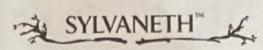


Free Downloads of Build Instructions, Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com







BRANCHWYCH







・WARNING! Small parts. ・ATTENTION: Contient des petites pièces. ・VORSICHT! Kleinteile. ・ATTENZIONE! Parti piccole. ・iADVERTENCIA! Piezas pequeñas. ・OSTRZEZENIE! Male 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

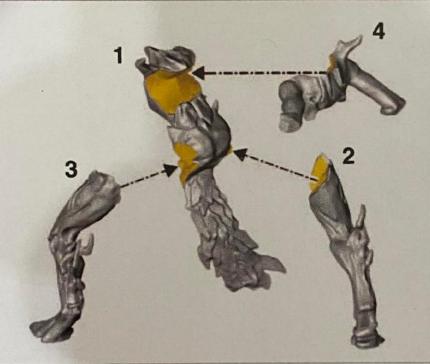


- · Detail view · Vue détaillée
- · Vista detallada · Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio



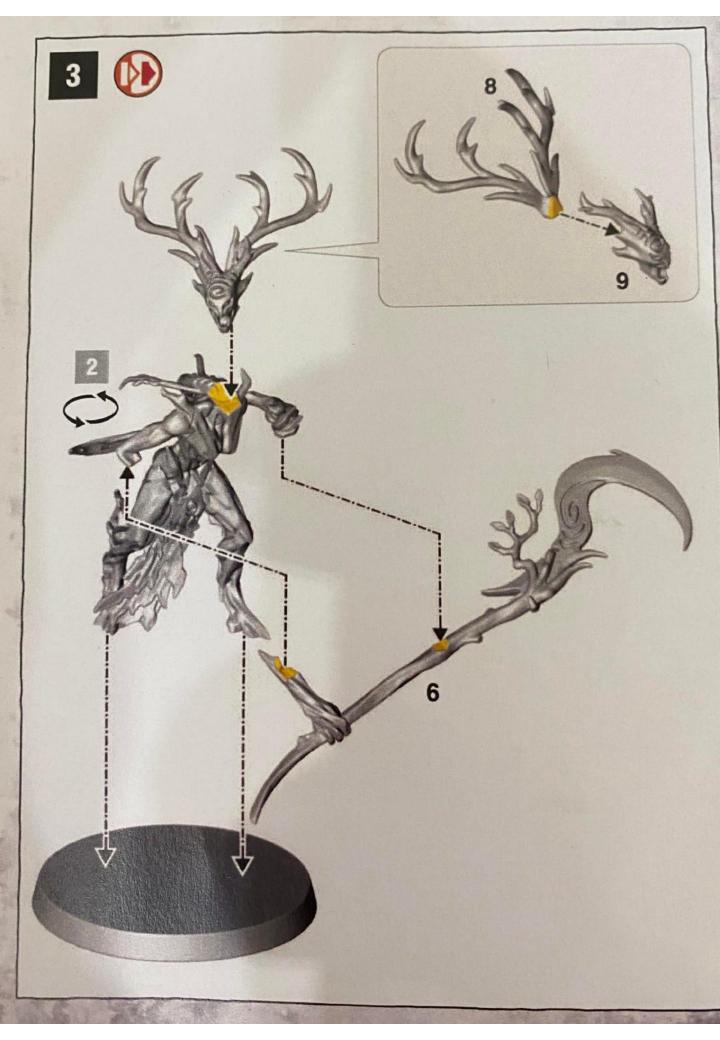
- Rotate part Faire pivoter
- Girar la pieza Teil drehen
- Ruota ial componente

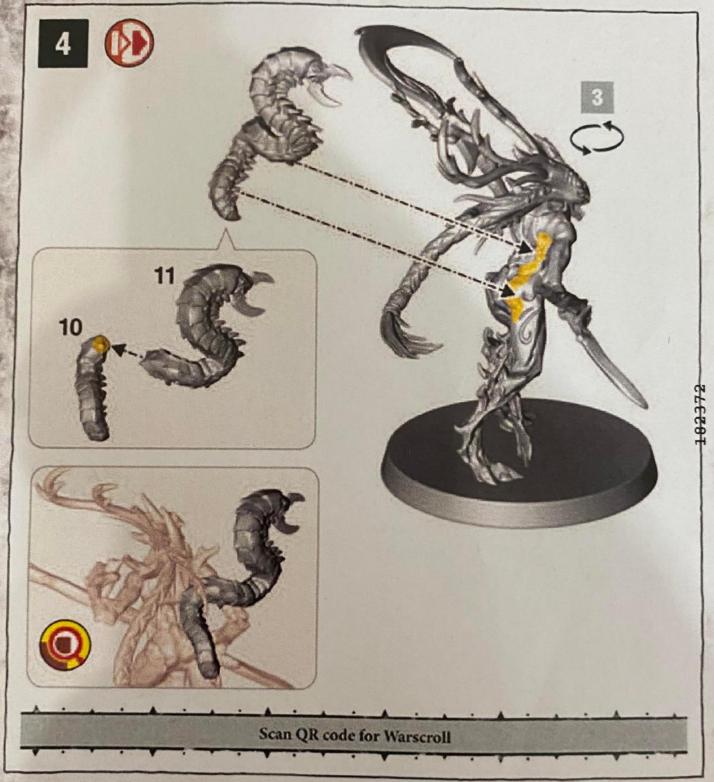
1











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 tuture reterence.
Veuillez conserver cet emballage pour rétérence.
Conserve esta caja para cualquier referencia.
Verpackung bitte zur späteren Referenz aufbewahren.
Conserva la confezione per riferimenti luturi.
バッケージは、将来の部号のためにお取り置きください。



Expertly designed plastic Citadel Miniature.
Assembly and painting required.



WARNING! Small parts. Scan now to discover more!





SYLVANETH

DRYADS



Branch Nymph













CITADEL

993102040084

Explanation of symbols • Explication des symboles • Explicación de simbolos Erläuterung der Symbole • Legenda del simboli



Special instruction - Piease read instructions spéciales - Lire attentivement instrucción especial: Por favor, léela Besondere Anwelsung - Bitte lesen Istruzioni speciali - Leggi attentamente



Stage complete Étape terminée Paso completado Schritt abgeschlossen Fase completa



Detail view Vue détaillée Vista detaillada Alternative Ansicht Visuale del dettaglio



Dry fit stage before gluing
Tester avant de coller
Comprobar el encaje antes de pegar
Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobleren
Prova a secco prima di Incollare



Choice of parts
Choix d'éléments
Modelos de componentes
Auswahl an Tellen
Scetta 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 Telle nicht kleben Non incollare i componenti



Rotate part
Faire pivoter
Girar la pleza
Tell 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 moine de 16 ans sans la eupervision d'un adulte.



LEER ANTES DE MONTAR: Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones culdadosamente. Te harán faita unas tenazas para plástico a fin de separar las plezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de ilmpiar cada pleza. 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 Kunststoffseltenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Minlatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bautelle vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisione-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 palo di tronchesine per piastica per staccare i componenti dal loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pullre i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per piastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripullre Citadel e Colla per piastica 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-Kunststofficieber
(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
Prāzisions-Kunststoffseitenschneider
Tronchesine di precisione Citadel

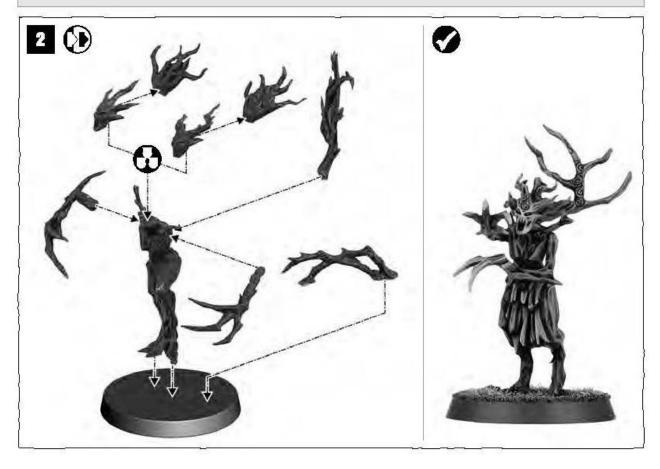


Citadel mouldline remover Ébarboir Citadel Herramienta para rebabas Citadel Gussgratentfemer Attrezzo per ripulire Citadel

BRANCH NYMPH



DRYADS



DRYADS



		E & Dionico
MEL	EE W	EAPONS
Whi	aciding	Telone

Range Attacks

To Wound To Hit 4+

4+

Rend

Damage 1

DESCRIPTION

A unit of Dryeds has 5 or more models. They are armed with victous Wracking Takons.

BRANCH MYMPH

The leader of this unit is a Branch Nymph. A Branch Nymph makes 3 sitsoks rather

ABILMES

Bisselings of the Forest: Subtract 1 from all hit rolls made against this unit if it is within 3" OF & SYLVANETH WYLDWOOD.

Enrapturing Song: In your own combet 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 thoms 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 Dryade comprend au moins 5 figurines. Elles sont armées de Serres Meuririères (Wracking Talons).

RRANCH MYMPH

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 effectuée contre cette unité al elle sat à 3° ou moins d'un Sylvausm WYLDWOOD.

Mélopée Envoûtante: Lors de votre phese de combet, vous pouvez envoûter une unité ennemie à 3° ou moine de cette unité. Ajoutez 1 aux jets de touche effectués par cette unité contre l'unité envoûtée à cette phase de combat

Bosquet impénétrable : Lorsque les Dryads se ressemblent en grand nombre, les branches de leurs bras forment des boucilers d'épines qui les protègent efficacement. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de seuvegarde de cette unité si elle comprend au moine 12 figurines.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Dryada tiene 5 o más miniaturas. Están armadas con fercoes garras destructores (Wracking Talons).

RRANCH NYMPH

Le líder de este unidad es una Branch Nymp. Una Branch Nymph tiene 3 ataques en vez

HARUI IDADES

Bendialones del basque: Resta 1 a todas las tirades para golpenr a esta unidad si está a S' o menos de un Syrvenson Wyrowcon.

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

Matorral Impenetrable: Cuando las Dryada se reúnen en grandes números sus miembros retorcidos y ramas forman un escudo de espinas que las protege contra los golpes enemigos. Puedes aumar 1 al resultado de las tiradas para salvar de esta unidad si incluye al menos 12 ministuras.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dryede besteht aus 5 oder mehr Modellen. Dryads sind mit bösartigen 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 Nehkampfphase kannet du eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 3° um disse Enhelt bezaubern. Addiere 1 auf alle Trefferwürfe, die diese Einheit in dieser Nahkampiphase gegen die bezauberte feindliche Einheit durchführl.

Segnungen des Waldes: Ziehe von allen Trefferwürfen gegen diese Einheit 1 ab, wenn sich diese Einheit innerhalb von 3' um einen Sylvagethi Wylpwood befindet.

Undurchdringlichee Dickloht: Wenn sich Dryads in großer Zahl versammein, bilden ihre sich windenden Gliedmaßen und Zweige einen Schild aus Asten und Domen, 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 à composte da 6 o più modelli. Sono armate con affilati Wrecking Talons.

BRANCH NYMPH

La leader di questa unità è una Branch Nymph. La Branch Nymph effettus 3 attacchi invece 42

ABILITÀ

Benedizioni della Foresta: sottral 1 da tutti i tiri per colpire effettuati contro questa unità se essa si trova entro 3º de una

Canto Ammaliante: nella tua fase di combattimento puol ammaliare una singole unità nernica che si trova entro 3" da questa unità. Agglungi 1 ai tiri par colpire degli attacchi effettuati da questa unità contro l'unità ammaliata 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 dal coloi nemici. Puoi aggiungere 1 al risultato del tiri salvezza di questa unità se essa include almano 12 modelli.



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 ÉTAPES PASOS SCHRITTE FASI ステップ

0-0







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



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



Choice of parts
Choix d'éléments
Modelos de componentes
Auswahl an Teilen
Sceita di componenti



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



Detail view
Vue détaillée
Vista detallada
Alternative Ansicht
Visuale del dettaglio



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



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 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 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 (Dûnnflüssig)
Colla per plastica fluida Citadel

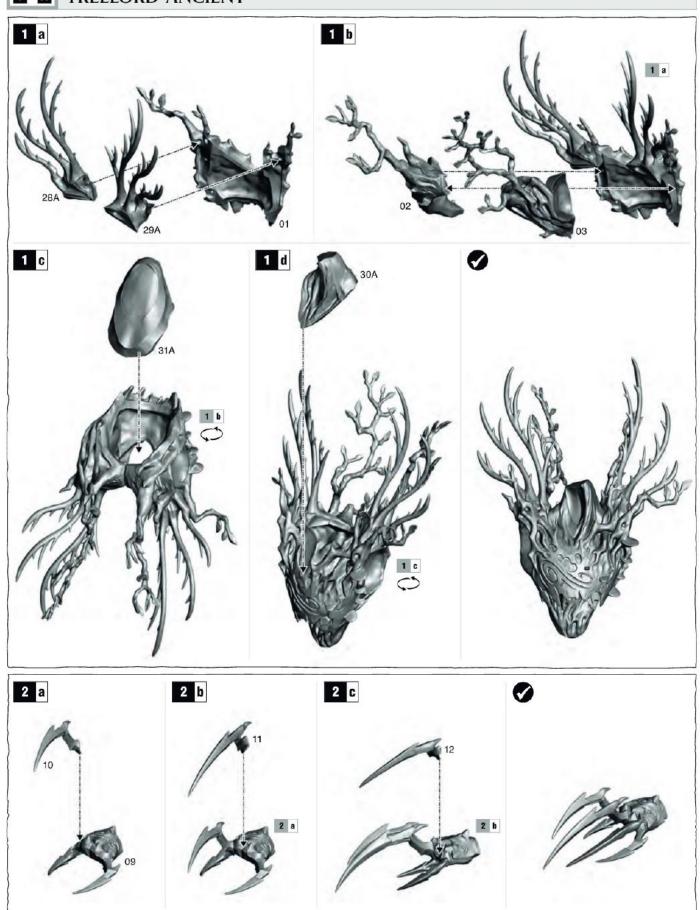


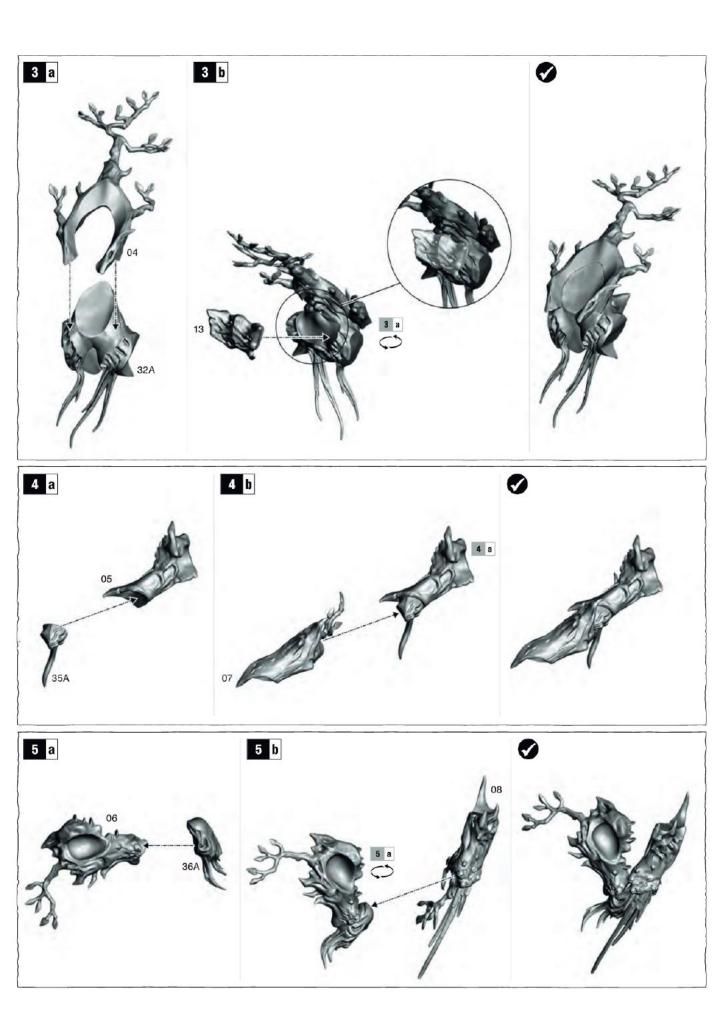
Citadel fine detail cutters Pinces de précision Citadel Tenazas Citadel Prăzisions-Kunstsioffseitenschneider Tronchesine di precisione Citadel

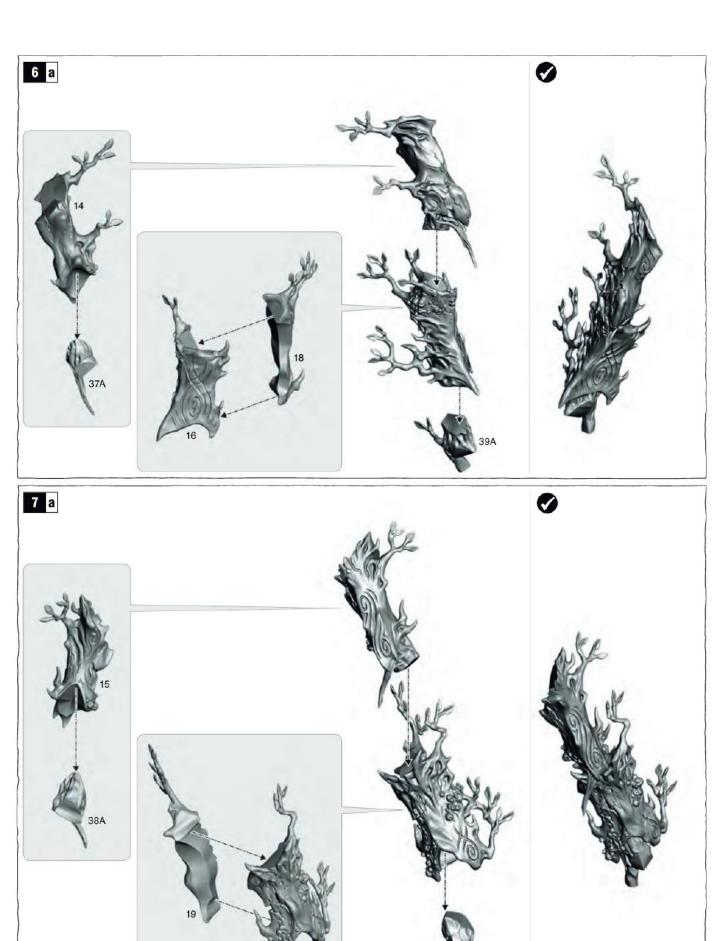


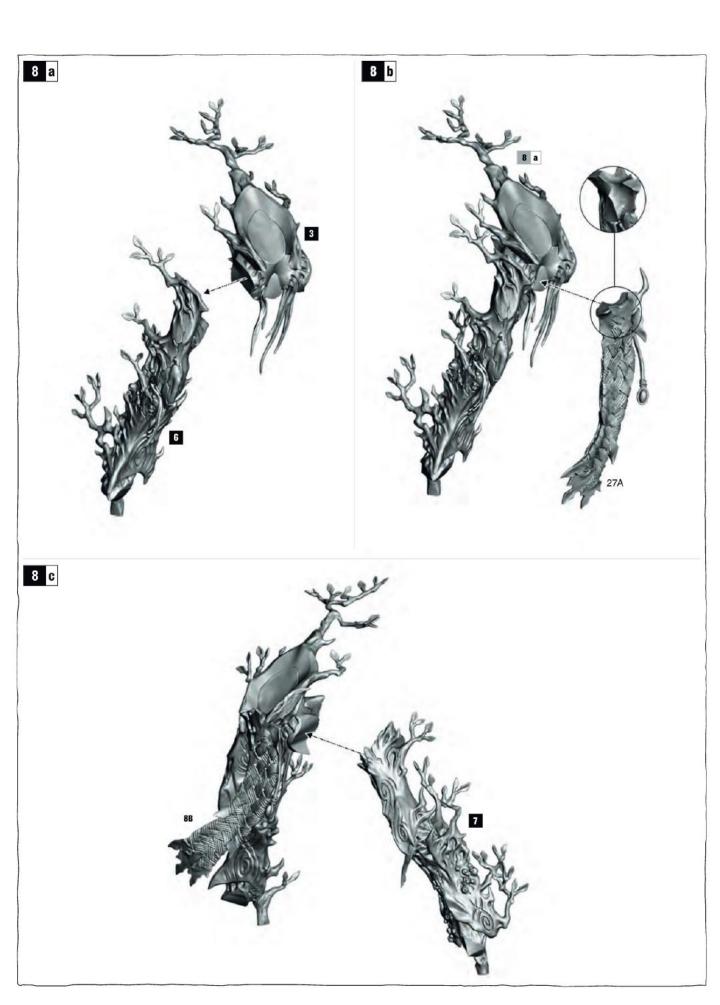
Citadel mouldline remover Ébarboir Citadel Herramienta para rebabas Citadel Gussgratentferner Attrezzo per ripulire Citadel

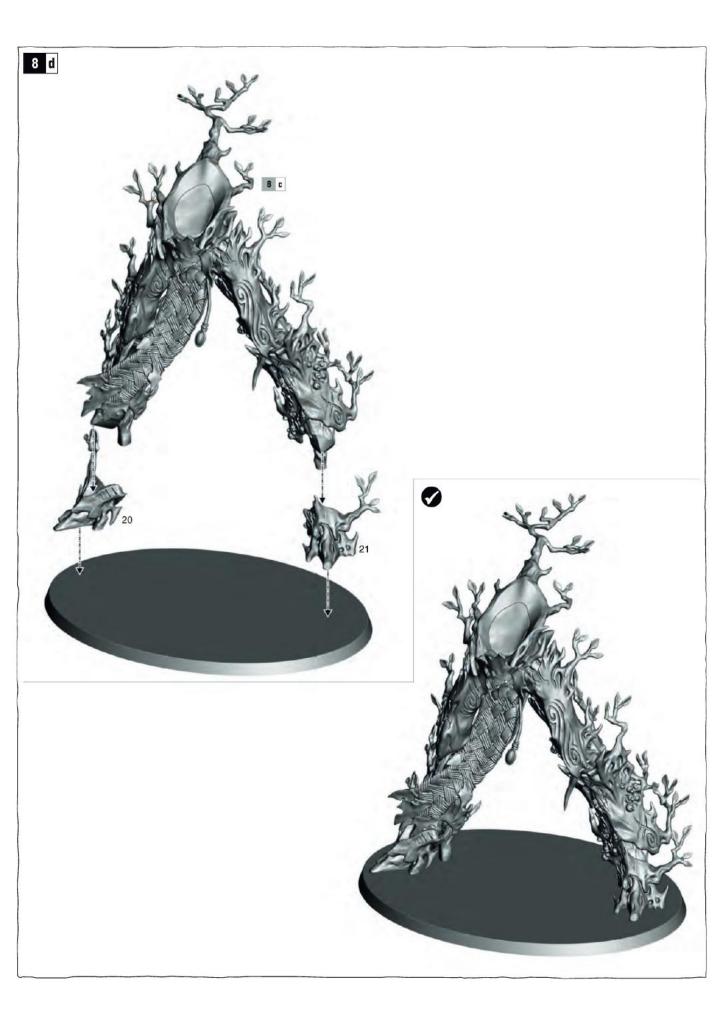
11-11 TREELORD ANCIENT

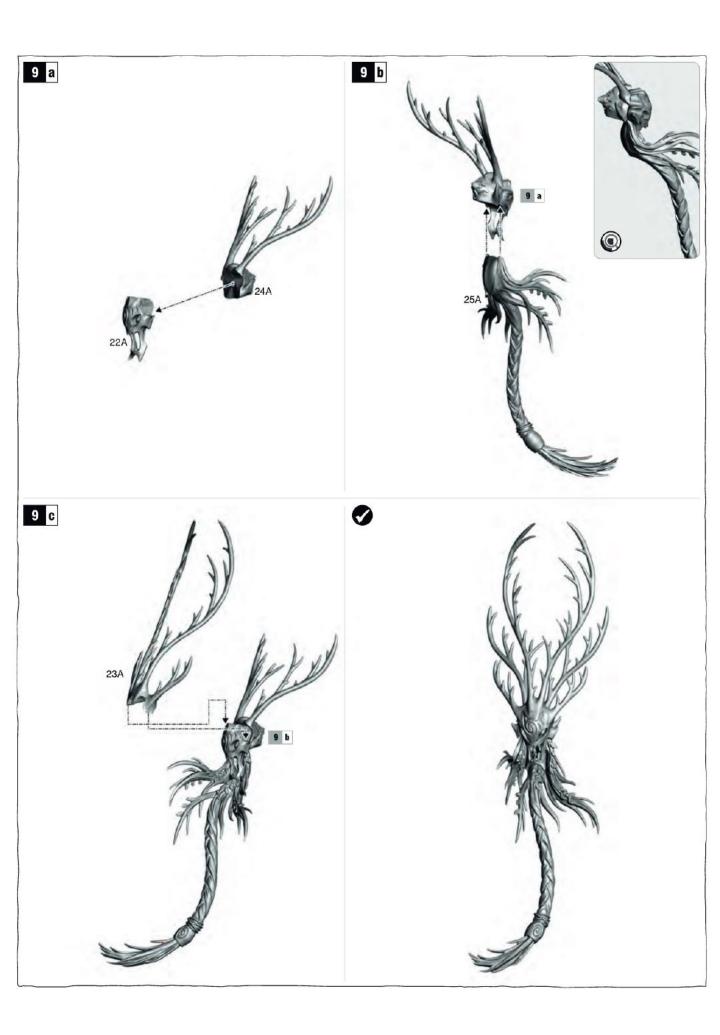


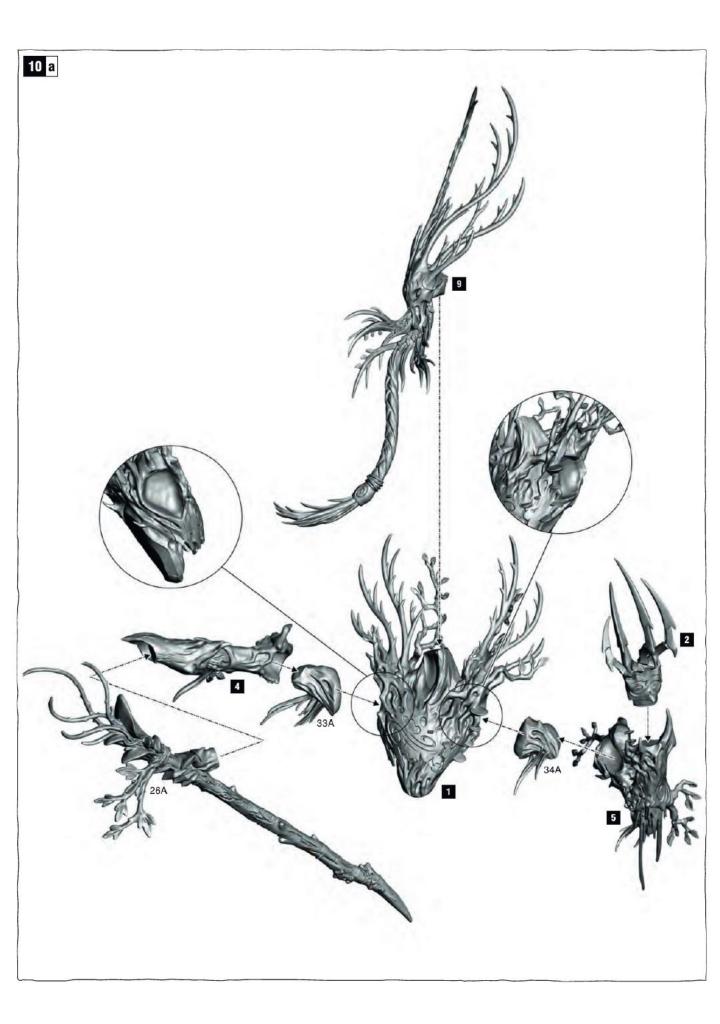














TREELORD ANCIENT

	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
3 5	Doom Tendril Staff	18"	1	*	3+	-1	D6
12 × 3+ 3	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
9 0	Sweeping Blows	3"	*	3+	3+	-1	D6
9	Massive Impaling Talons	1"	1	3+	*	-2	1

	DAMAGE:		
Wounds Suffered	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.

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.

MAGIC

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

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.

DESCRIPTION

Un Treelord Ancient est une figurine individuelle. Il est anné 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.

Empalement: Si les Massive Impaling Talons d'un Treelord MAGIE 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

Sentiers Spirituels: Si un Treelord Ancient est à 3" ou moins d'un Sylvaneth Wylowood 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.

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

ÉVEIL DES BOIS

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

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.

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 despliégalo 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.

MAGIA

Un Treelord Ancient es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una e 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.

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. 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 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

Pfählen: 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.

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 Arkanes 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 Zaubernden. 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.

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.

ARII ITÀ

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.

Trafiggere: se i Massive Impaling Talons di un Treelord Ancient 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.

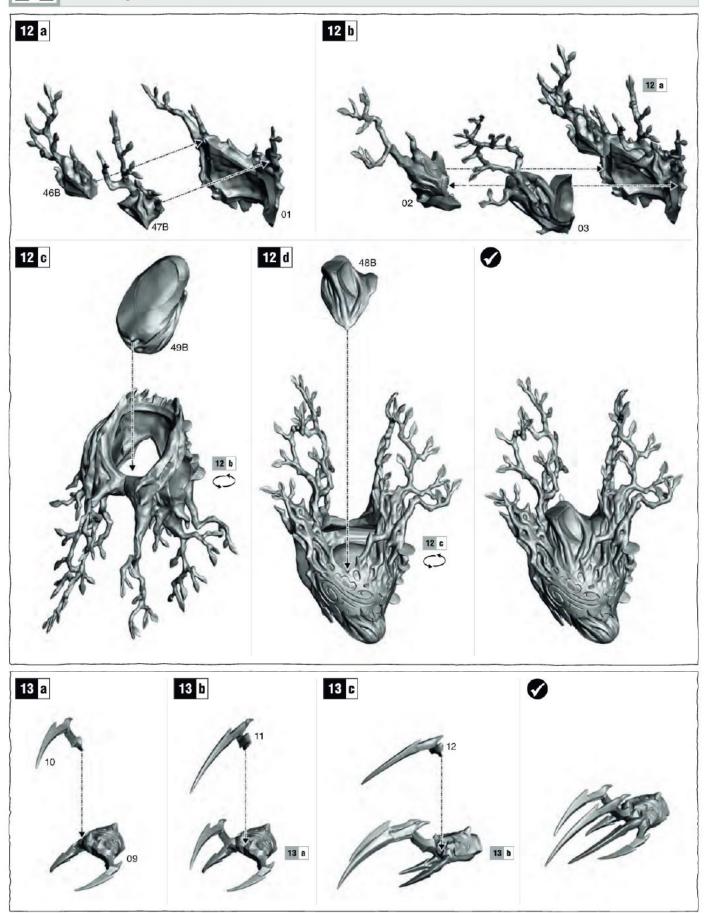
Sentieri degli Spiriti: se un Treelord Ancient si trova entro 3" da una Sylvaneth Wyldwood all'inizio della tua fase di movimento, può percorrere i sentieri degli spiriti. In tal caso, rimuovi il Treelord Ancient dal campo di battaglia e schieralo entro 3" da una differente Sylvaneth Wylowood, a più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

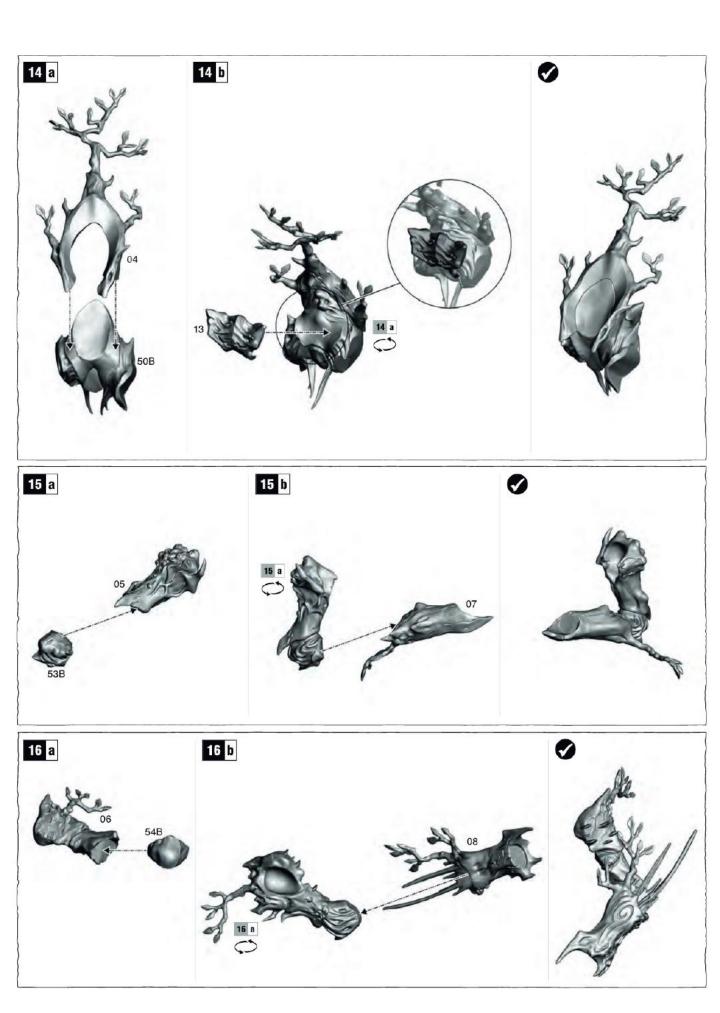
Un Treelord Ancient è un mago. Può provare a lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi e a dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Risvegliare II Bosco.

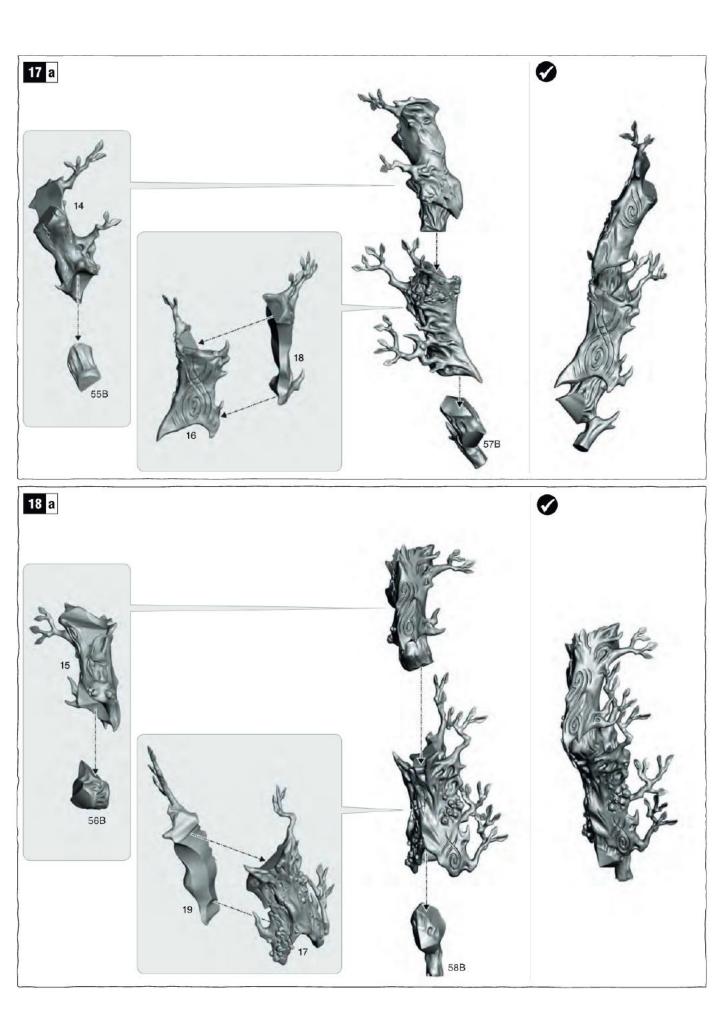
RISVEGLIARE IL BOSCO

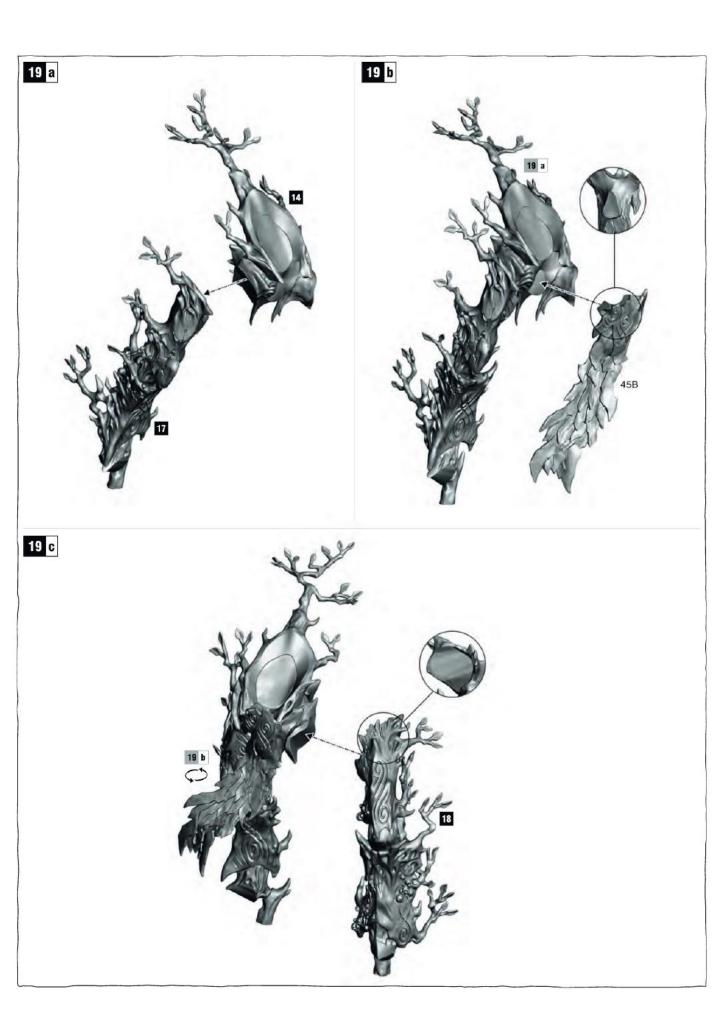
Risvegliare il Bosco ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli una Sylvaneth Wyldwood entro 24" dal lanciatore. Ogni unità nemica entro 3" da questa Sylvaneth Wylowood subisce D3 ferite mortali poiché gli alberi si animano e attaccano con rami contorti e spinosi.

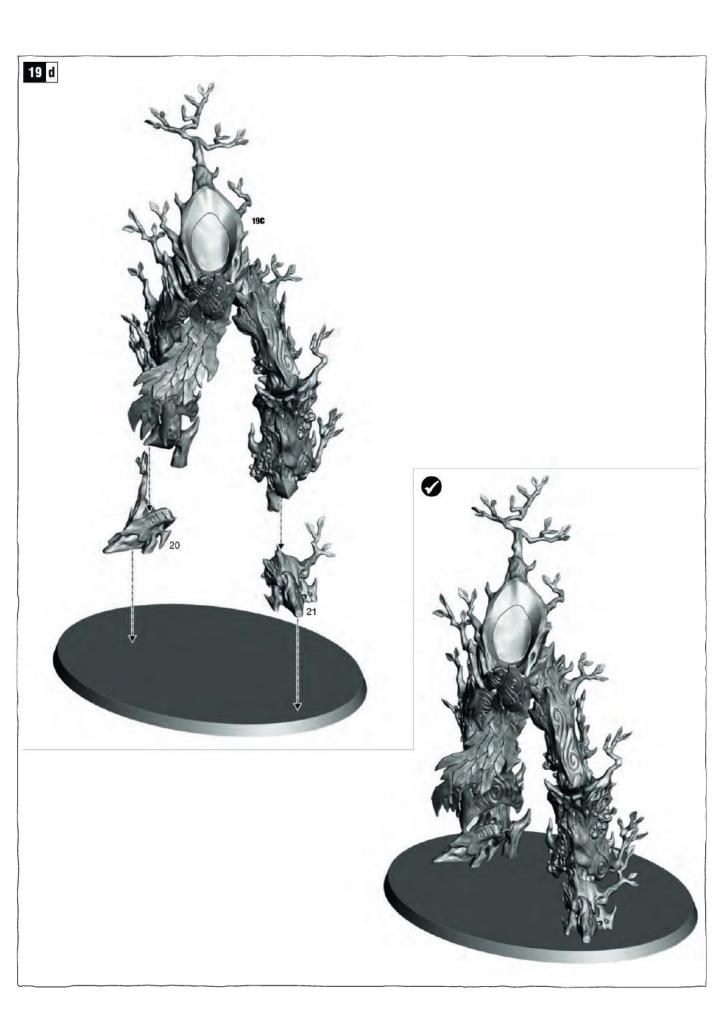
12-21 TREELORD

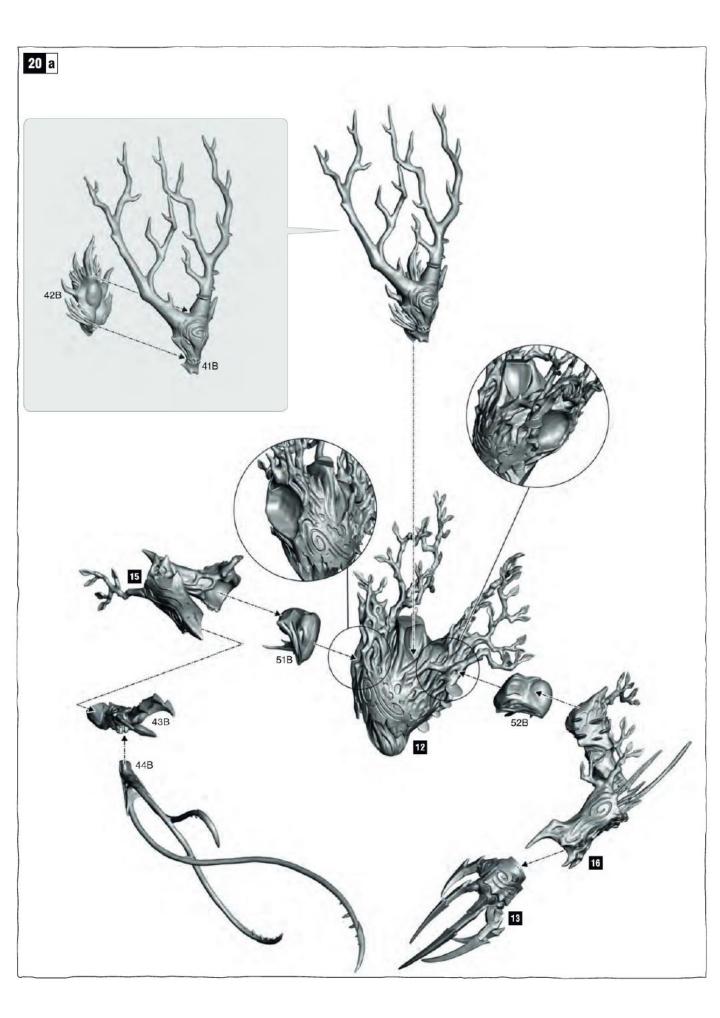


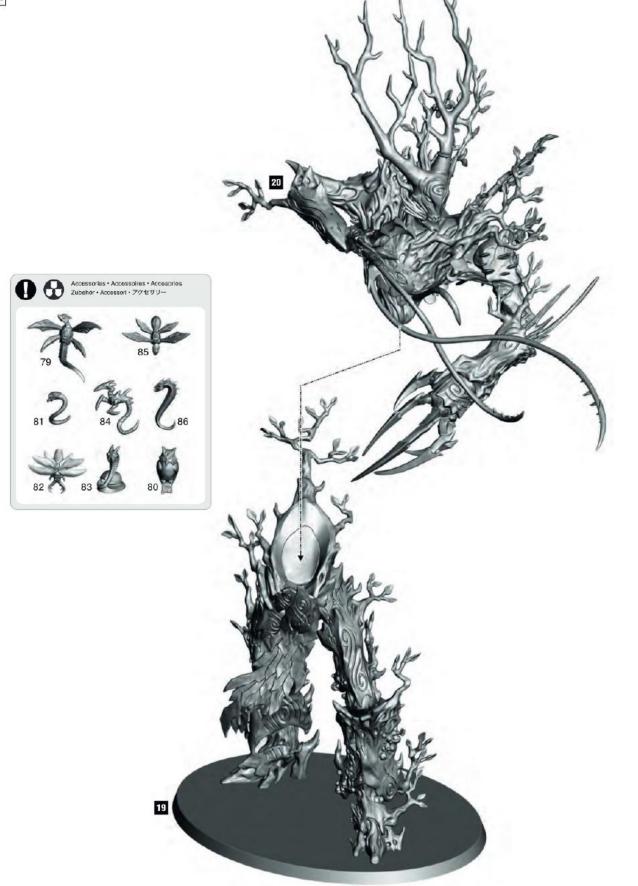


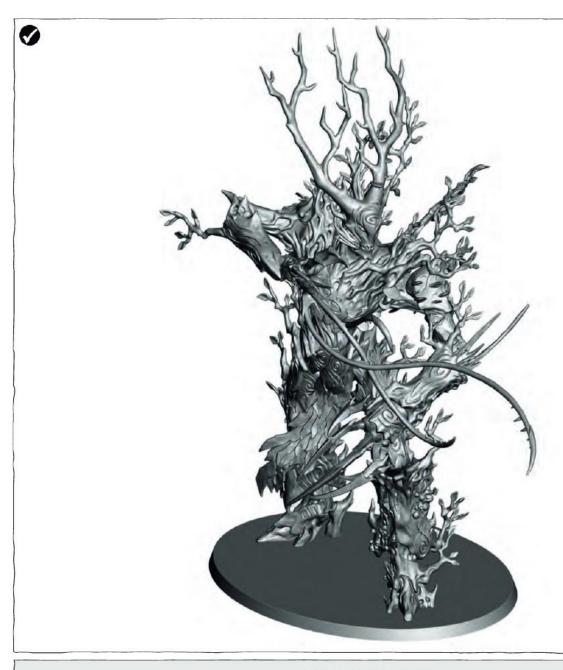












TREELORD

	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
3 6	Strangleroots	12"	5	*	3+	-1	1
12 3+3-	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
9	Sweeping Blows	3"	*	3+	3+	-1	D6
6	Massive Impaling Talons	1"	1	3+	*	-2	1

DAMAGE TABLE							
Wounds Suffered	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 feeting.

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 SYLVAMETH 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 SYLVAMETH 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 Empaleuses (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 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 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 despliégalo 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

Erderschütterndes 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.

Pfählen: 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.

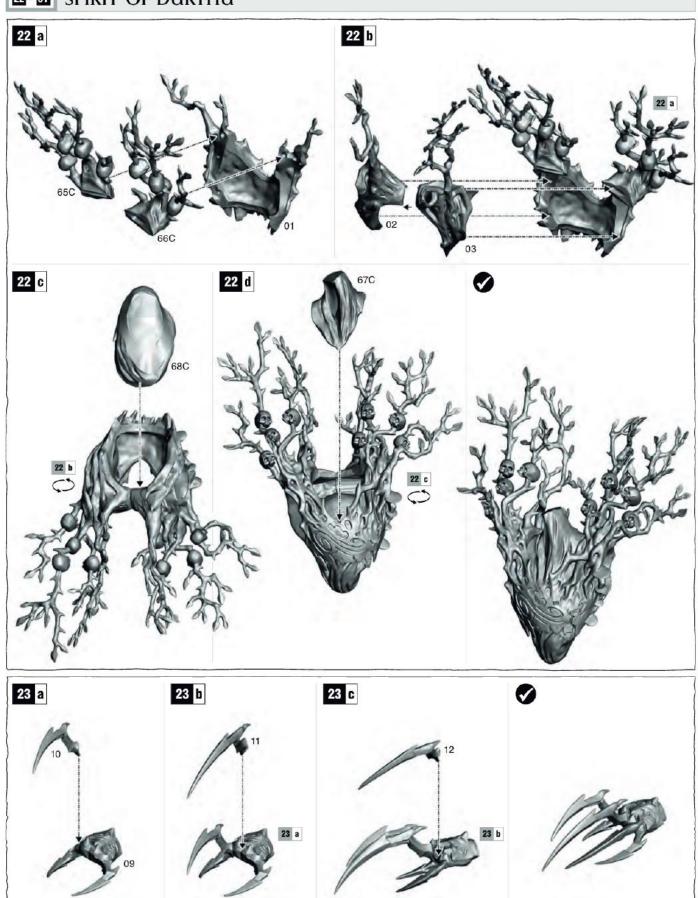
ABILITÀ

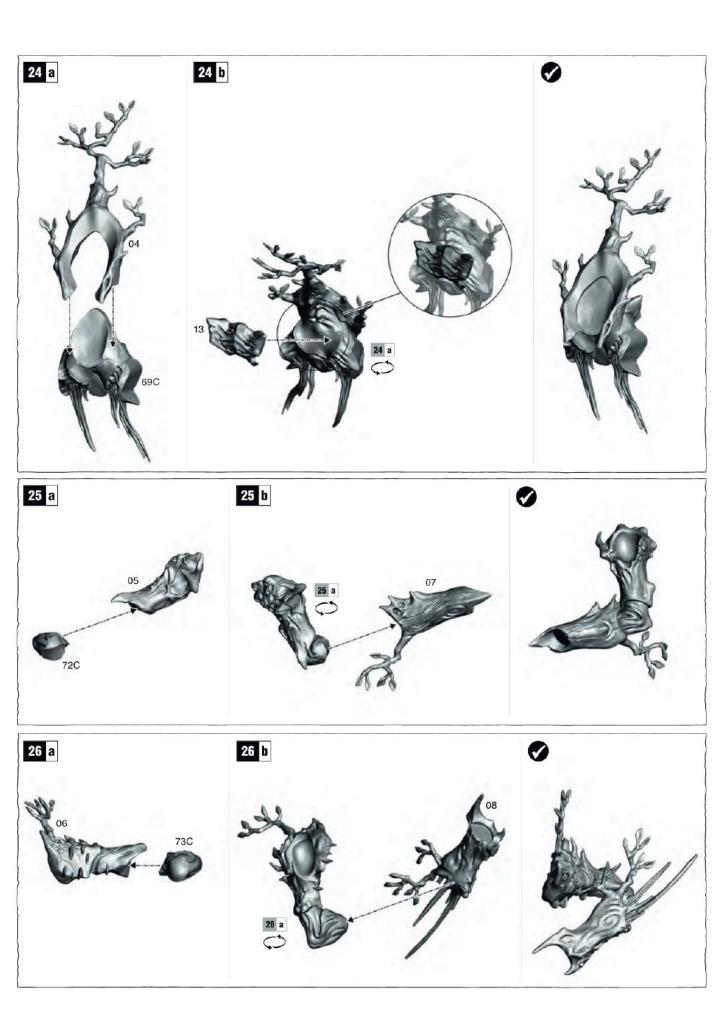
Avanzata Sismica: all'inizio della fase di combattimento il Treelord calpesta con foga il terreno; tira un dado per ogni unità nemica entro 3" da questo modello. Con un risultato di 4 o più l'unità viene scaraventata a terra dall'impatto e deve sottrarre 1 a tutti i tiri per colpire in quella fase di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

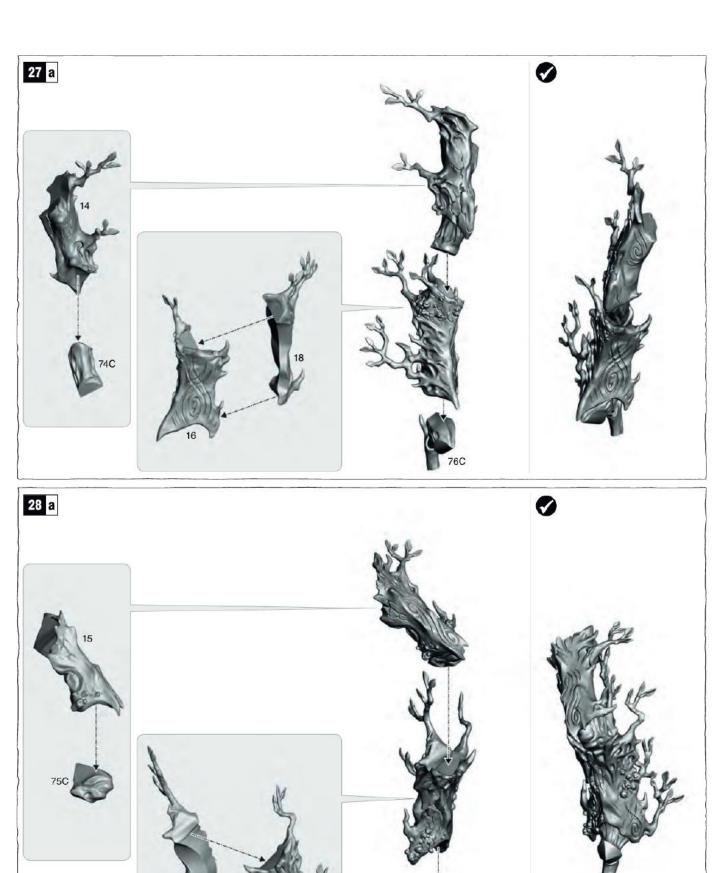
Trafiggere: se i Massive Impaling Talons di un Treelord infliggono una ferita a un modello nemico, tira un dado e sottrai 1 dal risultato. Se il risultato è uguale o superiore al numero di ferite rimaste al modello nemico, questo viene ucciso.

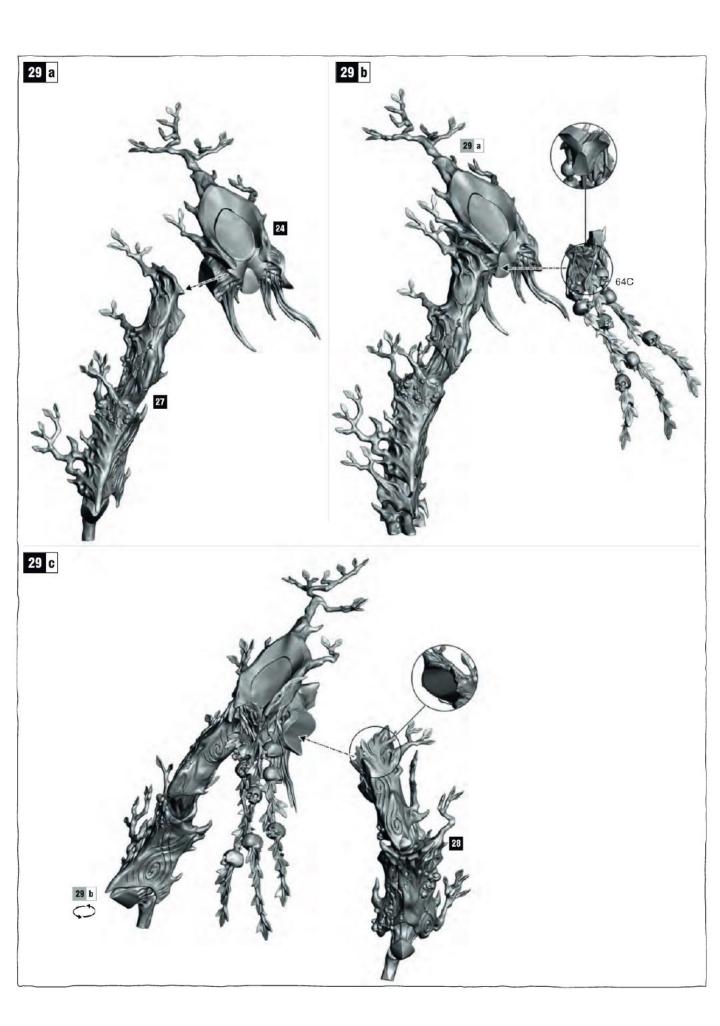
Sentieri degli Spiriti: se un Treelord si trova entro 3" da una Sylvaneth Wyldwood all'inizio della tua fase di movimento, può percorrere i sentieri degli spiriti. In tal caso, rimuovi il Treelord dal campo di battaglia e schieralo doi entro 3" da una differente Sylvaneth Wyldwood, a più di 9" da qualsiasi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

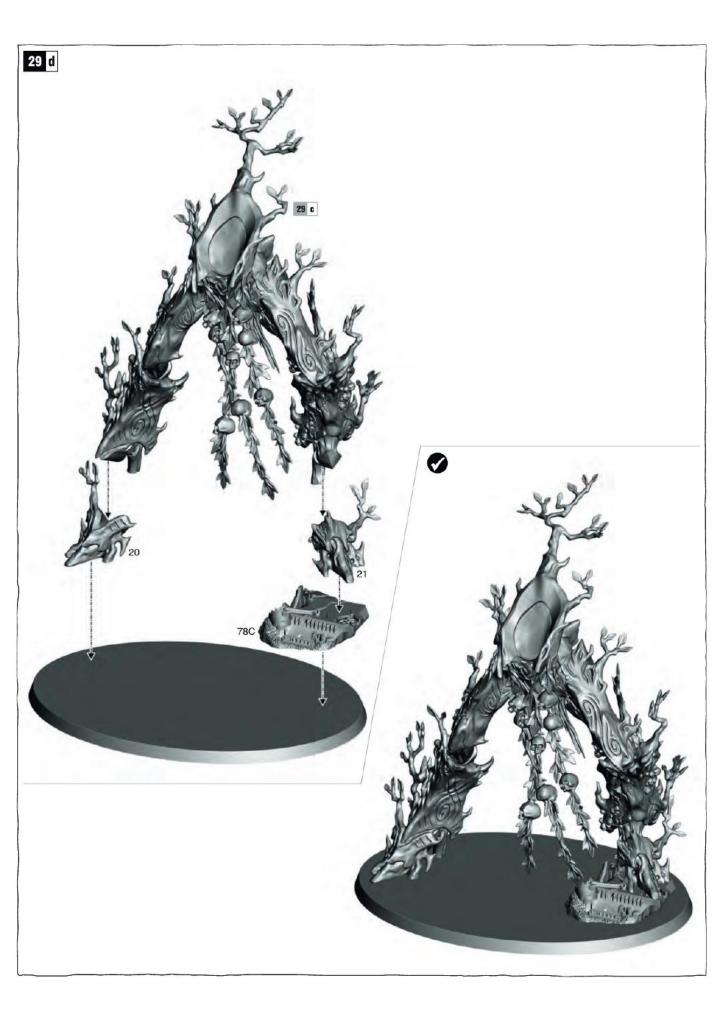
22-31 SPIRIT OF DURTHU

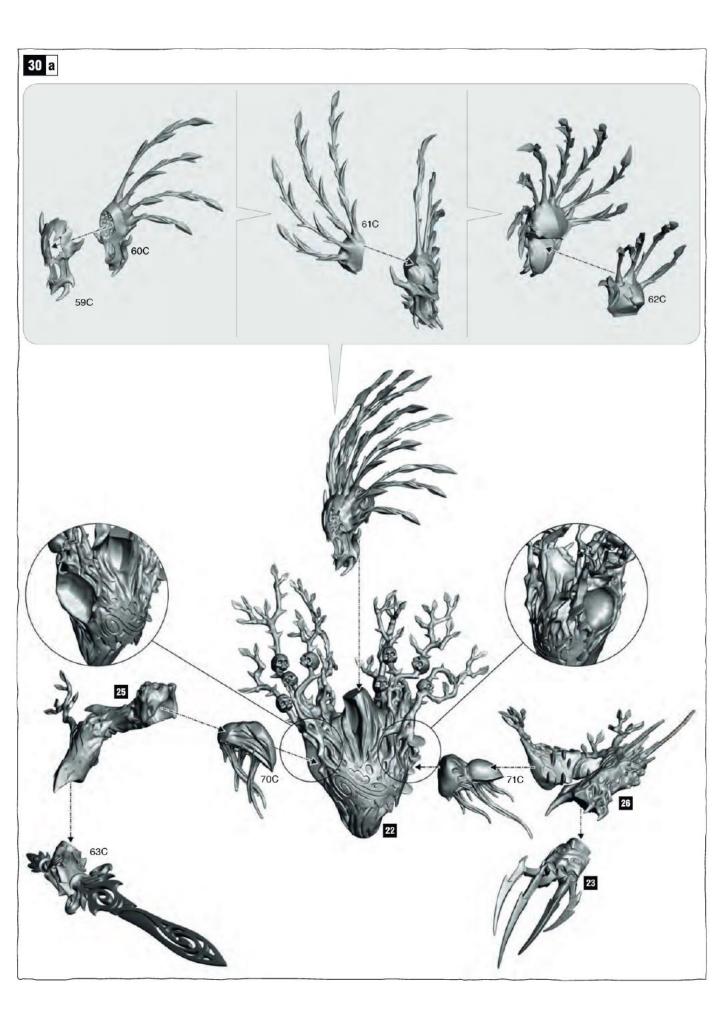


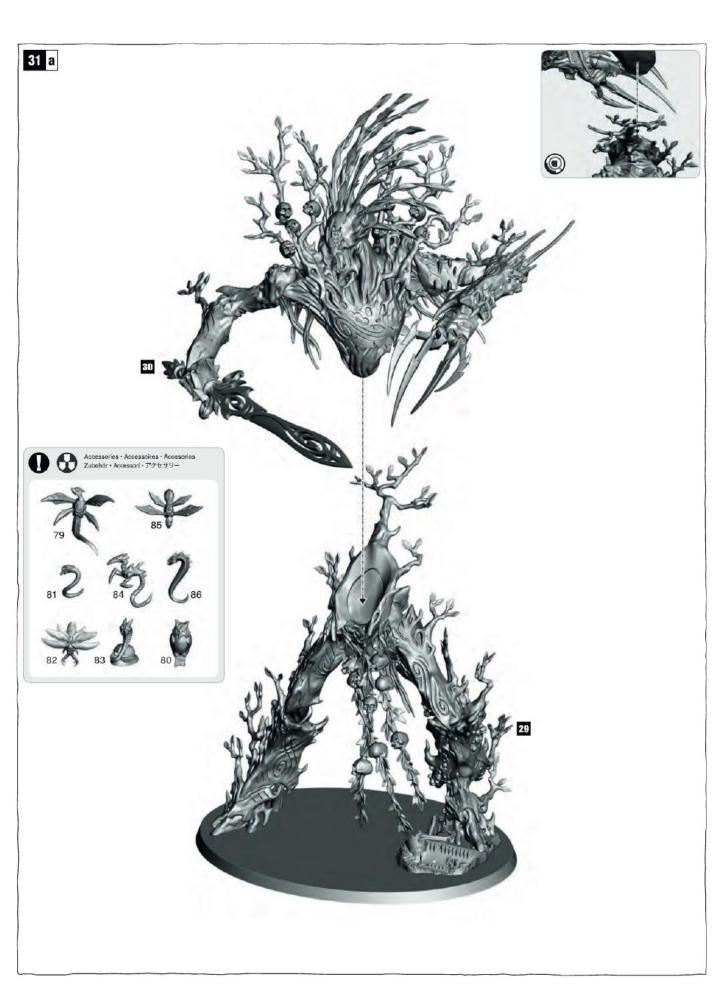














SPIRIT OF DURTHU

- II /	MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
5 5	Verdant Blast	15"	*	4+	3+	-1	D3
12 3 3	MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	Guardian Sword	3"	3	3+	3+	-2	*
9	Massive Impaling Talons	1"	1	3+	*	-2	1

	DAMAGE		
Wounds Suffered	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

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

DESCRIPTION

Un Spirit of Durthu est une figurine individuelle. Il est armé off Spinicu Bottland est after against involution. In est affile d'Enormes Griffes Empaleuses (Massive Impaling Talons) et d'une Épée Gardienne (Guardian Sword). Celle-ci peut en outre canaliser un Souffle Verdoyant (Verdant Blast), puisant dans l'énergie vitale du porteur pour expurger ses adversaires.

Plétinement 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 Empaleuses 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.

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 instil 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

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 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

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

transmettent leur courage aux enfants de l'Everqueen. Ajoutez 1 à la Bravery des unités Sylvaneтн amies à 8" ou moins d'au

Champions de l'Everqueen: Les Spirits of Durthu

moins un Spirit of Durthu à la phase de déroute.

de mouvement.

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 swom protectors, and when she sends them to battle they stand in defence of her chosen commanders. If an attack that targets a friendly Sylvaneth Heno 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 aucune clairière; ils n'en répondent qu'à l'Everqueen. Ils sont ses gardes attitrés, et lorsqu'elle les envoie à la bataille, ils défendent les commandants qu'elle leur a désignés. Si une attaque ciblant un Нево Ѕуциавти 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).

DESCRIPCIÓN Un Spirit of Durthu es una sola miniatura. Está armada con enormes garras empaladoras (Massive Impaling Talons), y enormes garia en inpatatoria (musarve impating i atura), 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 energia 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 Spirits 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, éstà muere.

Espada quardiana. El Spirit of Durthu efectúa 1D3 ataques adicionales con la Espada guardiana si está a 3" o menos de un Sylvaneth Wyldwood cuando ataque en la lase de combate.

Explosión de verdor. Cuando un Spirit of Durthu ataca con explosion 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 1D3 heridas mortales al final de la fase de

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).

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 firadas para golpear de esa fase de combate mientras recuperan la verticalidad.

Senda espiritual. Si un Treelord Ancient está a 3º 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 despliégalo 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 Spirit of Durthu ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mi 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.

Erderschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Spirit of Durthu 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.

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.

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 stellist in 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 aus, 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 Sylvanetin-Einheit, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 8" um mindestens einen Spirit of Durthu befindet, addiert 1 zu ihrem Bravery-Wert.

Verdant Blast: Wenn ein Spirit of Durthu mit dem Verdant Blast attacklert, 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 (und darf normal einen Schutzwurf ablegen).

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.

Trafiggere: 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.

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 addizionali 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 Sylvanieri amiche che si trovano entro 8" da qualsiasi Spirit of Durthu nella fase di shock sommano 1 alla propria

Verdant Blast: quando uno Spirit of Durthu attacca con una Verdant Blast, puoi dichiarare che esso incanala la propria essenza vitale per intensificame 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).

