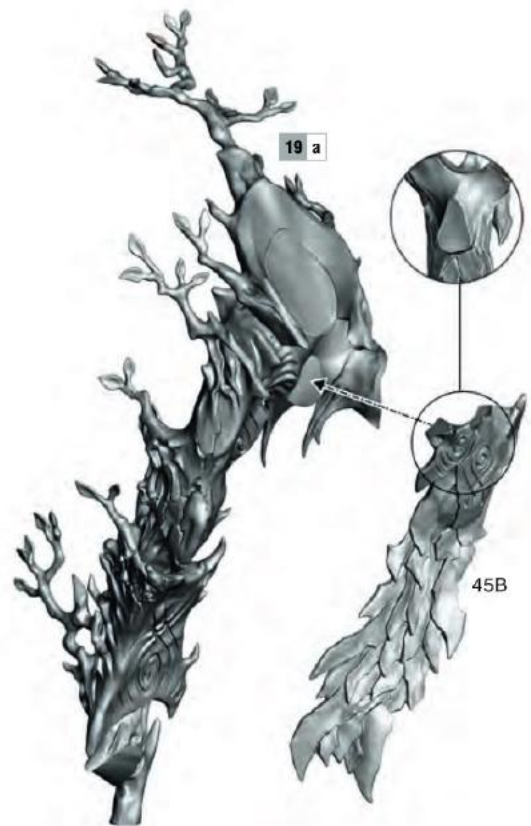
18 a



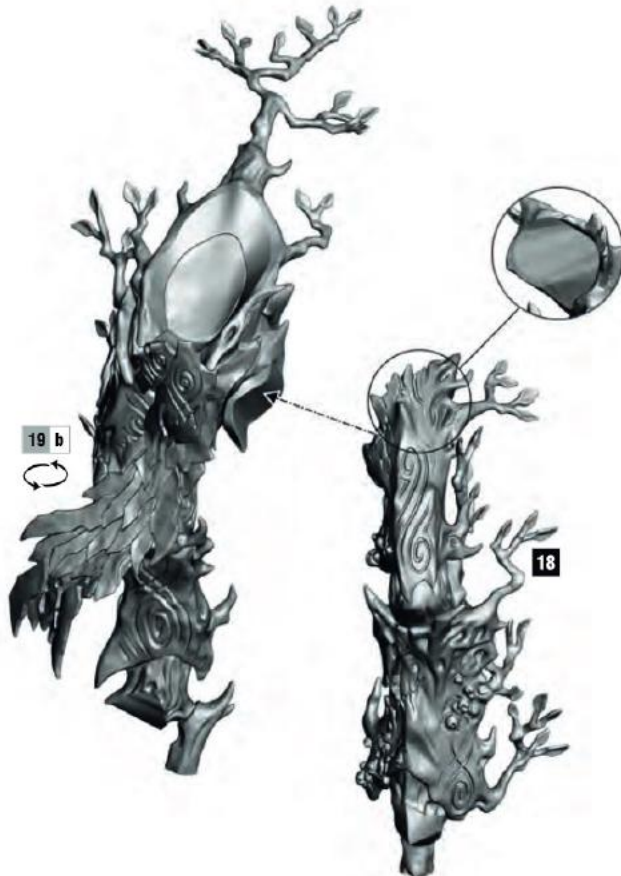
19 a



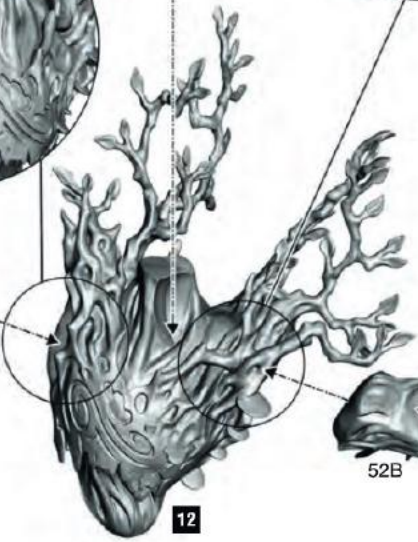
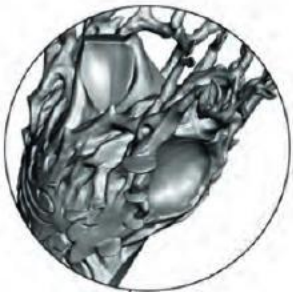
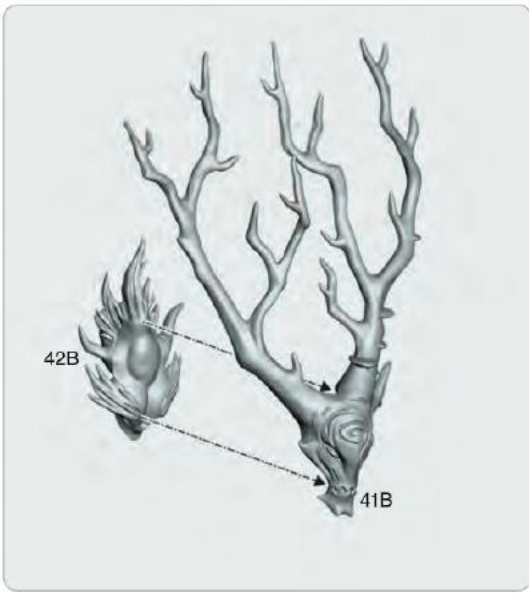
19 b

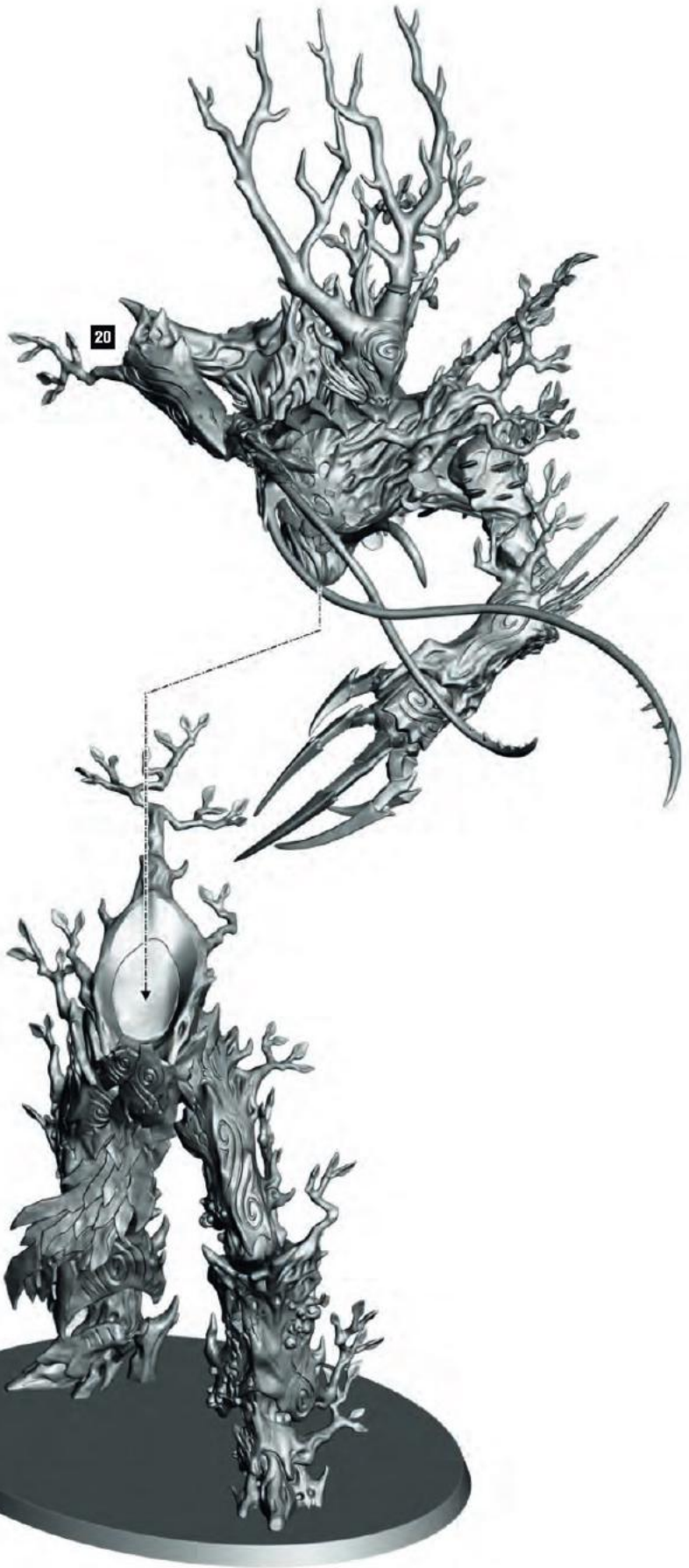


19 c

















**!** **⊕** 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.

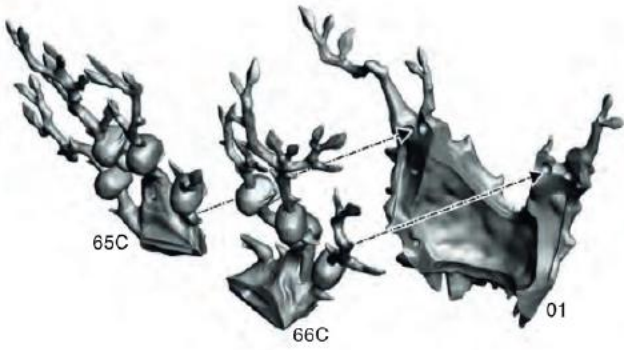
**Sentieri degli Spiriti:** se un Treelord si trova entro 3" da una SYLVANETH WYLDWOOD all'inizio della tua fase di movimento, può percorrere i sentieri degli spiriti. In tal caso, rimuovi il Treelord dal campo di battaglia e schieralo poi entro 3" da una differente SYLVANETH WYLDWOOD, a più di 9" da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

## KEYWORDS

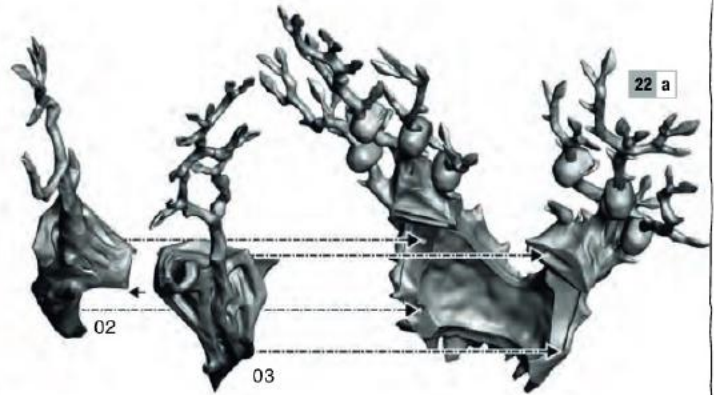
ORDER, SYLVANETH, MONSTER, TRELORD



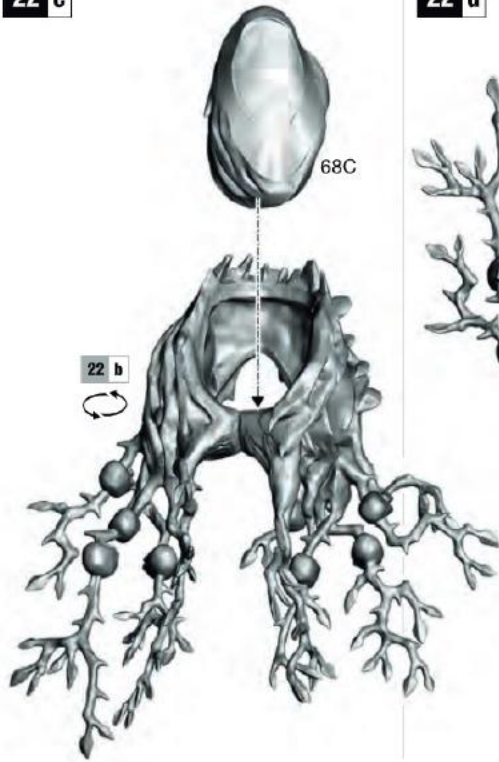
22 a



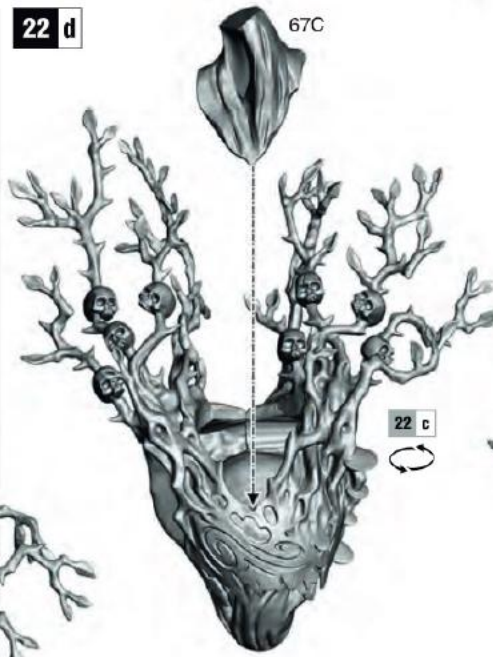
22 b



22 c



22 d



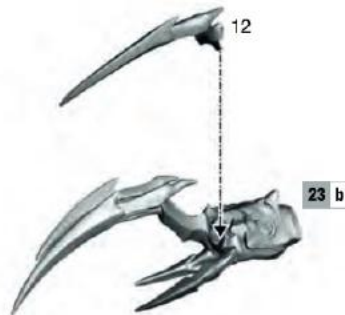
23 a



23 b



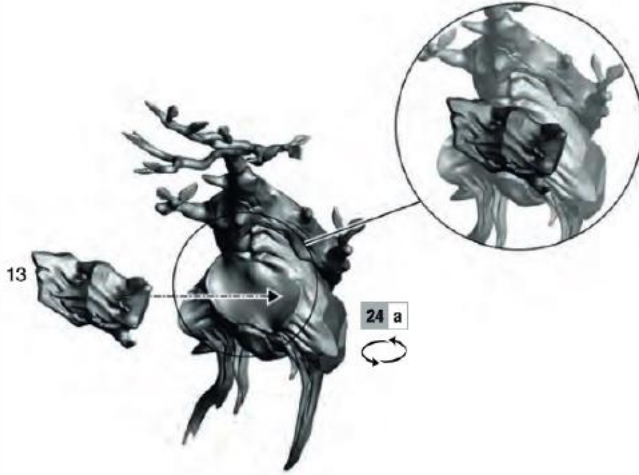
23 c



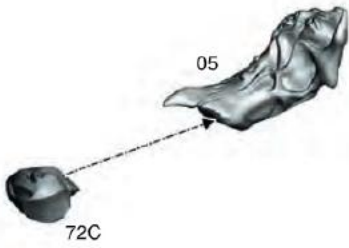
24 a



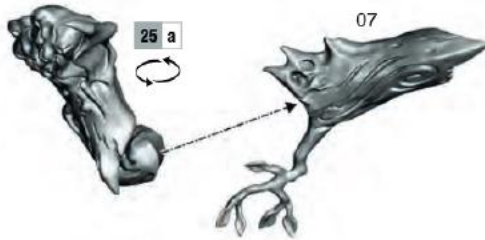
24 b



25 a



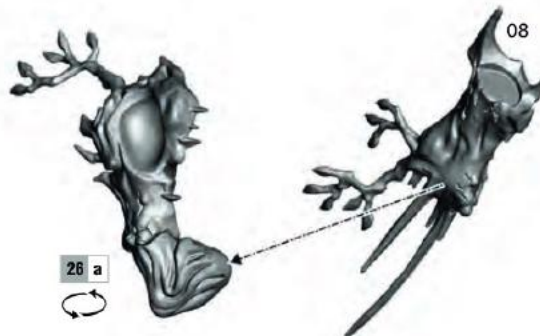
25 b



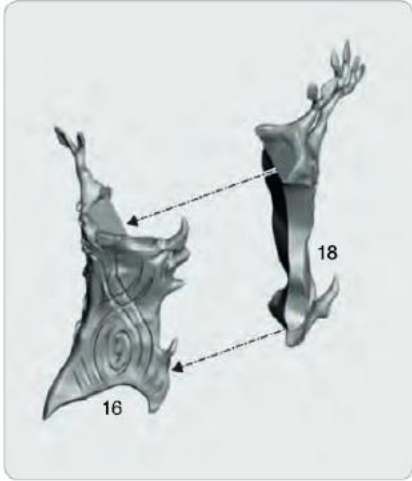
26 a



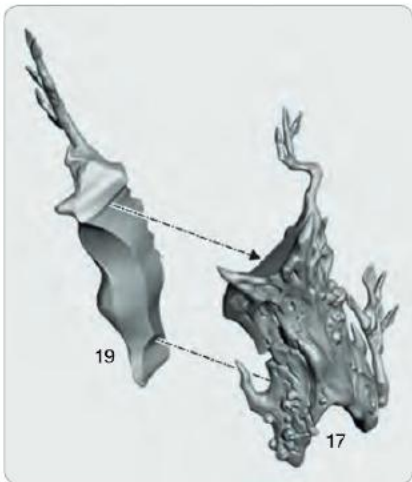
26 b



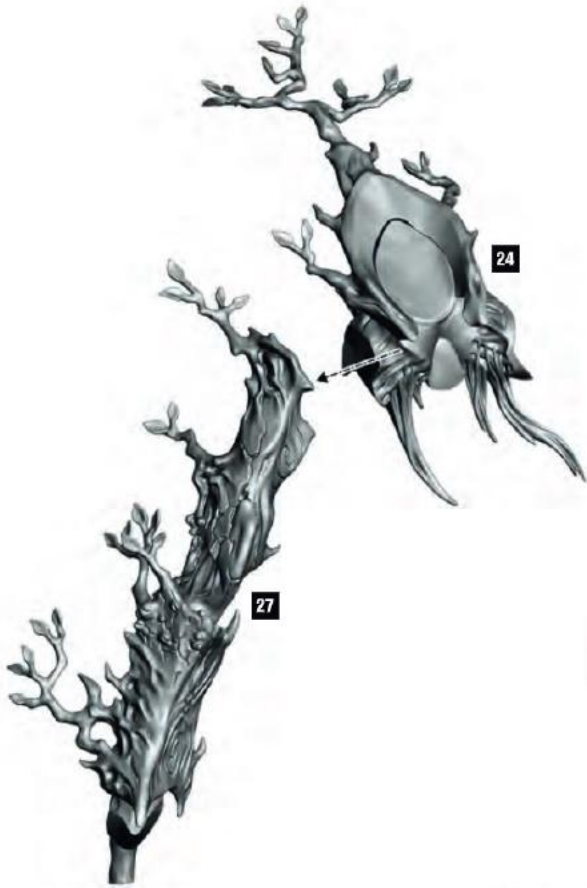
27 a



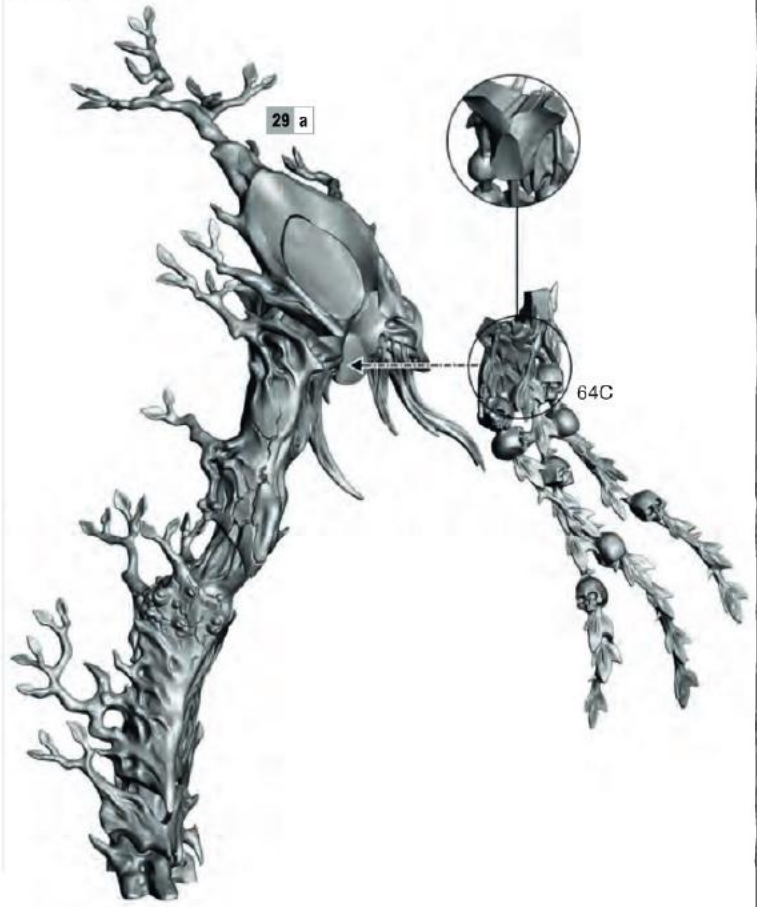
28 a



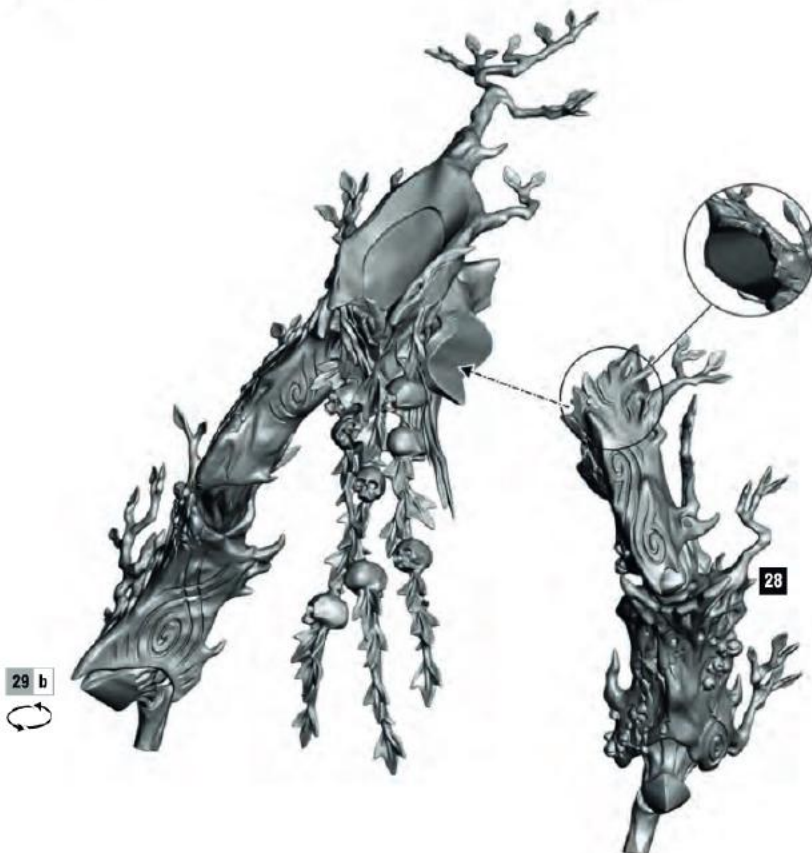
29 a

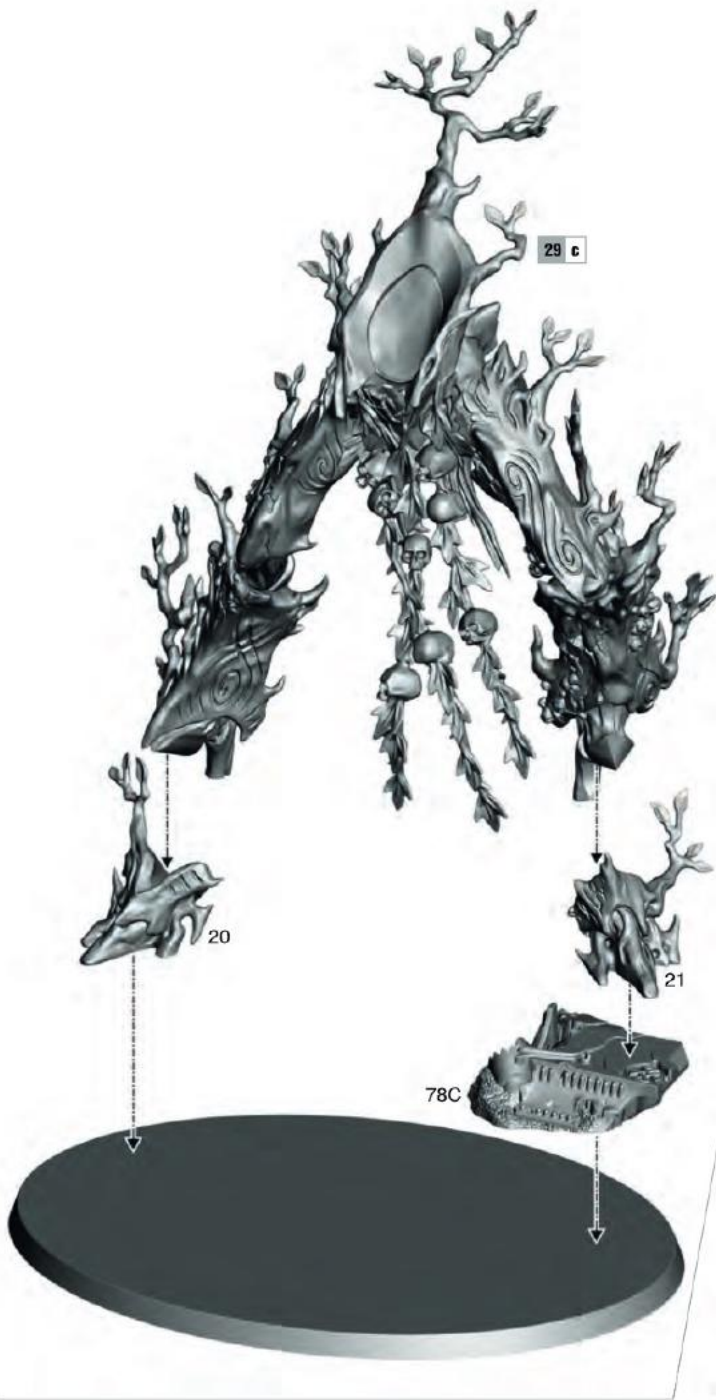


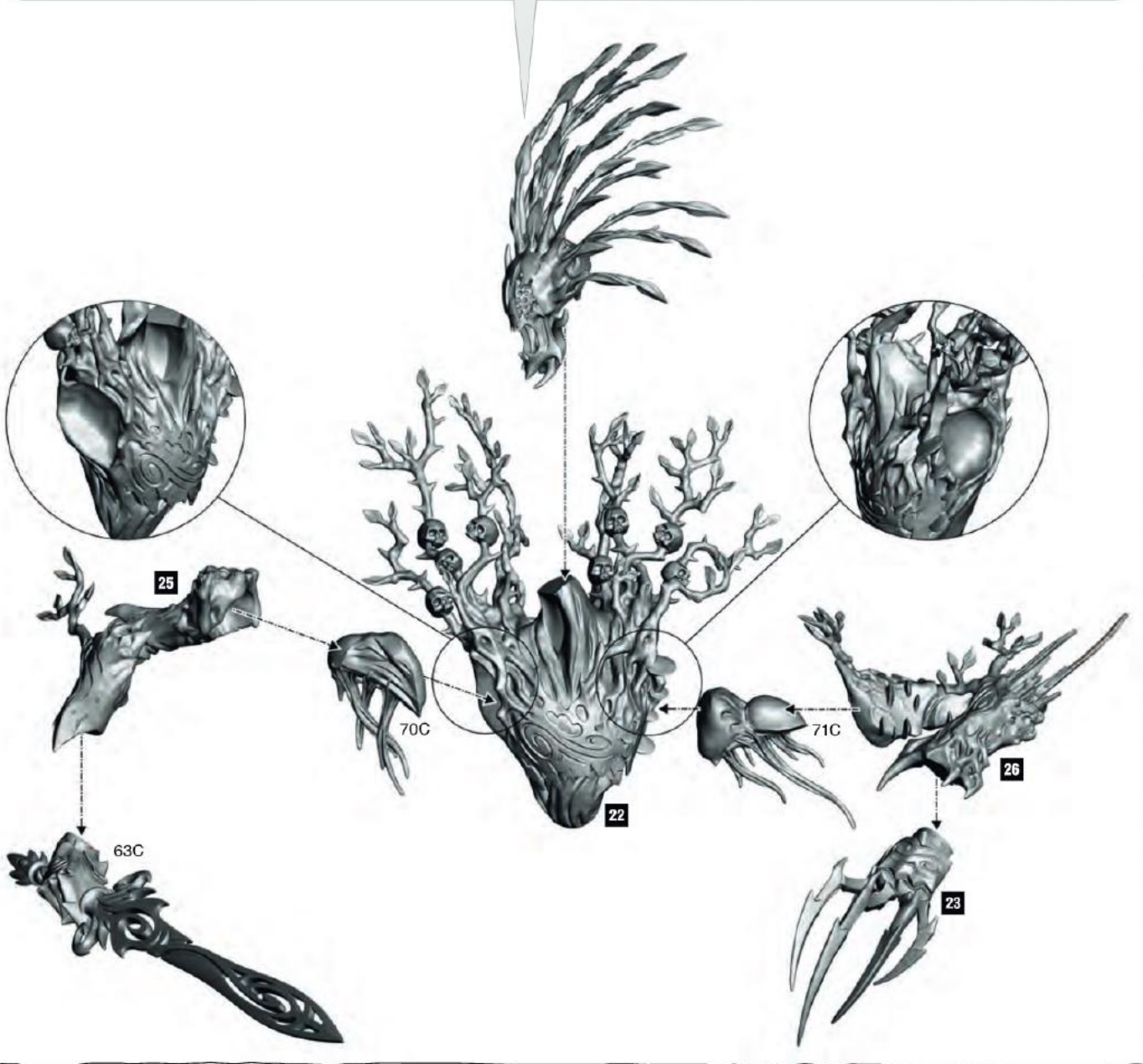
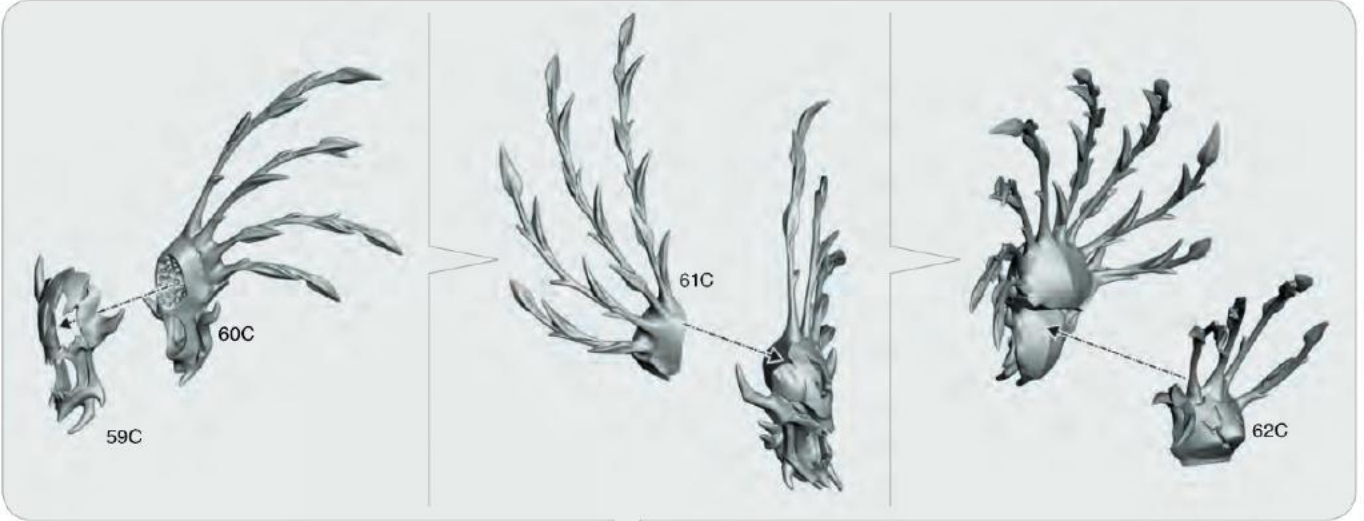
29 b



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+





