



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。

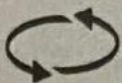




- Dry fit stage before gluing • Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar • Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare

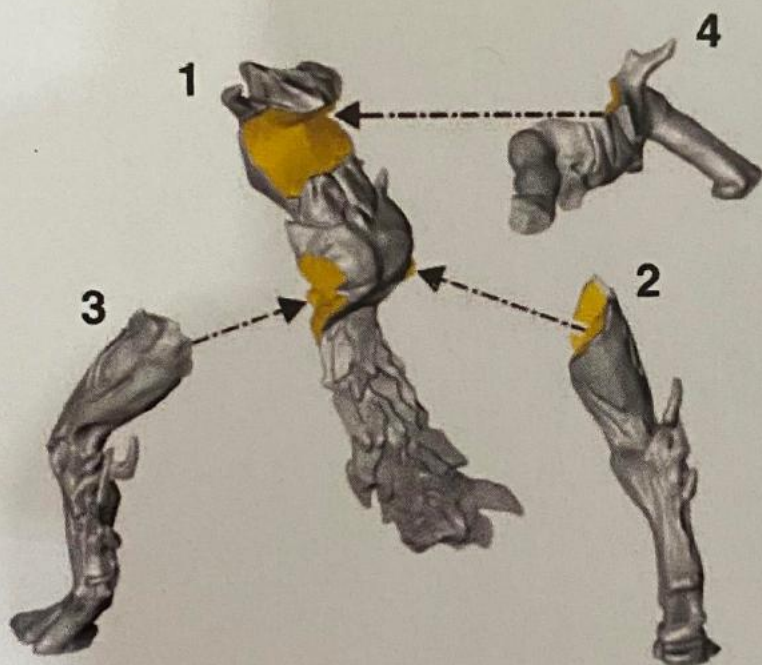


- Detail view • Vue détaillée
- Vista detallada • Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio

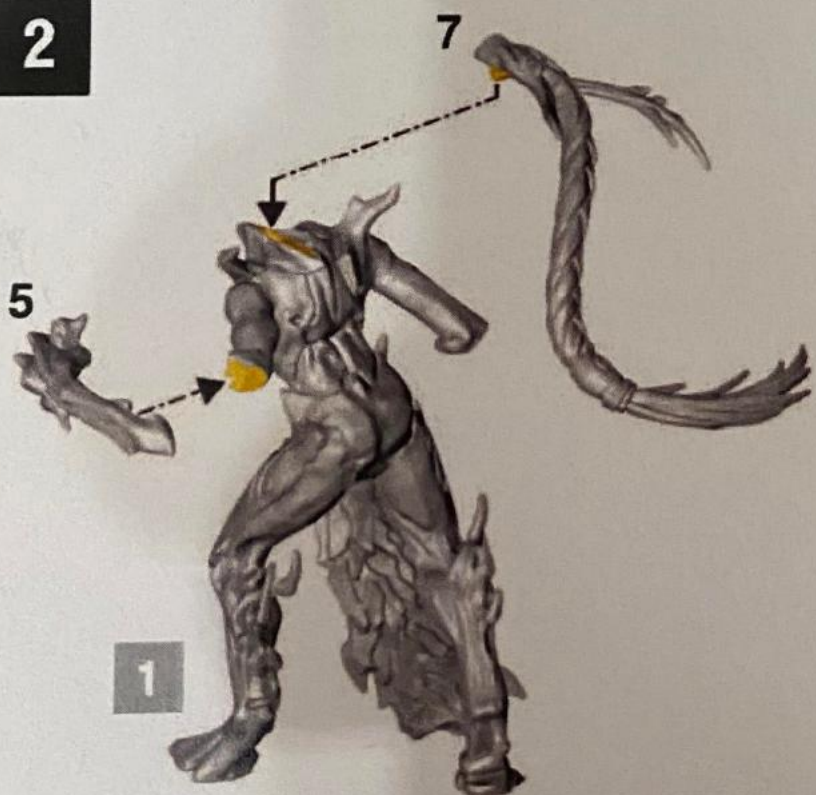


- Rotate part • Faire pivoter
- Girar la pieza • Teil drehen
- Ruota ial componente

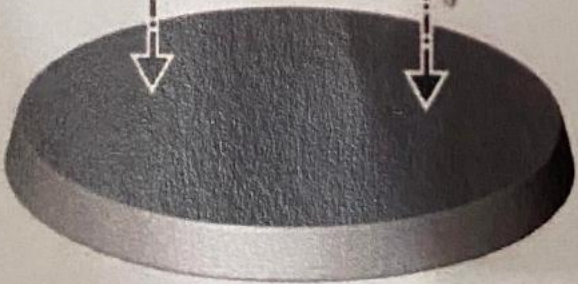
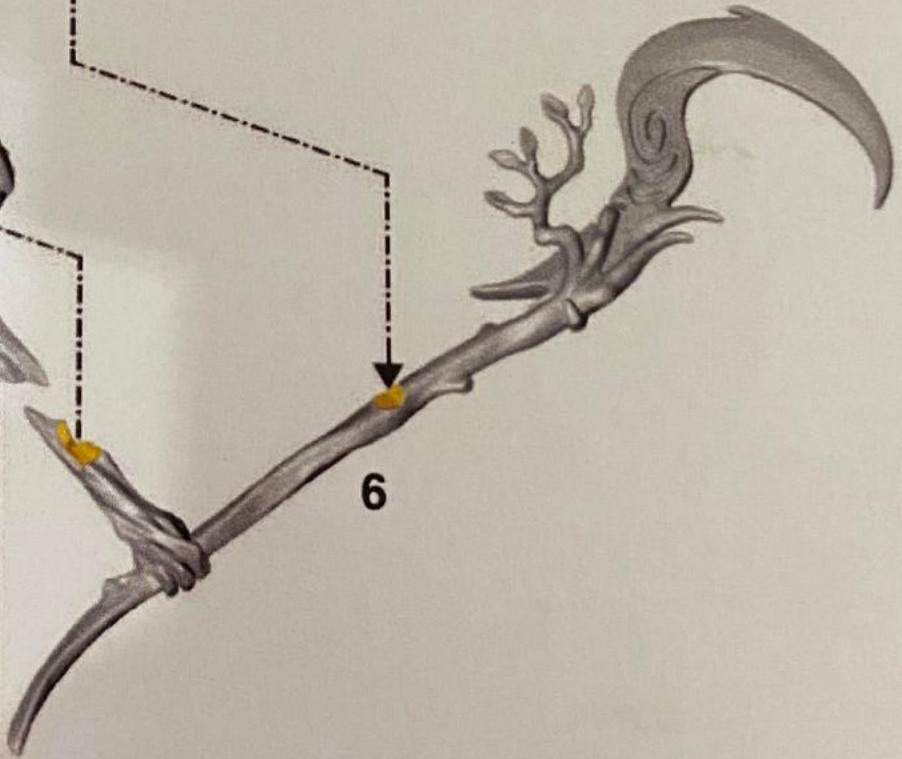
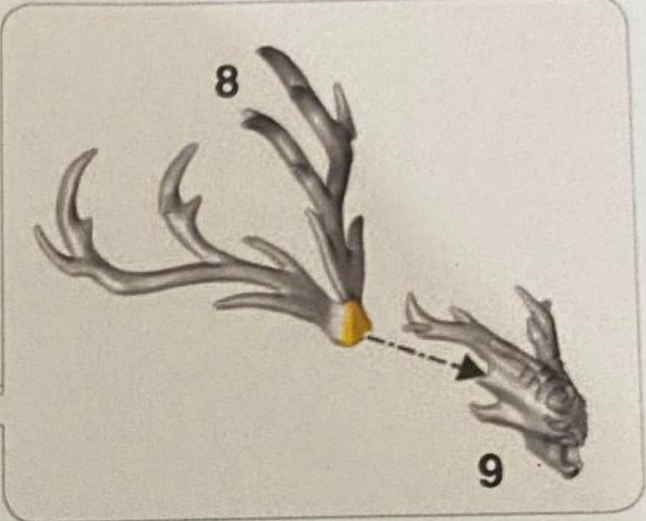
1



2



3

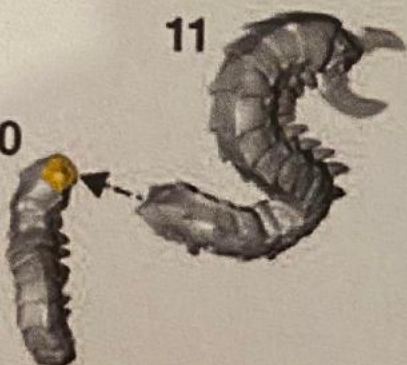


4



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!



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

KURNOTH HUNTERS

KURNOTH GREATBOW



KURNOTH HUNTER A 5 - 6



HUNTMASTER 1 - 2



KURNOTH HUNTER B 9 - 10

KURNOTH GREATSWORD



KURNOTH HUNTER A 5 - 7



HUNTMASTER 1 - 3



KURNOTH HUNTER B 9 - 11

KURNOTH SCYTHE



KURNOTH HUNTER A 5 - 8



HUNTMASTER 1 - 4



KURNOTH HUNTER B 9 - 12

- 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.
- 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.
- 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.
- Bitte les diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffzweischneider, 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-Kunststoffzweischneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- 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.

Explanation of symbols • Explication des symboles • Explicación de símbolos • Erläuterung der Symbole • Legenda dei simboli

- | | | |
|--|---|--|
|  <ul style="list-style-type: none"> • Special instruction - Please read • Instructions spéciales - Lire attentivement • Instrucción especial: Por favor, lea • Besondere Anweisung - Bitte lesen • Istruzioni speciali - Leggi attentamente |  <ul style="list-style-type: none"> • Choice of parts • Choix d'éléments • Modelos de componentes • Auswahl an Teilen • Scelta di componenti |  <ul style="list-style-type: none"> • Detail view • Vue détaillée • Vista detallada • Alternative Ansicht • Visualie del dettaglio |
|  <ul style="list-style-type: none"> • 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 |  <ul style="list-style-type: none"> • Variant assembly • Variante d'assemblage • Variante de montaje • Bauvariante • Assemblaggio alternativo |  <ul style="list-style-type: none"> • Rotate part • Faire pivoter • Girar la pieza • Teil drehen • Ruota il componente |
|  <ul style="list-style-type: none"> • Paint before assembly • Peindre avant assemblage • Pintar antes del montaje • Erst bemalen, dann zusammenbauen • Dipingi prima dell'assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Assembly sequence • Séquence d'Assemblage • Secuencia de montaje • Bauherfolge • Sequenza di assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Stage complete • Étape terminée • Paso completado • Schritt abgeschlossen • Fase completa |

16+



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



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



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



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



1 - 2



Kurnoth Greatbow

1 : 3



Kurnoth Greatsword

1 : 4



Kurnoth Scythe

1 a



1 b



1 a



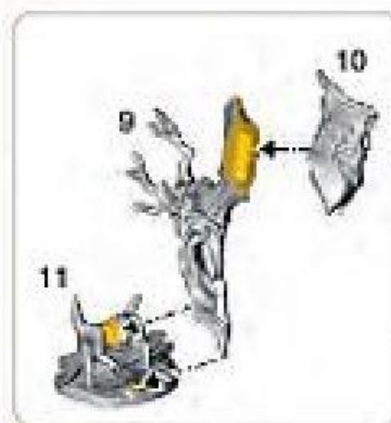
1 c

1 b

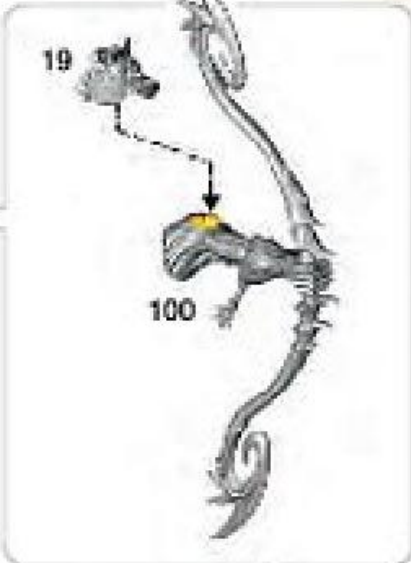
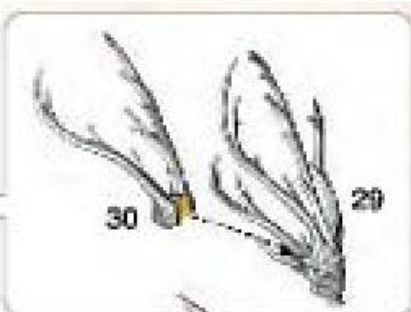
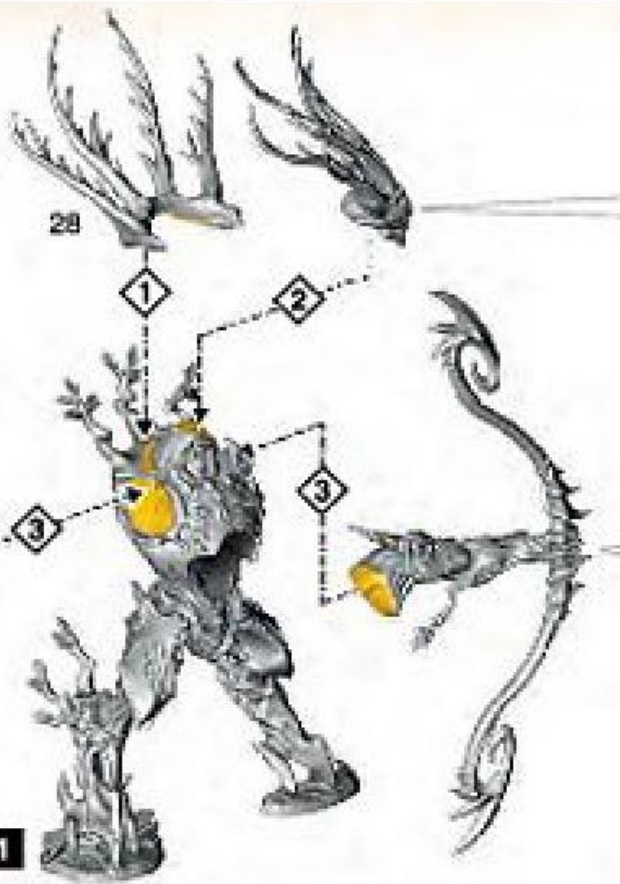


11

10

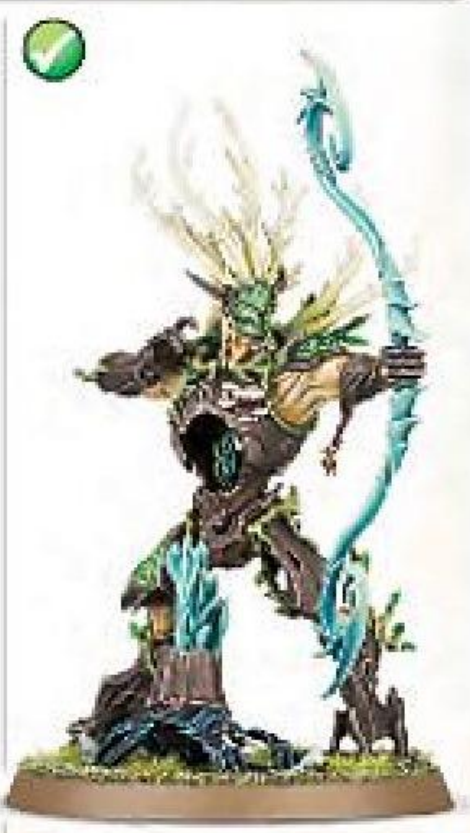


2 a

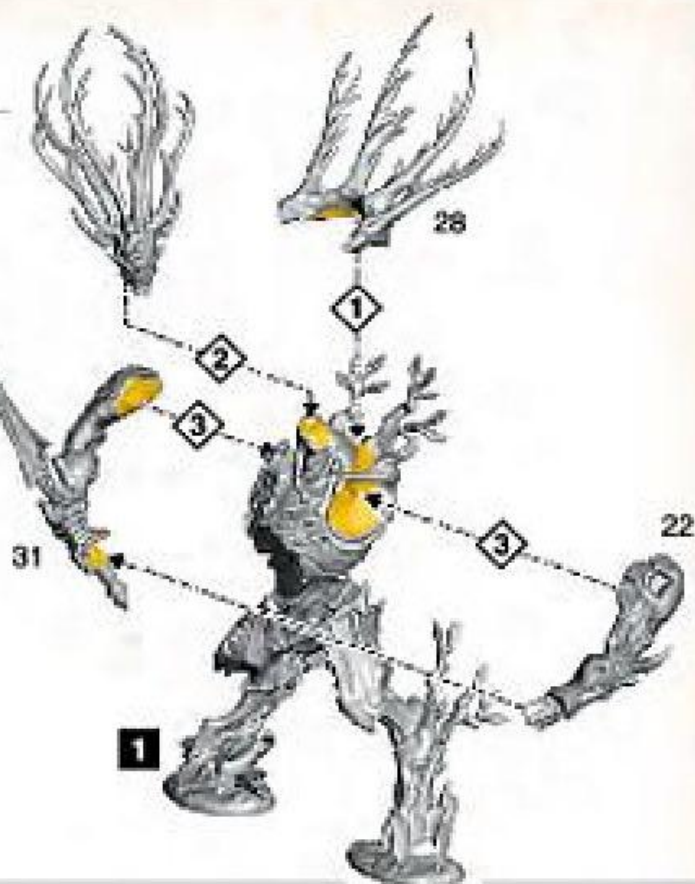


1

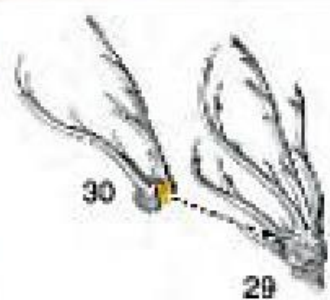
2 b



Kurnoth Greatbow

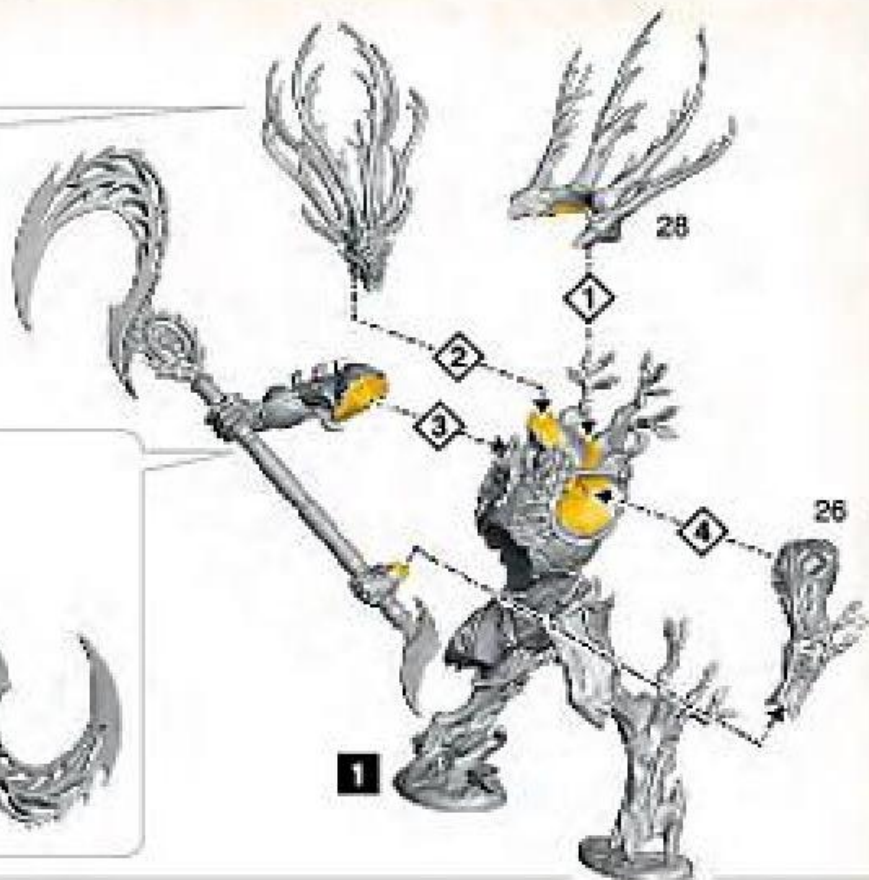
3 a**3 b****Kurnoth Greatsword**

4 a



29

30



28

26

99

24

1

4 b



101



102



103



104



105



106



107



108



33

23

4 b



Kurnoth Scythe



5 : 6



Kurnoth Grealbow

5 : 7



Kurnoth Greatsword

5 : 8

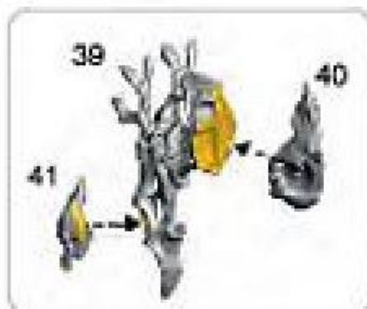


Kurnoth Scythe

5 a



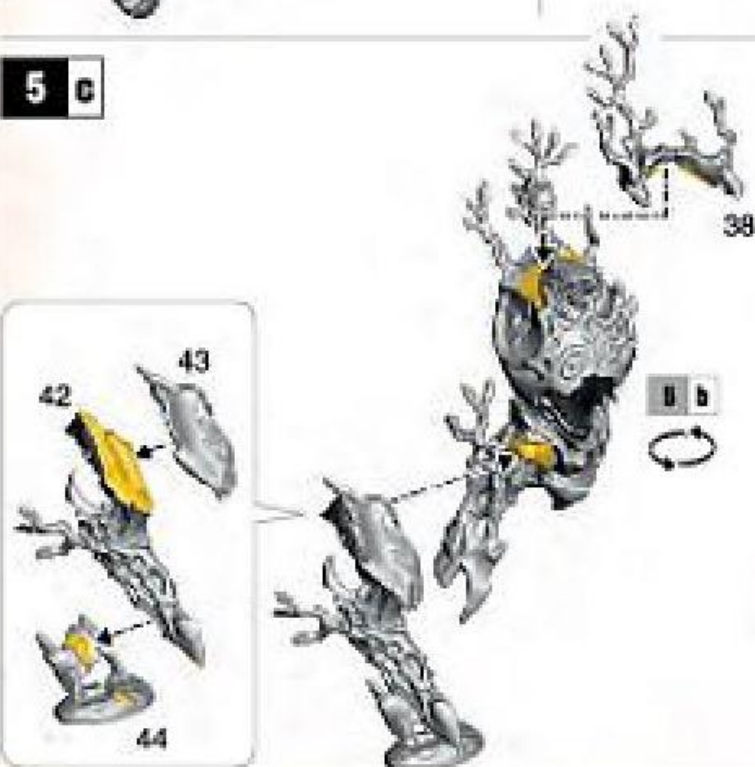
5 b



5 c



5 c



6 a

46

45

5

52

50

49

2

1

**6 b**

101

102

103

104

105

106

107

108



51

53

94

95

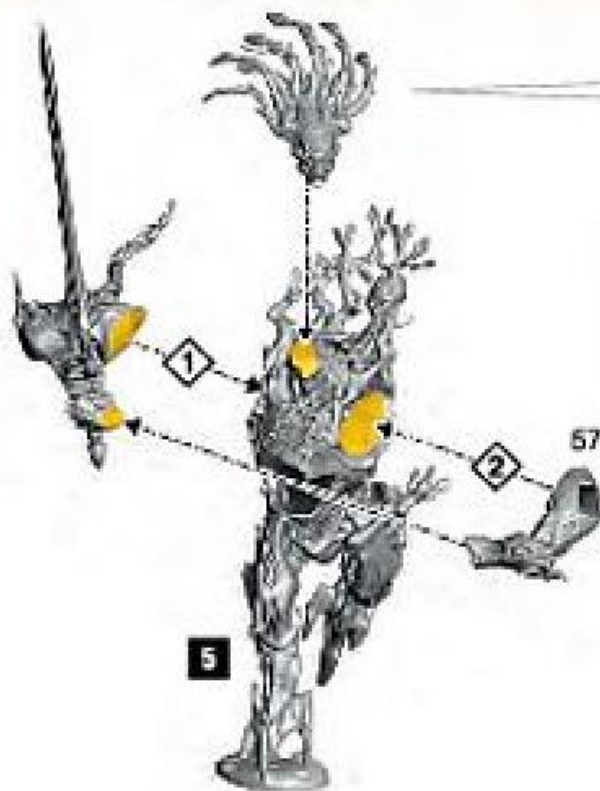
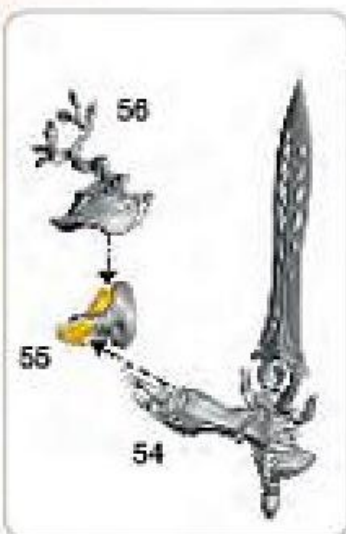


93

6 a

Kurmoth Greatbow

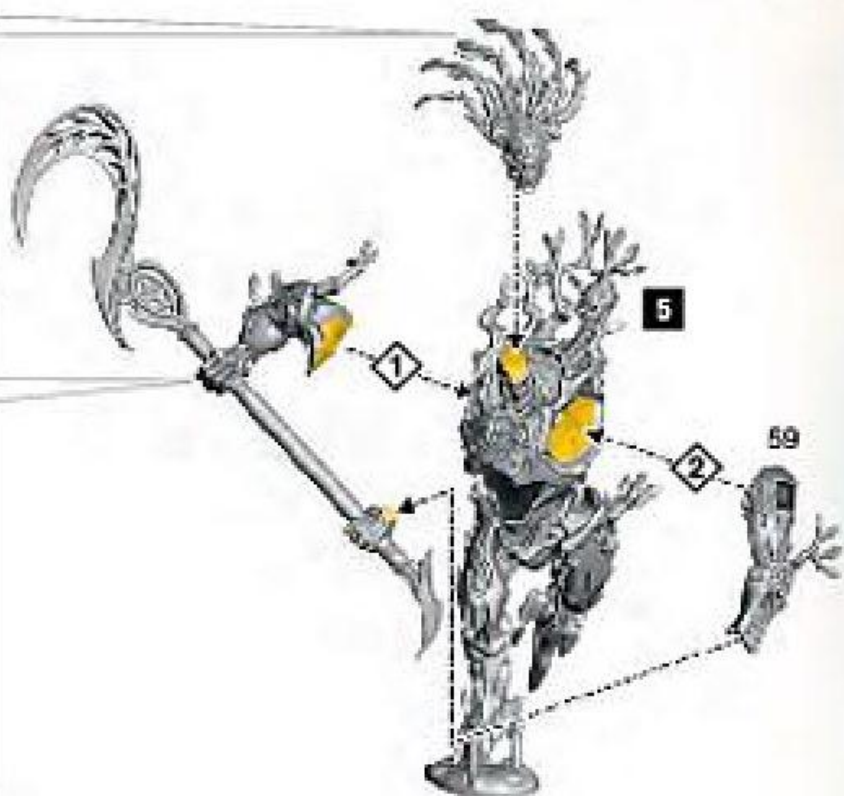
7 a



7 b



Kurnoth Greatsword

8 a**8 b**

101



102



103



104



105



106



107



108

**Kurnoth Scythe**



9 - 10



Kurnoth Greatbow

9 : 11



Kurnoth Greatsword

9 : 12



Kurnoth Scythe

9 a



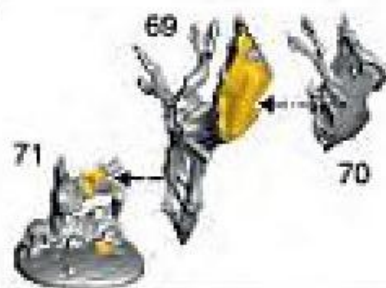
9 b



9 a



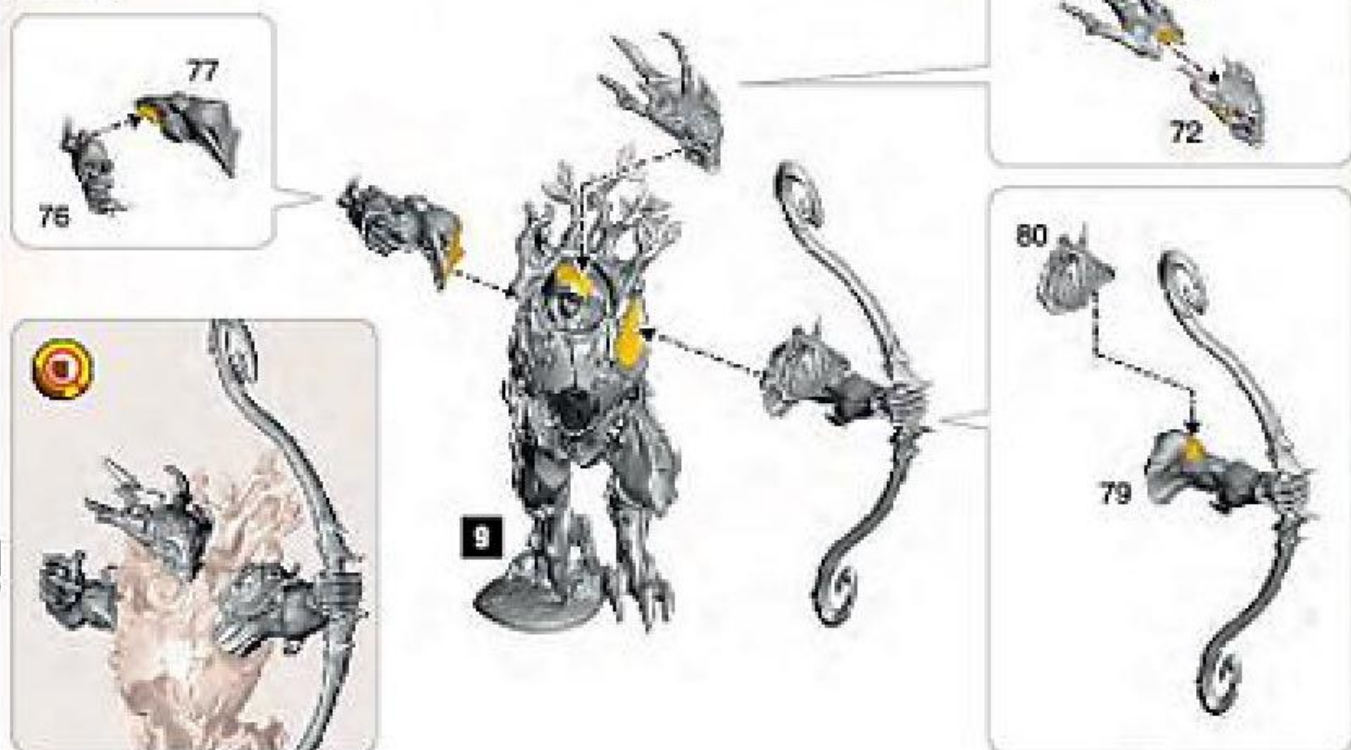
9 c



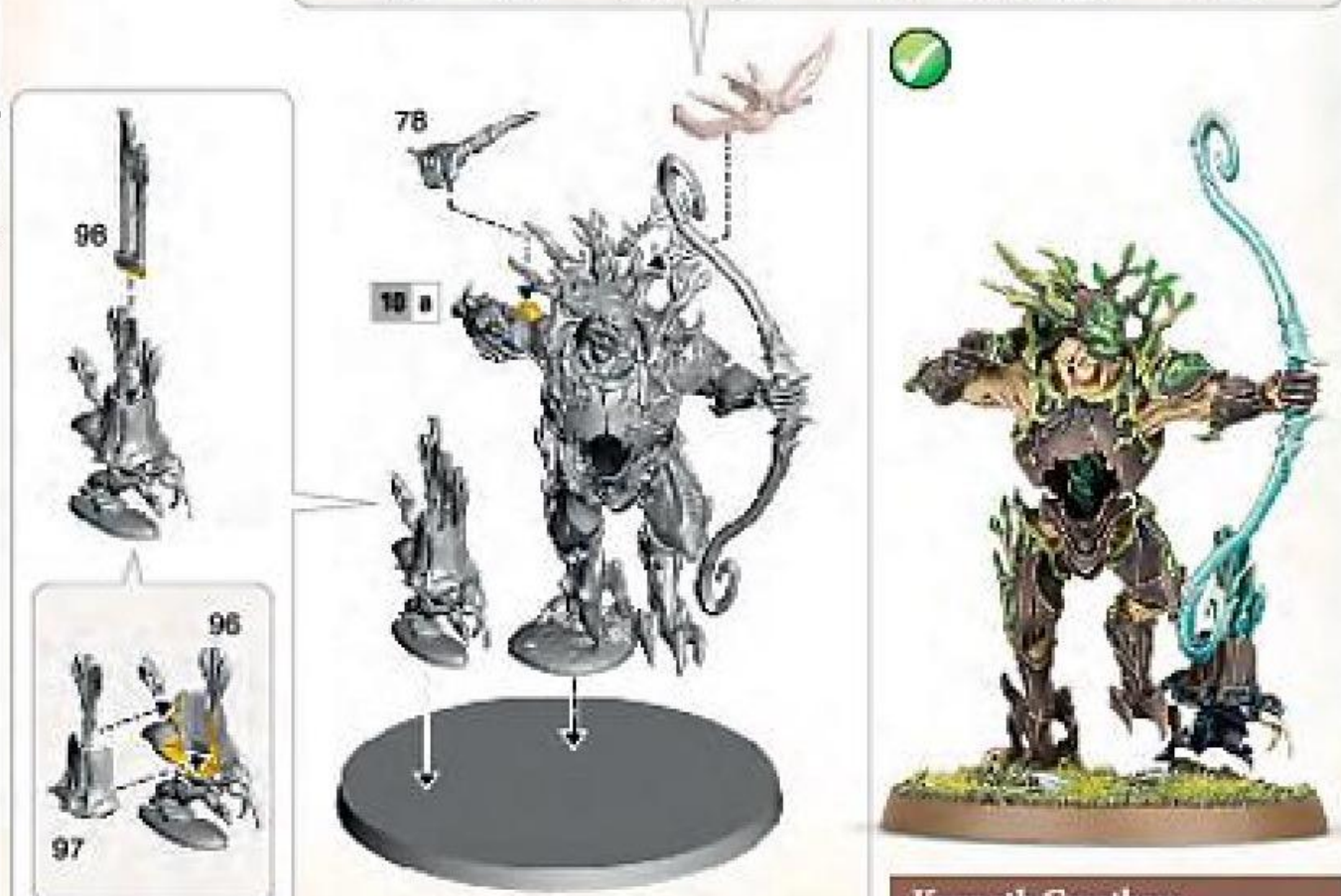
9 b



10 a

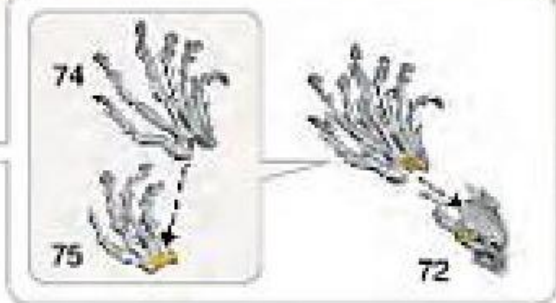
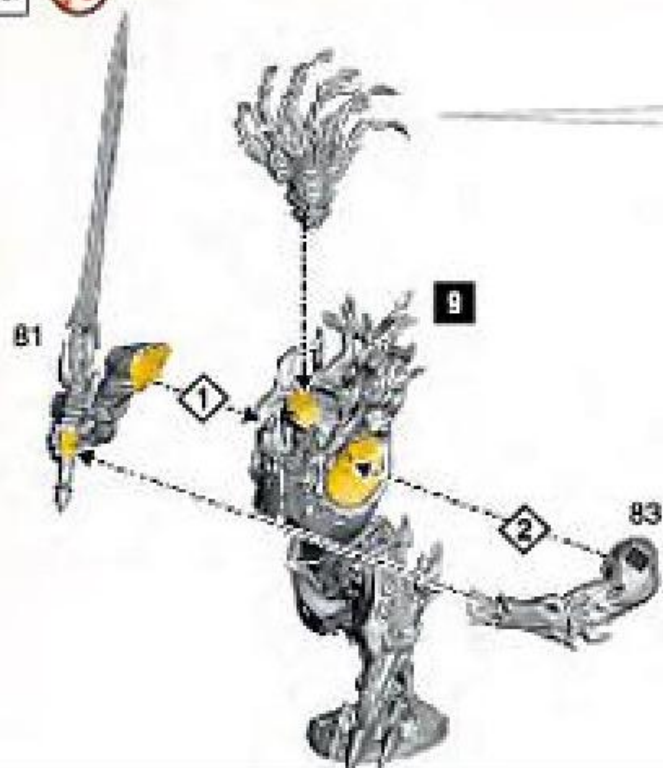


10 b



Kurnoth Greatbow

11 a

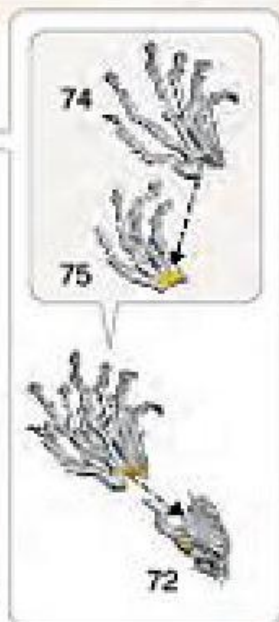
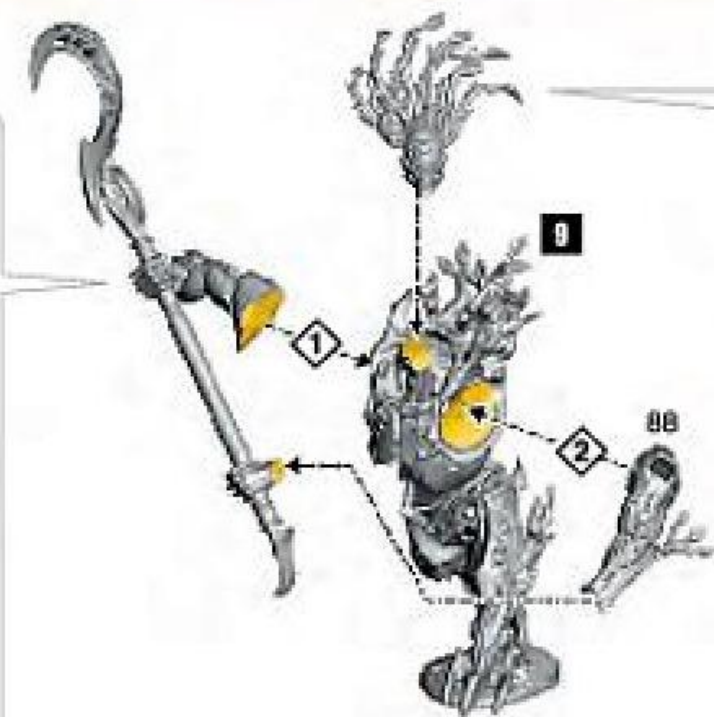
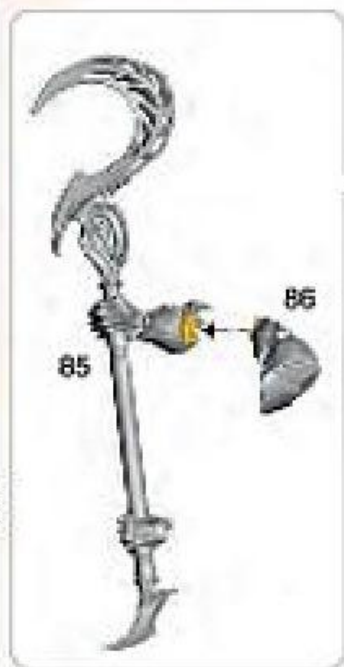


11 b



Kurnoth Greatsword

12 a



12 b



Kurnoth Scythe



BASE DEATH WORLD FOREST

SHADE ATHONIAN CAMOSHADE

LAYER LOREN FOREST

BASE RAKARTH FLESH

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER SCREAMING SKULL

BASE RHINOX HIDE

LAYER BORTHOR BROWN

LAYER BANEBLADE BROWN



BASE JOKAERO ORANGE

GLAZE BLOODLETTER

LAYER TROLL SLAYER ORANGE

LAYER NISLEV FLESH

BASE MOURNFANG BROWN

EDGE NULM OIL

LAYER SKRAG BROWN

BASE ZANDRI DUST

GLAZE WAYWATCHER GREEN

LAYER USHARTI BONE

LAYER WHITE SCAL



BASE ABADDON BLACK

LAYER THUNDERHAWK BLUE

EDGE BLUE HORROR

LAYER USHARTI BONE

LAYER BANEBLADE BROWN

LAYER WHITE SCAL

LAYER ADMINISTRATUM GREY

LAYER DAWNSTONE

LAYER WHITE SCAL

KURNOTH HUNTERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kurnoth Greatbow	30"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kurnoth Greatsword	1"	4	3+	3+	-1	2
Kurnoth Scythe	2"	3	3+	3+	-2	D3
Quivering's Vicious Claws	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Kurnoth Hunters has 3 or more models. Some units wield Kurnoth Greatswords, while others bear wicked Kurnoth Scythes. Others attack at range, loosing arrows from Kurnoth Greatbows while their Quivering companions attack nearby enemies with their Vicious Claws.

HUNTMASTER

The leader of this unit is a Huntmaster. Add 1 to the result of any hit rolls for a Huntmaster's attacks.

ABILITIES

Tanglethorn Thicket: At the start of either player's charge phase, Kurnoth Hunters can sprout a thick weave of thorned branches. Until the end of the turn, they cannot move except to pile in up to 1", but you can re-roll failed save rolls for them.

Envoys of the Everqueen: If your general is a Bruessern Hero, any Kurnoth Hunters in your army always count as being in range for any command ability the general uses. In addition, any Bruessern

units within 6" of this unit also count as being in range for any command ability the general uses.

Triangle Underfoot: At the end of the combat phase, pick an enemy unit and roll a die for each Kurnoth Hunter from this unit that is within 1" of it. For each result of 4 or more, the enemy unit suffers a mortal wound.

DESCRIPTION

Une unité de Kurnoth Hunters se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Longues Epées de Kurnoth (Kurnoth Greatswords), d'autres de Faux de Kurnoth (Kurnoth Scythes). D'autres encore manient de Grands Arcs de Kurnoth (Kurnoth Greatbows), tandis que leurs compagnons Achevants attaquent avec leurs Grands Griffes (Vicious Claws).

HUNTMASTER

Le leader de cette unité est appelé Huntmaster. Ajoutez 1 à ses jets de succès.

APTITUDES

Haïlle de Branches: Au début de n'importe quelle phase de charge, l'unité peut faire pousser un véritable roncier. Jusqu'à la fin du tour, elle ne peut pas se déplacer hormis pour engager de 1", mais vous pouvez relancer ses jets de sauvegarde ratés.

Envoyés de l'Everqueen: Si votre général est un Héros Bruessern, les Kurnoth Hunters de votre armée comptent comme étant à portée de l'aptitude de Commandement qu'il utilise. De plus, les unités Bruessern à 6" ou moins de cette unité comptent aussi comme étant à portée de cette Aptitude de Commandement.

Triangulation: À la fin de la phase de combat, choisissez une unité ennemie et jetez un dé pour chaque Kurnoth Hunter à 1" ou moins d'elle. Pour chaque jet de 4 ou plus, elle subit une blessure mortelle.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Kurnoth Hunters tiene 3 o más miniaturas. Algunas unidades portan mandoblas de Kurnoth (Kurnoth Greatswords), mientras que otras usan guadañas de Kurnoth (Kurnoth Scythes). Algunas atacan a distancia, disparando sus arcos largos de Kurnoth (Kurnoth Greatbows) mientras que sus compañeros Quivering atacan a sus enemigos con sus garras viciosas (Quivering's Vicious Claws).

HUNTMASTER

El líder de esta unidad es un Huntmaster. Añade 1 al resultado de cualquier prueba para golpear de los ataques del Huntmaster.

HABILIDADES

Enlaces de la Everqueen: Si tu general es un Bruessern Hero, cualquier Kurnoth Hunters de tu ejército siempre cuenta como si estuviera dentro de alcance de cualquier habilidad de mando que use. Además, cualquier unidad Bruessern a 6" o menos de esta unidad, también contará como si estuviera

dentro de alcance para cualquier habilidad de mando que use el general.

Maternal de espaldas: Al inicio de cualquier fase de carga del jugador, los Kurnoth Hunters pueden hacer brotar un denso matosal de espaldas. Hasta el final del turno no se pueden mover excepto para engarzar 1", pero pueden relanz sus tiradas de salvación fallidas.

Triángulo: Al final de la fase de combate, elige una unidad enemiga y tira un dado por cada Kurnoth Hunter de esta unidad que está a 1" o menos de él. Por cada resultado de 4 o más, la unidad enemiga sufre una herida mortal.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Kurnoth Hunters besteht aus 3 oder mehr Modellen. Manche Einheiten führen Kurnoth Greatswords, andere gruselige Kurnoth Scythes. Wieder andere attackieren aus der Ferne mit Pfeilen von ihren Kurnoth Greatbows, während die Quivering, die sie begleiten, mit Vicious Claws nach nahen Feinden schlagen.

HUNTMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Huntmaster. Addiere 1 zu allen Treffern für Attacks eines Huntmasters.

FÄHIGKEITEN

Schlingensamendickicht: Zu Beginn einer beliebigen Angriffsphase können Kurnoth Hunters ein Geflecht aus Dornenzweigen aus sich spressen lassen. Bis zum Ende des Zuges können sie sich nicht bewegen, außer um bis zu 1" weit nachzurücken, dafür darf du für sie misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Gesandte der Everqueen: Wenn dein General ein Bruessern-Hero ist, gelten alle Kurnoth Hunters deiner Armee immer als in Reichweite jeder Befähigung des Generals, die der General einsetzt.

Außerdem gelten alle Bruessern-Einheiten innerhalb von 6" um diese Einheit als in Reichweite aller Befähigungen des Generals, die der General einsetzt.

Zertrümmern: Wählen am Ende der Kampfformen eine feindliche Einheit und wirf einen Würfel für jeden Kurnoth Hunter dieser Einheit, der sich innerhalb von 1" um die gewählte Einheit befindet. Für jeden Wurf von 4 oder mehr erleidet die feindliche Einheit eine tödliche Verwundung.

DESCRIZIONE

Un'unità di Kurnoth Hunters include 3 o più modelli. Alcune unità brandiscono Kurnoth Greatswords mentre altre usano Kurnoth Scythes. Altre ancora attaccano da lontano scagliando frecce dai Kurnoth Greatbows, intanto che i compagni Quivering attaccano i nemici più vicini con i Vicious Claws.

HUNTMASTER

Il leader di questa unità è l'Huntmaster. Aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro per colpire degli attacchi di un Hunter.

ABILITÀ

Graviglia di spine: all'inizio della fase di carica di qualsiasi giocatore i Kurnoth Hunters possono far spuntare una fitta matassa di rami spinosi. Fino alla fine del turno non possono muoversi, solo arretrarsi di massimo 1", ma puoi ripetere i loro tentativi di difesa.

Messaggi della Regina Eterna: se il tuo Generale è un Bruessern Hero, qualsiasi Kurnoth Hunter della tua armata è sempre considerato essere in gittata di qualsiasi abilità di comando che il Generale utilizza.

Inoltre, anche qualsiasi unità di Bruessern entro 6" da questa unità conta come in gittata di qualunque abilità di comando usata dal Generale.

Troncare: alla fine della fase di combattimento scegli un'unità nemica e tira un dado per ogni Kurnoth Hunter di quella unità che si trova entro 1" da essa. Per ogni risultato di 4 o più l'unità nemica subisce una ferita mortale.

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

TREE-REVENANTS

TREE-REVENANTS

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 5



SPITE-REVENANTS

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

6 - 10



1 TREE-REVENANT SCION

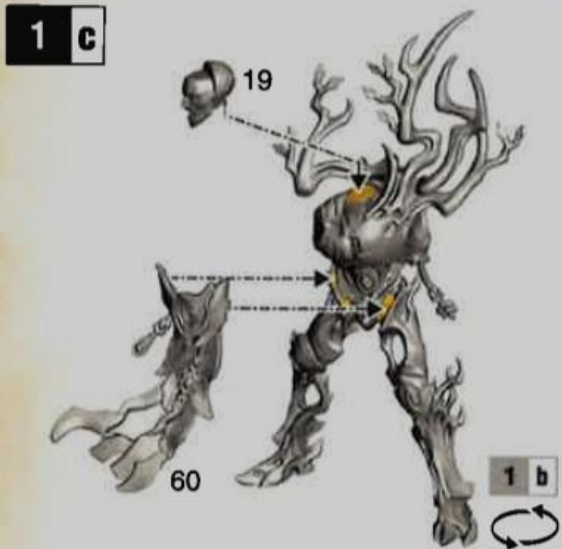
1 a



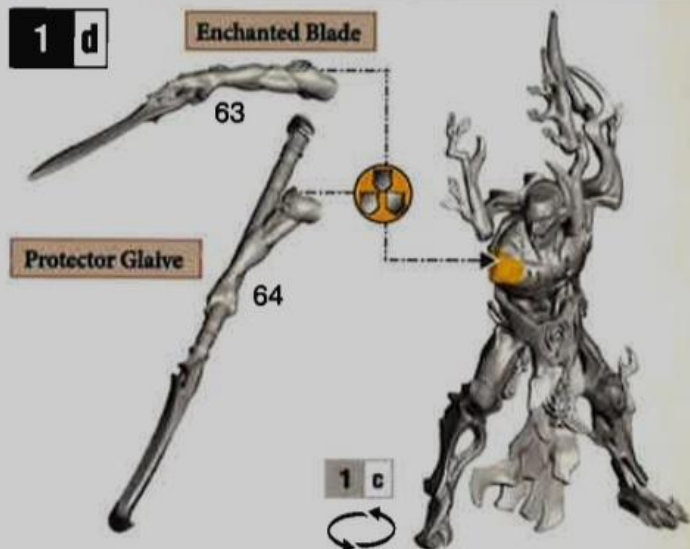
1 b



1 c



1 d



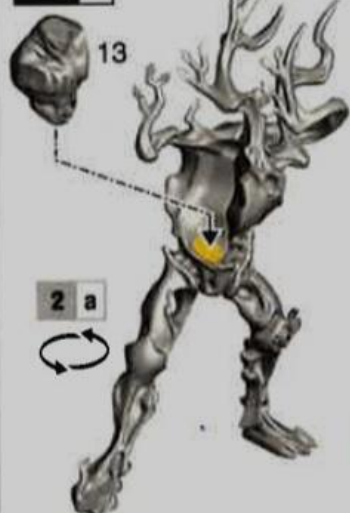
1 e



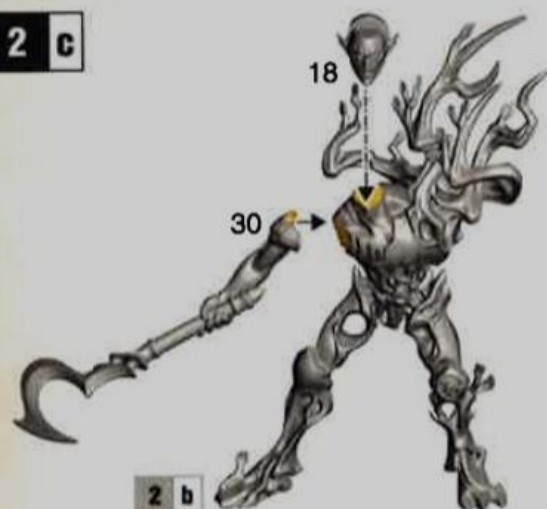
2 a



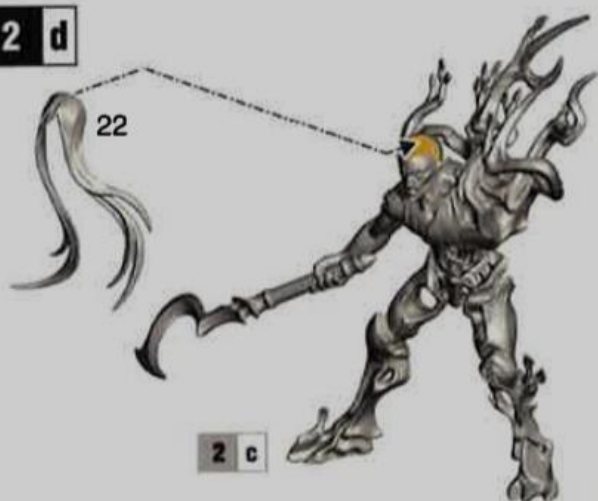
2 b



2 c



2 d



2 e

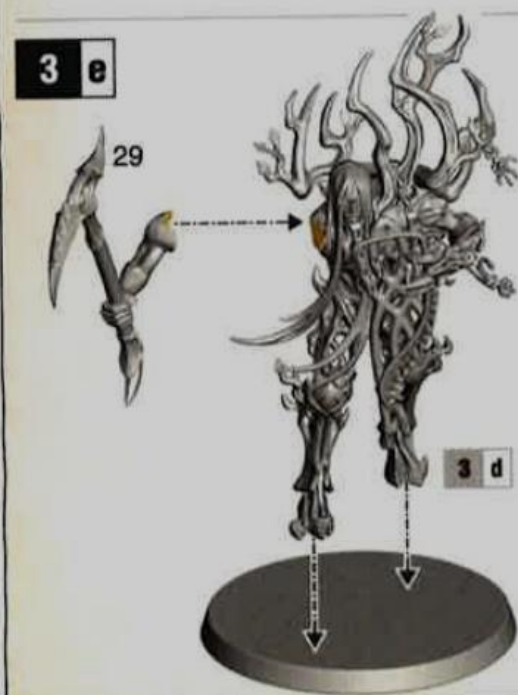
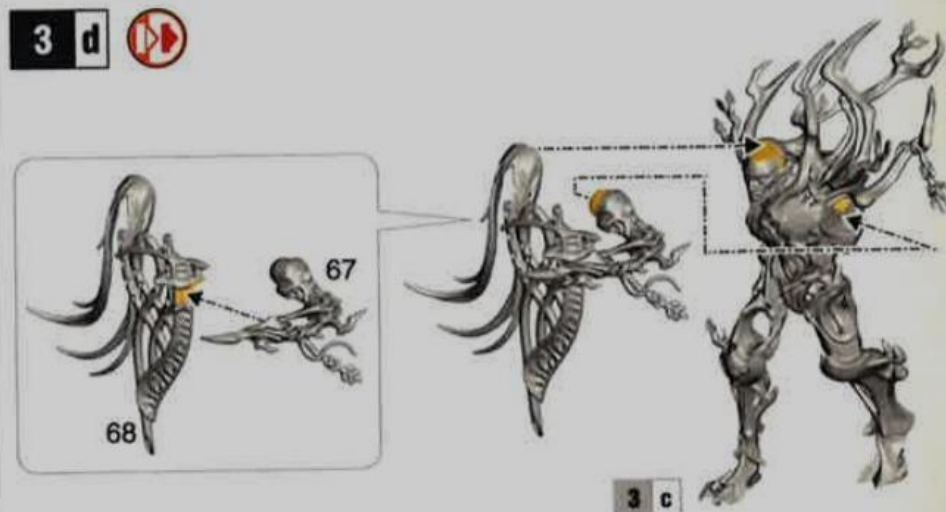
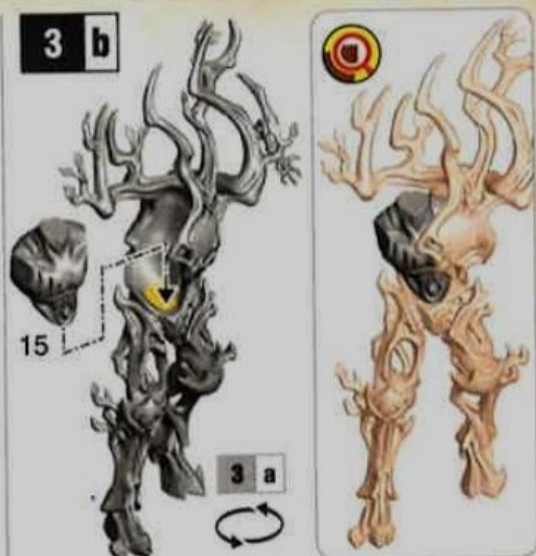
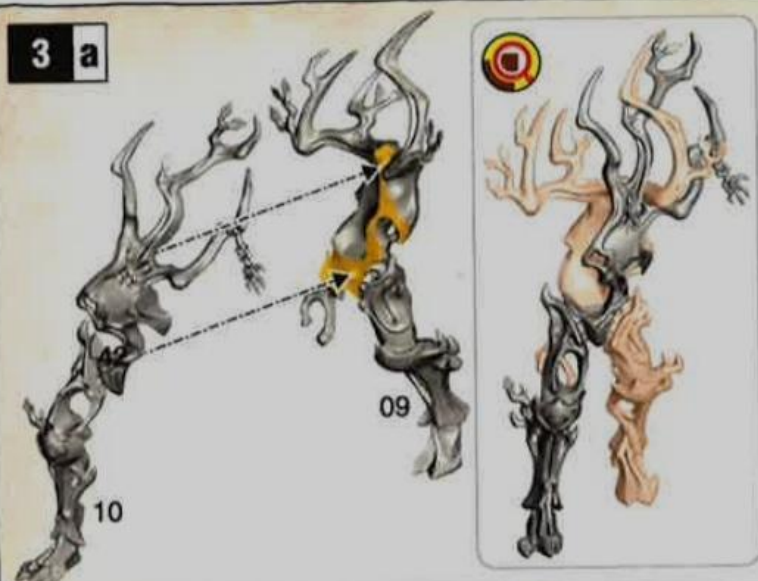


2 f

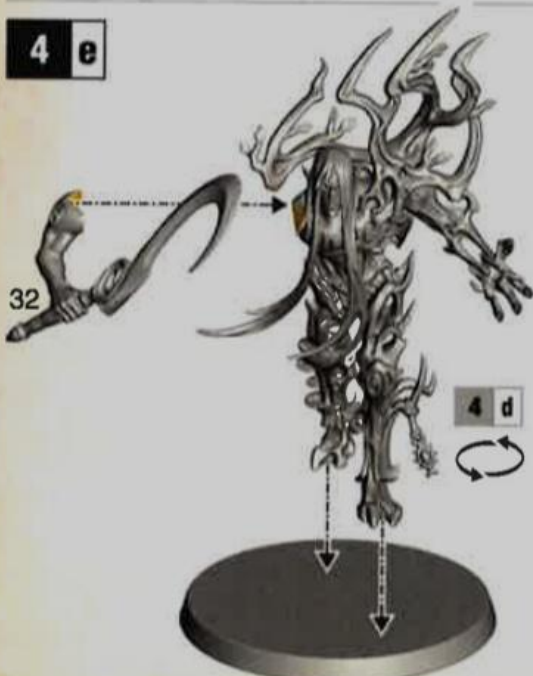
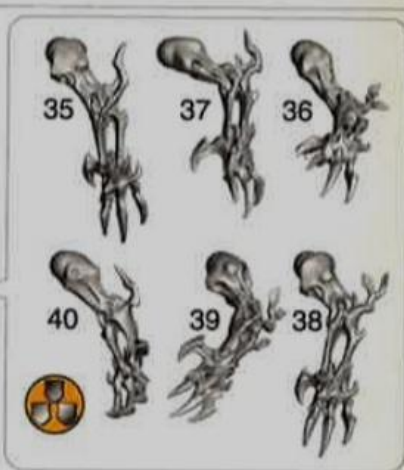
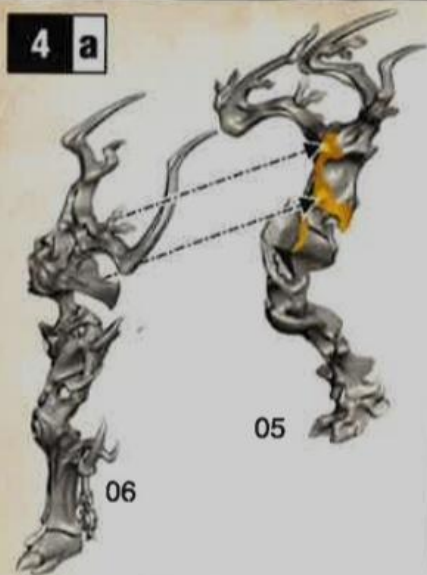


2 g

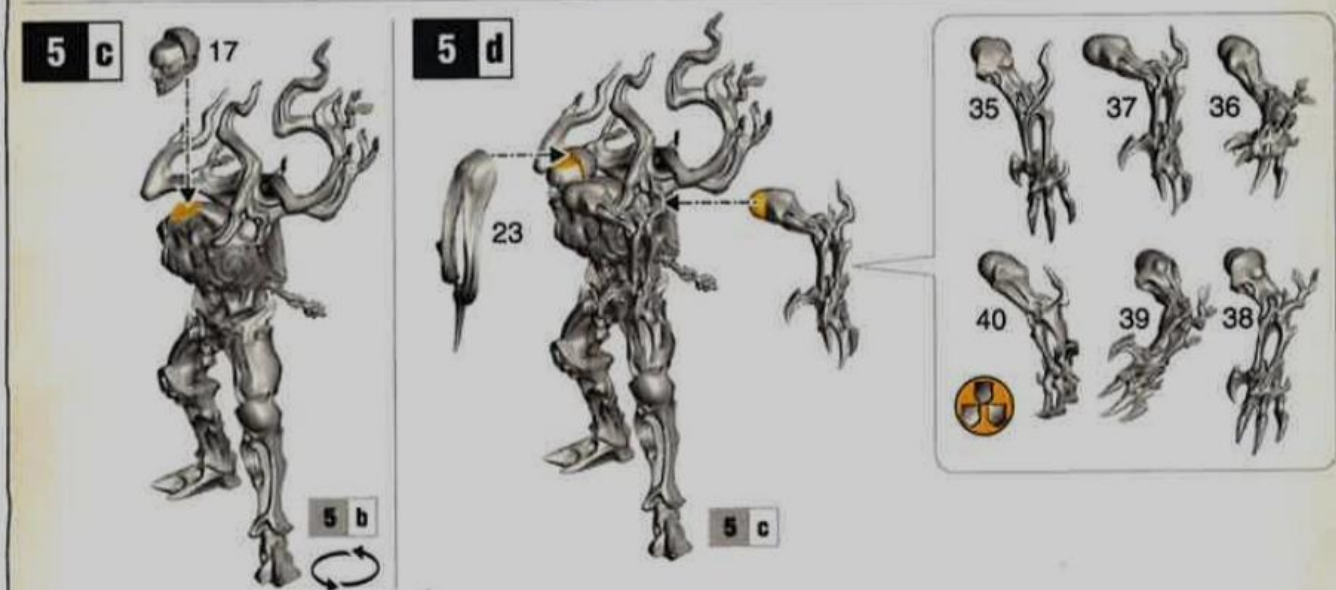
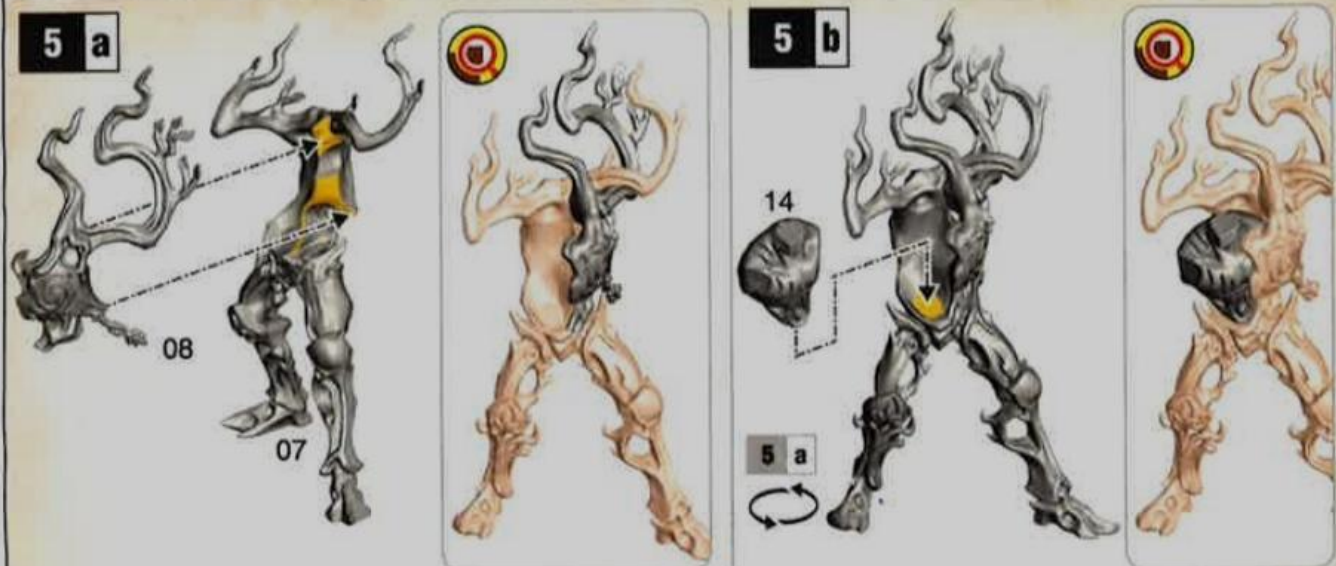




4 TREE-REVENANT 1



5 TREE-REVENANT 2



TREE-REVENANTS



MELEE WEAPONS

Enchanted Blade
Protector Glaive

Range

1"
1"

Attacks

2
2

To Hit

4+
4+

To Wound

3+
3+

Rend

-1
-1

Damage

1
2

DESCRIPTION

A unit of Tree-Revenants has 5 or more models. They fight with a variety of Enchanted Blades.

SCION

The leader of this unit is a Scion. A Scion wields either a Protector Glaive or an Enchanted Blade. A Scion armed with an Enchanted Blade makes 4 attacks rather than 2.

GLADE BANNER

Models in this unit may bear Glade Banners. Models in a unit containing any Glade Banners can pile in up to 6".

WAYPIPES

Models in this unit may play Waypipes. Instead of moving in the movement phase, a unit with any Waypipes can walk the spirit paths. Remove it from play, and set it up so that all its models are within 3" of a Sylvaneth Wyldwood or an edge of the battlefield, and at least 9" from the enemy.

ABILITIES

Martial Memories: Tree-Revenants are suffused with the echoes of their predecessors' lives, and can draw on centuries of experience when they go to war. Once per phase, you can re-roll a single dice for this unit. This could be one of the dice you roll to see how far it charges, a hit roll, a save roll, a battleshock test, a roll to see whether a model is slain by deadly scenery etc.

DESCRIPTION

Une unité de Tree-Revenants se compose de 5 figurines ou plus. Ils manient des Lames Enchantées (Enchanted Blades).

SCION

Le leader de cette unité est appelé Scion. Il manie une Haste de Protecteur (Protector Glaive) ou une Lame Enchantée (Enchanted Blade). Un Scion armé d'une Lame Enchantée effectue 4 Attacks au lieu de 2.

BANNIÈRES DES CLAIRIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent porter des Bannières des Clairières. Une unité qui en inclut peut engager jusqu'à 6".

SYRINGE DES SENTES

Des figurines de cette unité peuvent jouer de la Syringe des Sentes. Au lieu de se déplacer à la phase de mouvement, une unité incluant au moins une Syringe des Sentes peut emprunter les sentiers spirituels. Retirez-la du champ de bataille, puis replacez-la avec toutes ses figurines à 3" ou moins d'un Sylvaneth Wyldwood ou d'un bord du champ de bataille, et à au moins 9" de l'ennemi.

APTITUDES

Mémoires Martiales: Les Tree-Revenants ont en eux les réminiscences des vies de leurs prédécesseurs, et peuvent puiser dans des siècles d'expérience de la guerre. Une fois par phase, vous pouvez relancer un seul dé pour cette unité. Cela peut être un des dés de son jet de charge, un jet de touche ou de sauvegarde, un test de dérouté, un jet pour une figurine tuée par un paysage fatal, etc.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tree-Revenants tiene 5 o más miniaturas. Luchan con diversas espadas encantadas (Enchanted Blades).

SCION

El líder de esta unidad es un Scion. Un Scion porta una guja de protector (Protector Glaive) o bien una espada encantada. Un Scion con espada encantada hace 4 ataques en vez de 2.

GLADE BANNER

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar Glade Banners. Las miniaturas de una unidad que contenga algún Glade Banners pueden apilarse hasta 6".

WAYPIPES

Las miniaturas en esta unidad pueden tocar Waypipes. En vez de moverse en su fase de movimiento, una unidad con Waypipes puede caminar por la senda espiritual. Retírala de juego y desplégala de forma que todas sus miniaturas se encuentren a 3" o menos de un Sylvaneth Wyldwood o en un borde del tablero de juego, y al menos a 9" del enemigo.

HABILIDADES

Recuerdos marciales. Los Tree-Revenants están bañados por los ecos de las vidas de sus predecesores y pueden remontarse a siglos de experiencia en combate. Una vez por fase, puedes repetir un único dado de esta unidad. Este puede ser uno de los dados que tiras para ver cuán lejos cargas, una tirada para impactar, una salvación, un chequeo de acobardamiento, una tirada para ver si la miniatura muere debido a la escenografía mortal, etc...

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tree-Revenants besteht aus 5 oder mehr Modellen, die mit verschiedenen Enchanted Blades kämpfen.

SCION

Der Anführer dieser Einheit ist ein Scion. Ein Scion führt entweder eine Protector Glaive oder eine Enchanted Blade. Ein Scion mit einer Enchanted Blade führt damit 4 Attacken durch anstatt 2.

BANNER DER LICHTUNG

Modelle dieser Einheit dürfen ein Banner der Lichtung tragen. Modelle in Einheiten, die Banner der Lichtung enthalten, dürfen bis zu 6" weit nachrücken.

FLÖTEN DER WEGE

Modelle dieser Einheit dürfen Flöten der Wege spielen. Eine Einheit mit Flöten der Wege darf in der Bewegungsphase die Geisterpfade beschreiten, anstatt sich zu bewegen. Entferne die Einheit aus dem Spiel und stell sie so auf, dass alle ihre Modelle sich innerhalb von 3" um einen Sylvaneth Wyldwood oder eine Schlachtfeldkante befinden und dabei mehr als 9" von allen Feinden entfernt sind.

FÄHIGKEITEN

Krieger-Erinnerungen: Tree-Revenants sind durchdrungen von Echos aus dem Leben ihrer Vorgänger, und wenn sie in den Krieg ziehen können sie auf Jahrhunderte Kampferfahrung zurückblicken. Einmal pro Phase darfst du einen einzigen Würfel für diese Einheit neu werfen. Dabei kann es sich um einen Würfel beim Angriffswurf handeln, einen Trefferwurf, einen Schutzwurf, einen Kampfschocktest, einen Wurf, um zu ermitteln, ob ein Modell durch tödliches Gelände umkommt, usw.

DESCRIZIONE

Un'unità di Tree-Revenants include 5 o più modelli. Combattono con una varietà di Enchanted Blades.

SCION

Il leader di questa unità è lo Scion. Uno Scion brandisce un Protector Glaive o una Enchanted Blade. Uno Scion armato con Enchanted Blade effettua 4 attacchi anziché 2.

GLADE BANNER

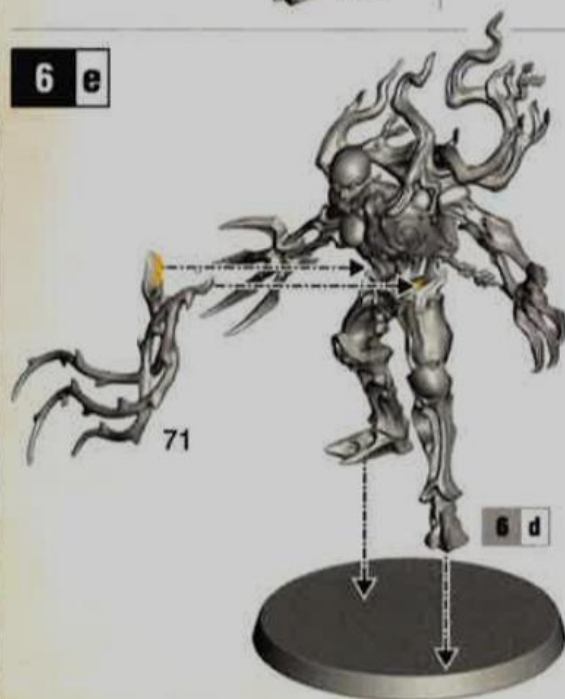
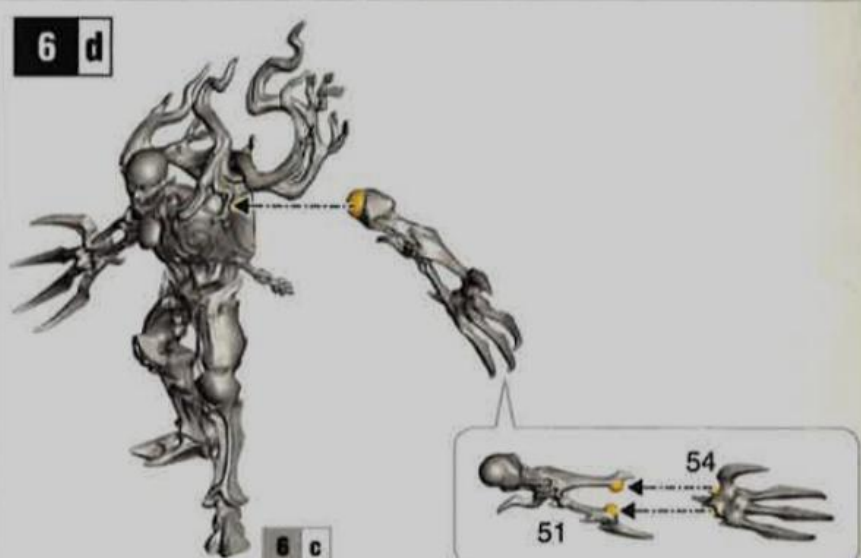
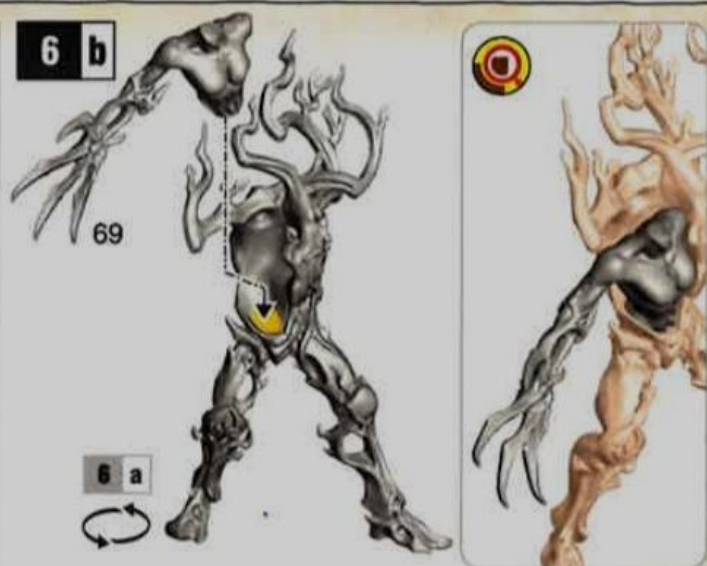
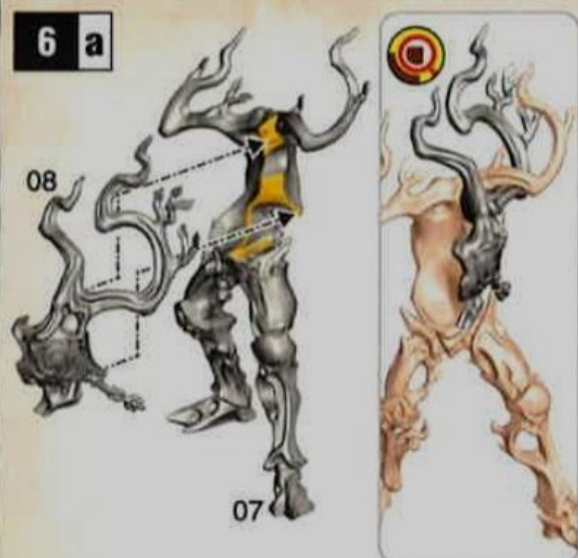
I modelli di questa unità possono portare Glade Banners. I modelli di un'unità che contiene Glade Banners possono ammassarsi di un massimo di 6".

WAYPIPES

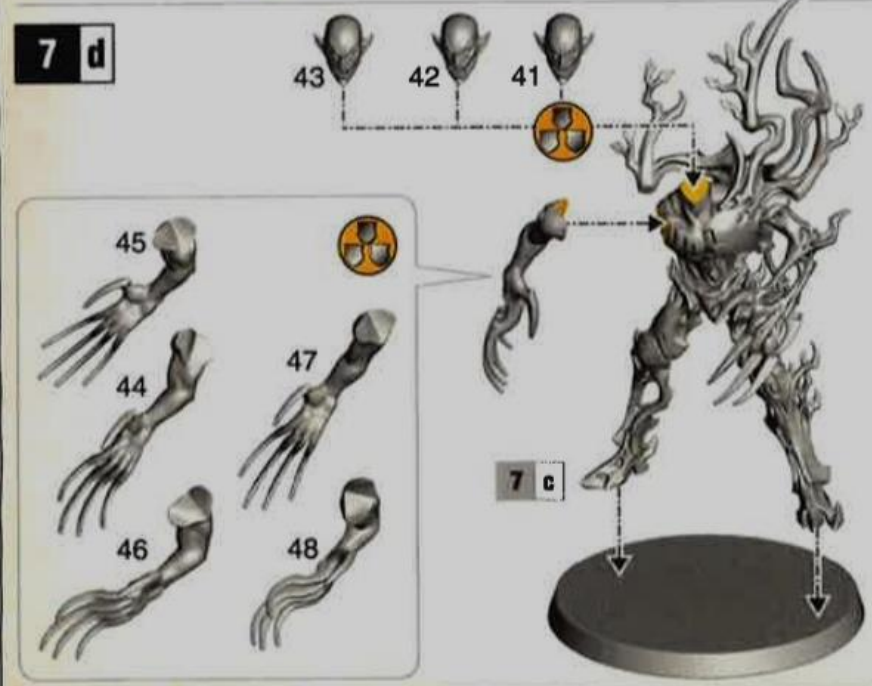
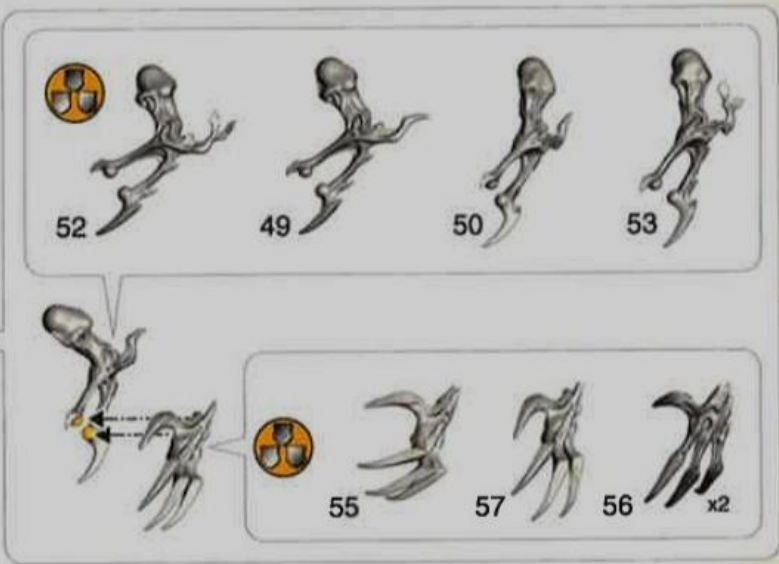
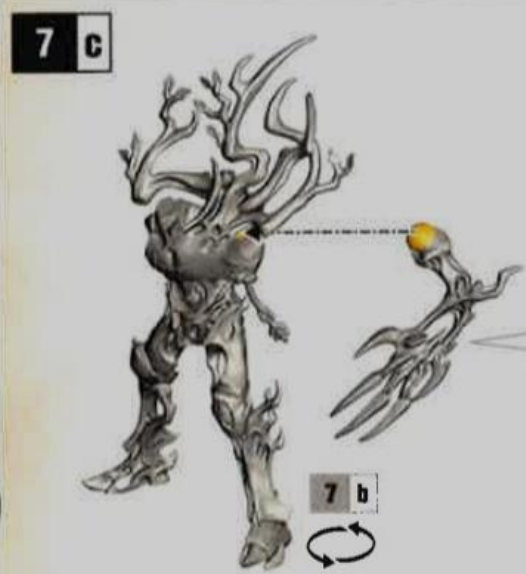
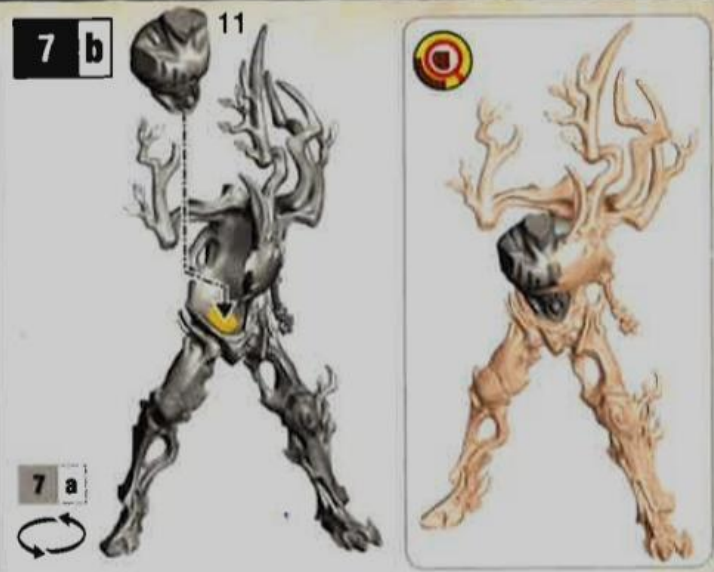
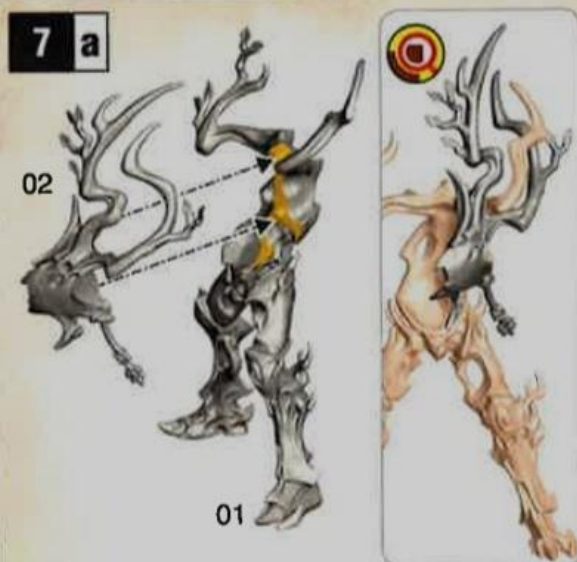
I modelli di questa unità possono suonare le Waypipes. Anziché muoversi nella fase di movimento, un'unità con Waypipes può percorrere i sentieri degli spiriti. Rimuovila dal gioco e schierala in modo che tutti i suoi modelli siano entro 3" da una Sylvaneth Wyldwood o da un bordo del tavolo, e a più di 9" dal nemico.

ABILITÀ

Ricordi di Guerra: I Tree-Revenants sono circondati dall'eco delle vite dei predecessori e possono attingere a secoli di esperienza quando scendono in battaglia. Una volta per fase puoi ripetere il tiro di un singolo dado per questa unità. Può trattarsi di uno dei dadi tirato per determinare la distanza di carica, di un tiro per colpire, di un tiro salvazza, di un test di shock, di un tiro per stabilire se il modello viene ucciso da un elemento scenico letale ecc.



7 SPITE-REVENANT 1



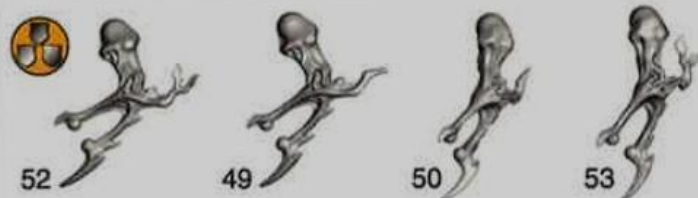
8 a



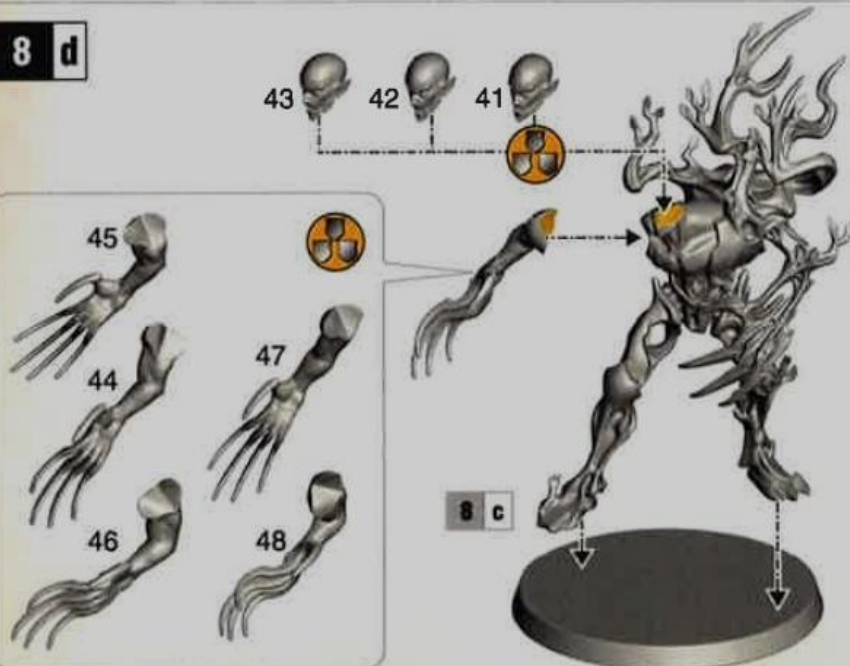
8 b

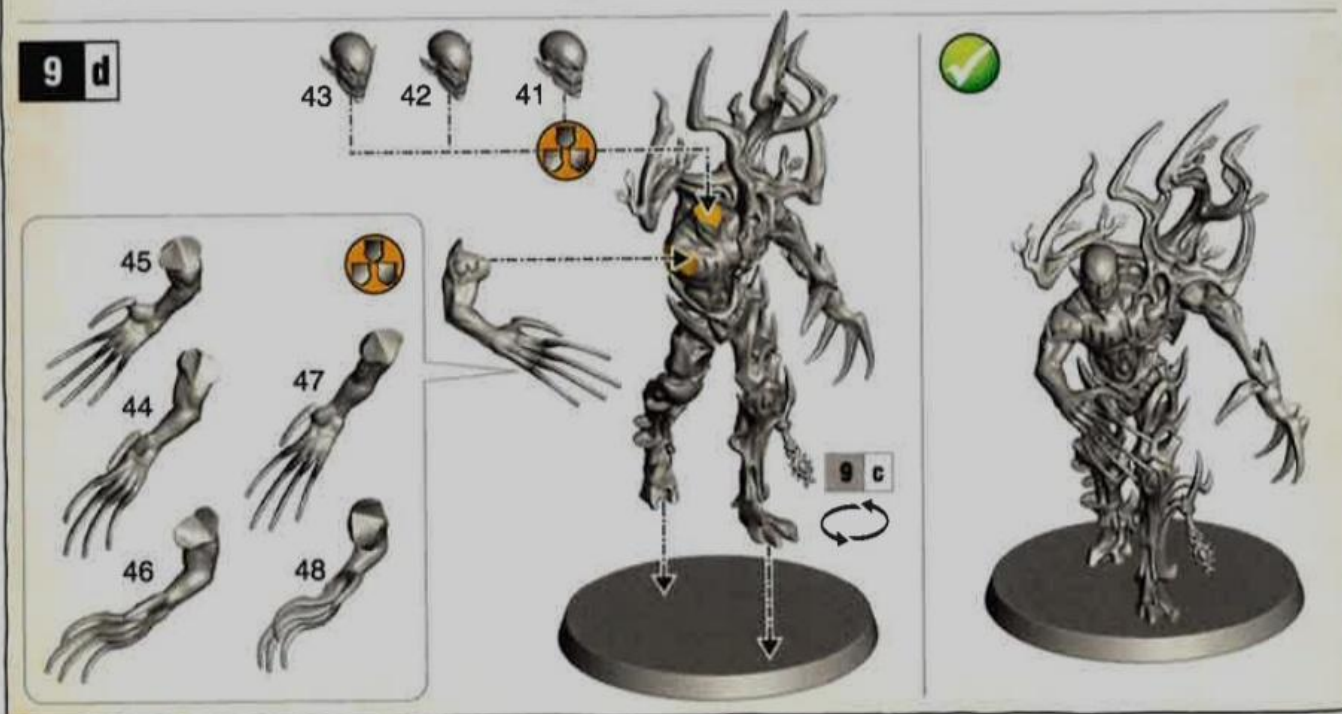
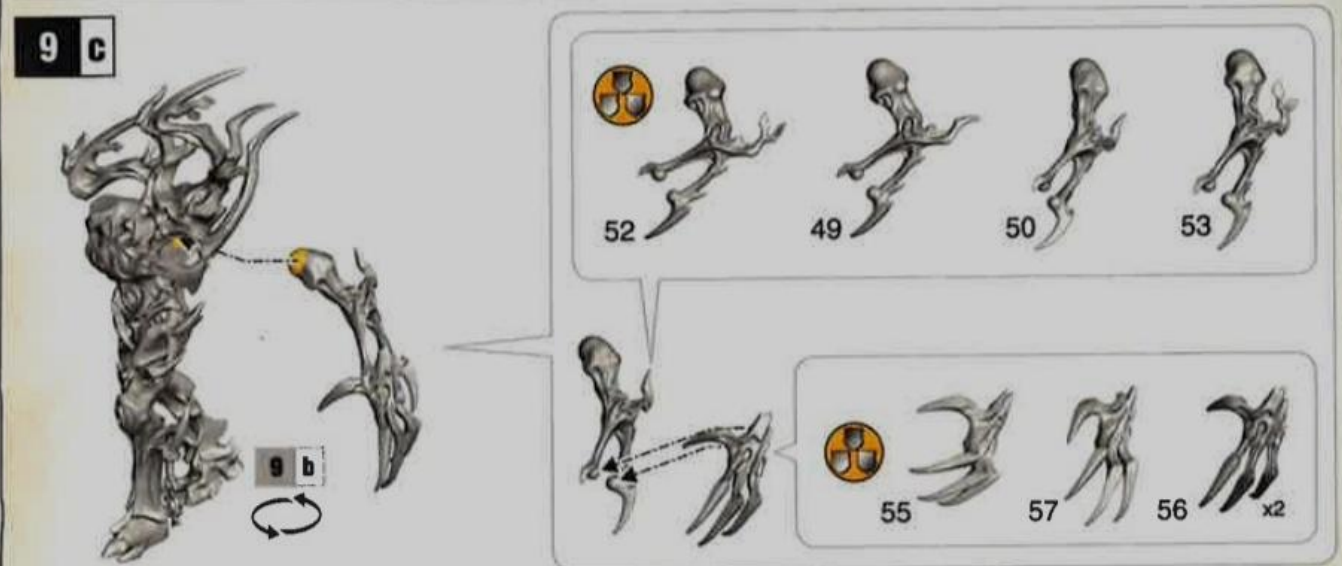
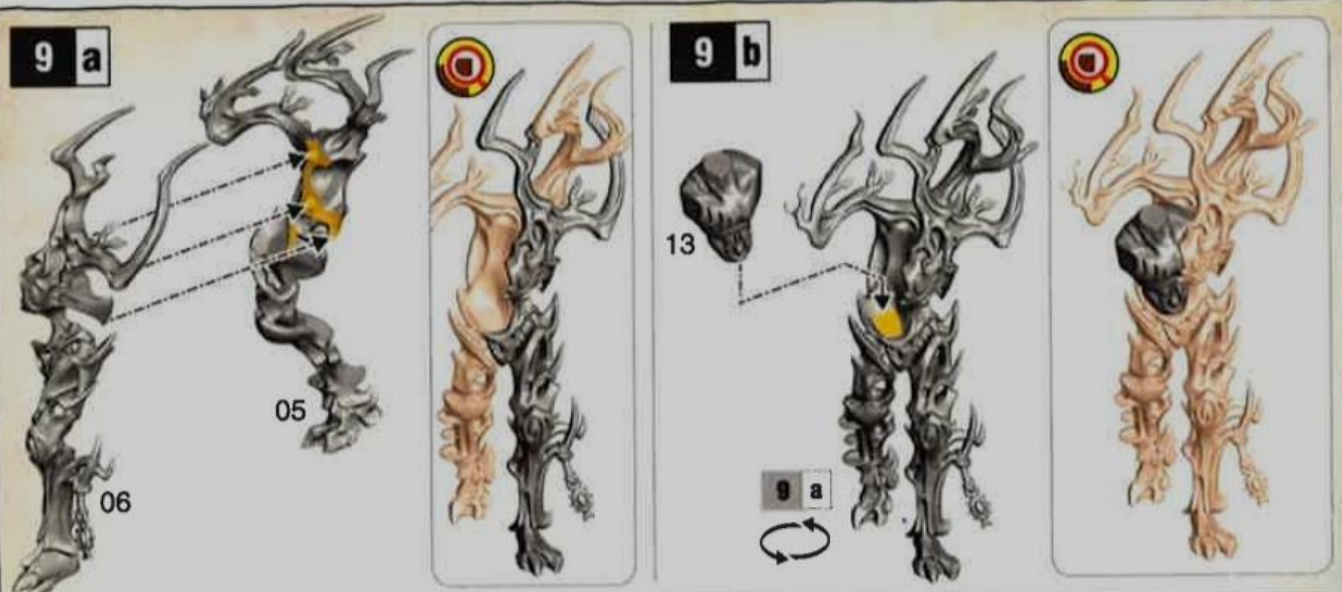


8 c



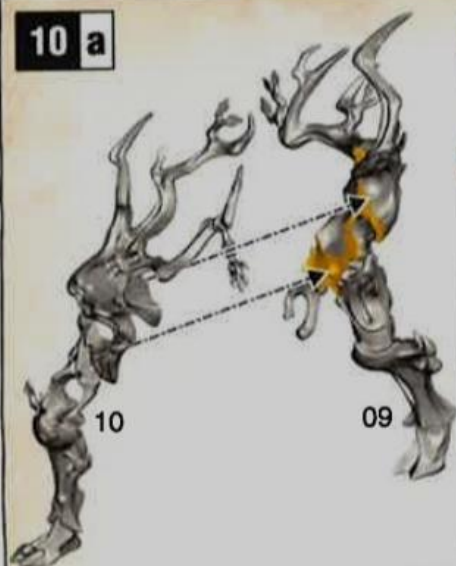
8 d



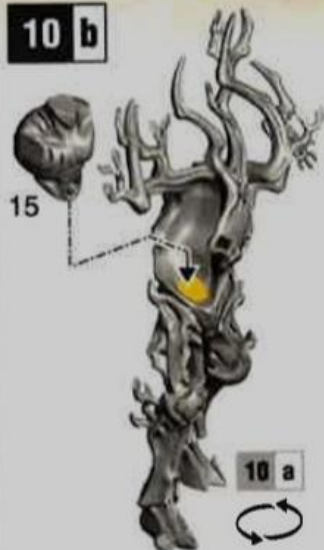


10 SPITE-REVENANT 4

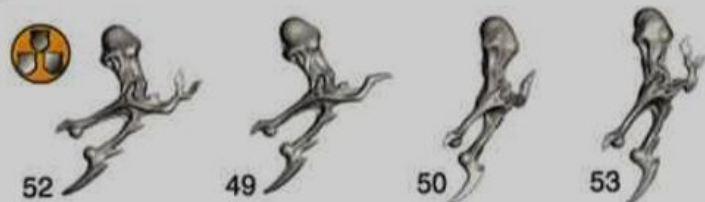
10 a



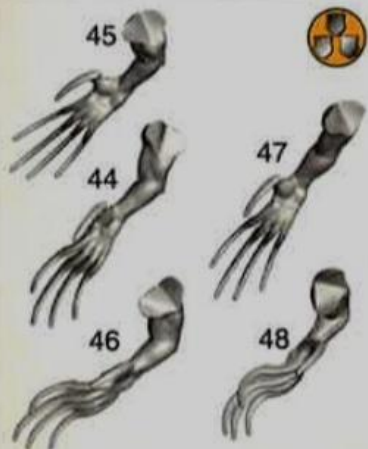
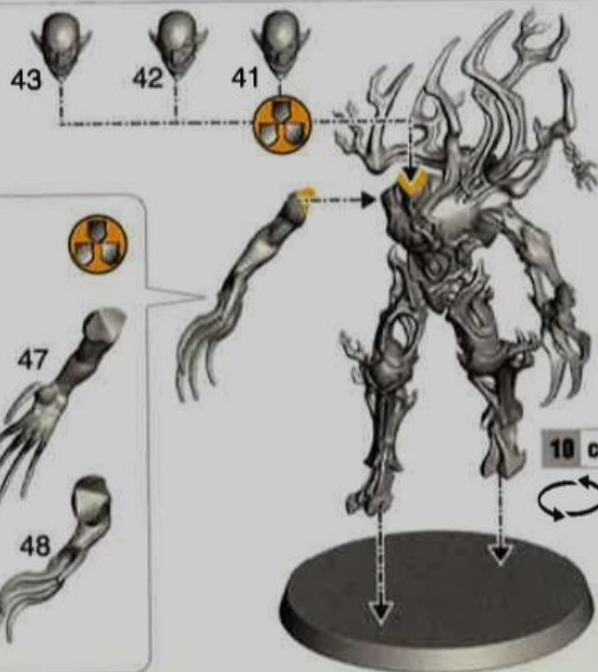
10 b



10 c



10 d



SPITE-REVENANTS



MELEE WEAPONS
Cruel Talons and Fangs

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Spite-Revenants has 5 or more models. They need no crafted weapons, tormenting the prey before tearing them apart with their Cruel Talons and Fangs.

SHADESTALKER

The leader of this unit is a Shadestalker. A Shadestalker makes 4 attacks rather than 3 with her Cruel Talons and Fangs.

ABILITIES

Whispers in the Dark: Scenery within 8" of any Spite-Revenants is haunted by susurating voices which hiss threats in an unknowable tongue. Your opponent must roll two dice when taking battleshock tests for any of their units that are within 3" of such a terrain feature, and use the highest dice result.

Unbridled Malice: Spite-Revenants are rightly feared for the cruel delight they take in granting their prey slow, lingering deaths. Enemy units within 3" of any Spite-Revenants must subtract 1 from their Bravery.

DESCRIPTION

Une unité de Spite-Revenants se compose de 5 figurines ou plus. Ils n'ont pas besoin d'armes manufacturées, préférant torturer leurs proies avant de les écharper avec leurs Cruels Serres et Crocs (Cruel Talons and Fangs).

SHADESTALKER

Le leader de cette unité est appelé Shadestalker. Il effectue 4 Attacks au lieu de 3.

APTITUDES

Murmures dans l'Obscurité: Le paysage à 8" ou moins de Spite-Revenants est hanté par des voix susurrant des menaces dans une langue inconnue. Lorsque votre adversaire effectue un test de déroute pour une de ses unités se trouvant à 3" ou moins d'un tel élément de terrain, il doit jeter deux dés et utiliser le plus haut résultat.

Malice Débridée: Les Spite-Revenants sont redoutés à juste titre pour le plaisir sadique qu'ils prennent en infligeant une mort lente à leurs proies. Les unités ennemies à 3" ou moins d'au moins un Spite-Revenant doivent soustraire 1 à leur Bravery.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Spite-Revenants está formada por 5 o más miniaturas. No usan armas manufacturadas y asaltan a su presa con sus garras cruels y colmillos (Cruel Talons and Fangs).

SHADESTALKER

El líder de esta unidad es un Shadestalker. Un Shadestalker hace 4 ataques en vez de 3 con sus garras cruels y colmillos.

HABILIDADES

Malicia desenfrenada. Los Spite-Revenants son temidos por como disfrutan cruelmente dando muertes lentas y dolorosas a sus presas. Las unidades enemigas a 3" o menos de cualquier Spite-Revenants deberán restar 1 a su Bravery.

Susurros en la oscuridad. La escenografía a 8" o menos de cualquier Spite-Revenants está poseída por voces susurrantes que lanzan susurros amenazadores en lenguas indescifrables. Tu oponente debe tirar dos dados cuando realice chequeos de acobardamiento para cualquiera de sus unidades que esté a 3" o menos de la pieza de escenografía y usar el resultado de dado más elevado.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Spite-Revenants besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie benötigen keine gefertigten Waffen, sondern quälen ihre Beute zunächst, ehe sie sie dann mit Cruel Talons and Fangs in Stücke reißen.

SHADESTALKER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Shadestalker. Ein Shadestalker führt mit seinen Cruel Talons and Fangs 4 Attacken aus statt 3.

FÄHIGKEITEN

Geflüster im Dunkel: Geländestücke innerhalb von 8" um Spite-Revenants sind von flüsternden Stimmen erfüllt, die in einer unergründlichen Sprache Drohungen zischen. Wenn dein Gegner für eine Einheit innerhalb von 3" um ein solches Geländestück einen Kampfschocktest ablegt, muss er zwei Würfel werfen und die höchste Augenzahl benutzen.

Ungezügelte Bosheit: Spite-Revenants werden zu Recht dafür gefürchtet, wie viel Vergnügen es ihnen bereitet, ihrer Beute einen langsamen, grausamen Tod zu bringen. Feindliche Einheiten innerhalb von 3" um mindestens eine Einheit Spite-Revenants müssen von ihrem Bravery-Wert 1 abziehen.

DESCRIZIONE

Un'unità di Spite-Revenants include 5 o più modelli. Non hanno bisogno di armi convenzionali, poiché tormentano le prede per poi farle a pezzi con Cruel Talons and Fangs.

SHADESTALKER

Il leader di questa unità è lo Shadestalker. Uno Shadestalker effettua 4 attacchi anziché 3 con i suoi Cruel Talons and Fangs.

ABILITÀ

Sussurri nel Buio: gli elementi scenici entro 8" da qualsiasi Spite-Revenant sono infestati da sussurri che proferiscono minacce in una lingua sconosciuta. L'avversario deve tirare due dadi e usare il risultato più alto quando effettua test di shock per qualsiasi delle proprie unità che si trova entro 3" da tali elementi scenici.

Malvagità Sconfinata: gli Spite-Revenants sono giustamente temuti per la cruenta gioia che provano nell'infliggere alle prede una morte lenta e dolorosa. Le unità nemiche entro 3" da qualsiasi Spite-Revenant devono sottrarre 1 dalla propria Bravery.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, SPITE-REVENANTS

TREE REVENANTS



BASE CALIBAN GREEN

LAYER WARPSTONE GLOW

LAYER MOOT GREEN

BASE CERAMITE WHITE

SHADE COELIA GREENSHADE

EDGE GAUSS BLASTER GREEN

BASE DRYAD BARK

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER BANEBLADE BROWN



BASE ELYSIAN GREEN

SHADE ATHONIAN CAMOSHADE

LAYER OGRYN CAMO

BASE ZANDRI DUST

SHADE XV-88

EDGE DORN YELLOW

BASE DOOMBULL BROWN

SHADE RHINOX HIDE

LAYER SQUIG ORANGE

SPITE REVENANTS



BASE CALEDOR SKY

LAYER LOTHERN BLUE

EDGE BLUE HORROR

BASE SKARSNIX GREEN

LAYER OGRYN CAMO

LAYER SCREAMING SKULL

BASE ABADDON BLACK

LAYER SKAVENBLIGHT DINGE

LAYER ADMINISTRATUM GREY



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

SYLVANETH

TREELORD ANCIENT



STEPS
ÉTAPE
PASOS
SCHITTE
FASI
ステップ

1 - 11

CITADEL

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



993102040077 R04

TREELORD



STEPS
ÉTAPES
PASOS
SCHRITTE
FASI
ステップ

12 - 21

SPIRIT OF DURTHU



STEPS
ÉTAPES
PASOS
SCHRITTE
FASI
ステップ

22 - 31

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



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



Stage complete
 Étape terminée
 Paso completado
 Schritt abgeschlossen
 Fase completa



Detail view
 Vue détaillée
 Vista detallada
 Alternative Ansicht
 Visuale del dettaglio



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



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



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



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



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



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



READ THIS FIRST: Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.



À LIRE EN PREMIER : Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.



LEER ANTES DE MONTAR: Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.



LIES DIES ZUERST: Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.



LEGGI PRIMA QUESTO: prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

16+



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



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



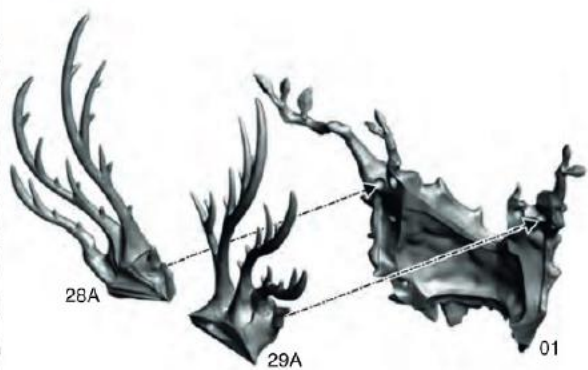
Citadel fine detail cutters
 Pinces de précision Citadel
 Tenazas Citadel
 Präzisions-Kunststoffseitschneider
 Tronchesine di precisione Citadel



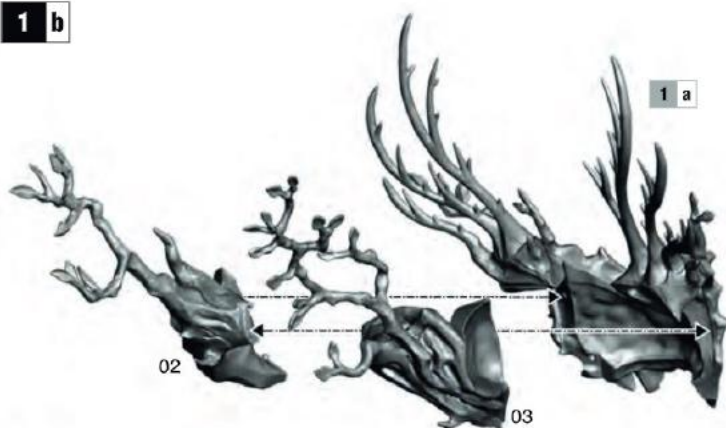
Citadel mouldline remover
 Ébarboir Citadel
 Herramienta para rebabas Citadel
 Gussgratentferner
 Attrezzo per ripulire Citadel

1 - 11 TREELORD ANCIENT

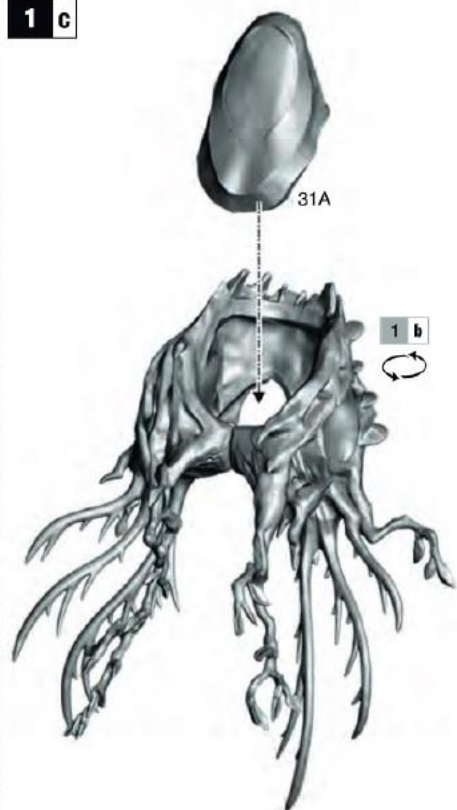
1 a



1 b



1 c



1 d



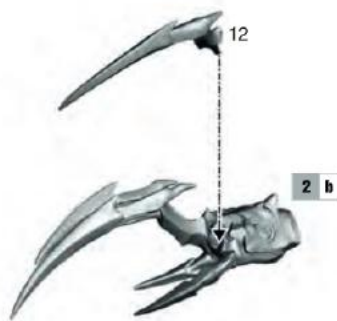
2 a

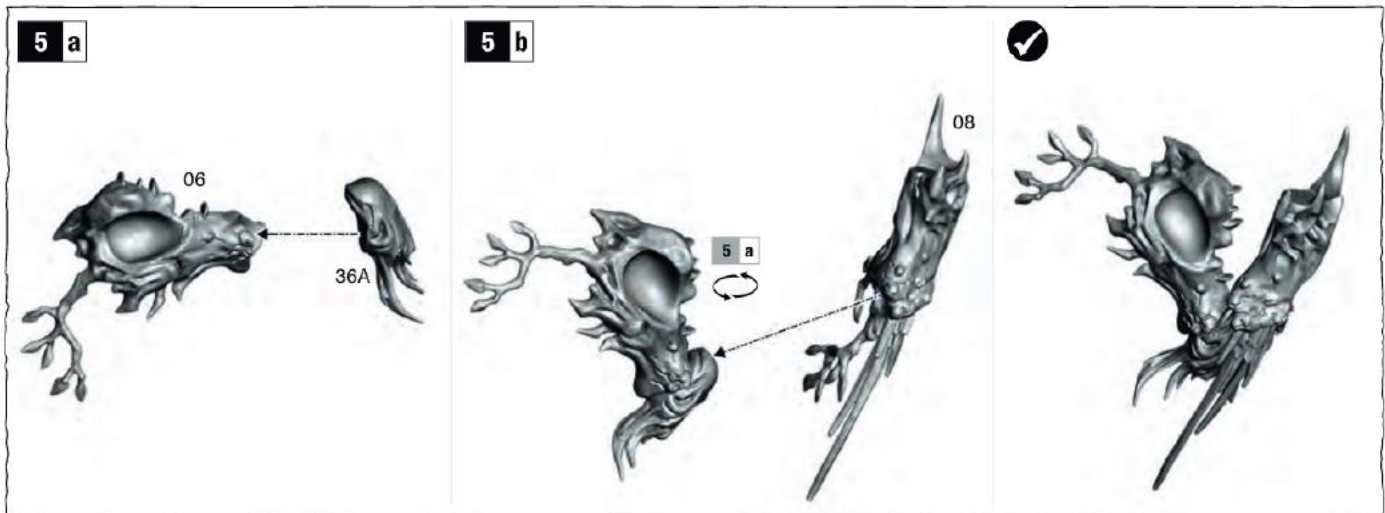
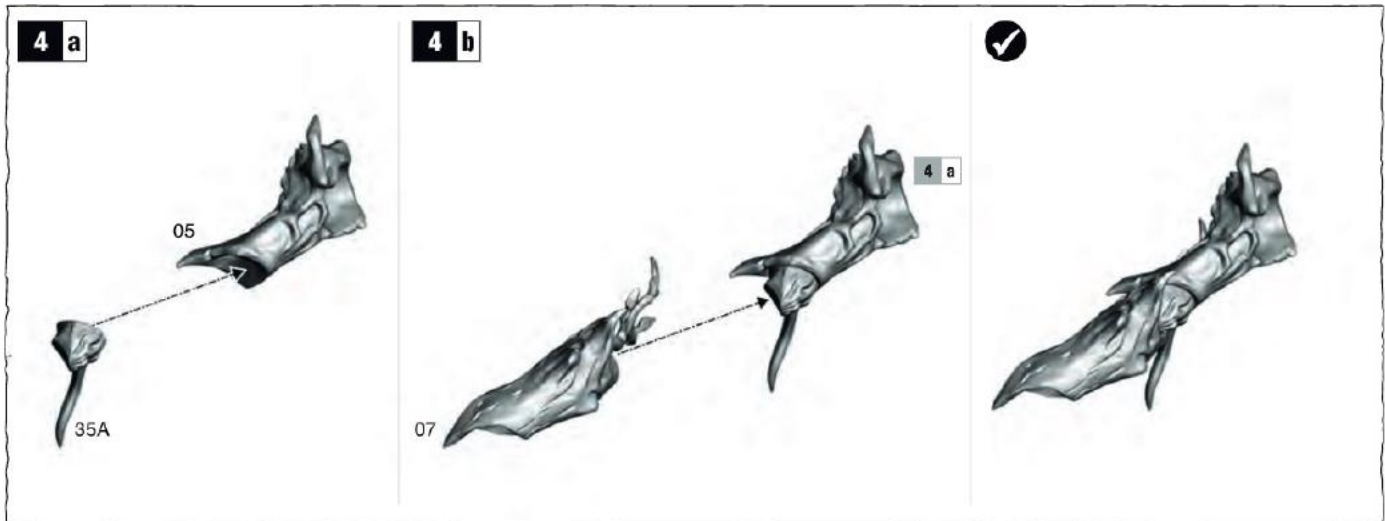
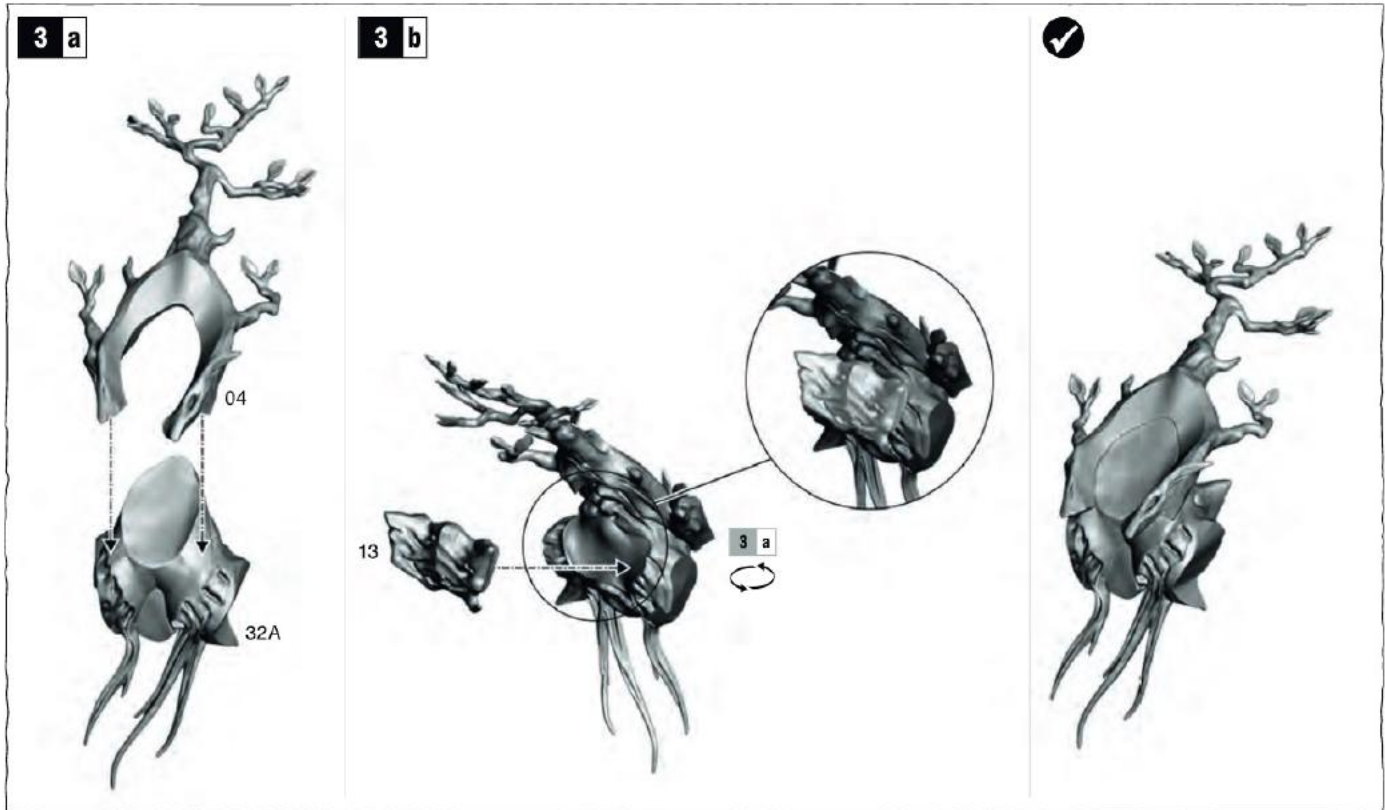


2 b

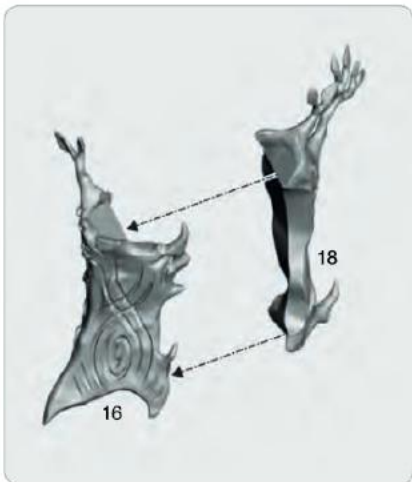


2 c

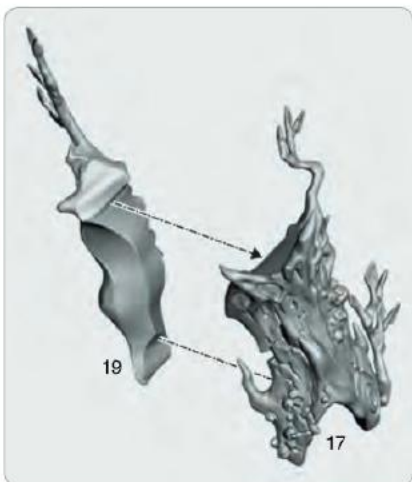




6 a



7 a



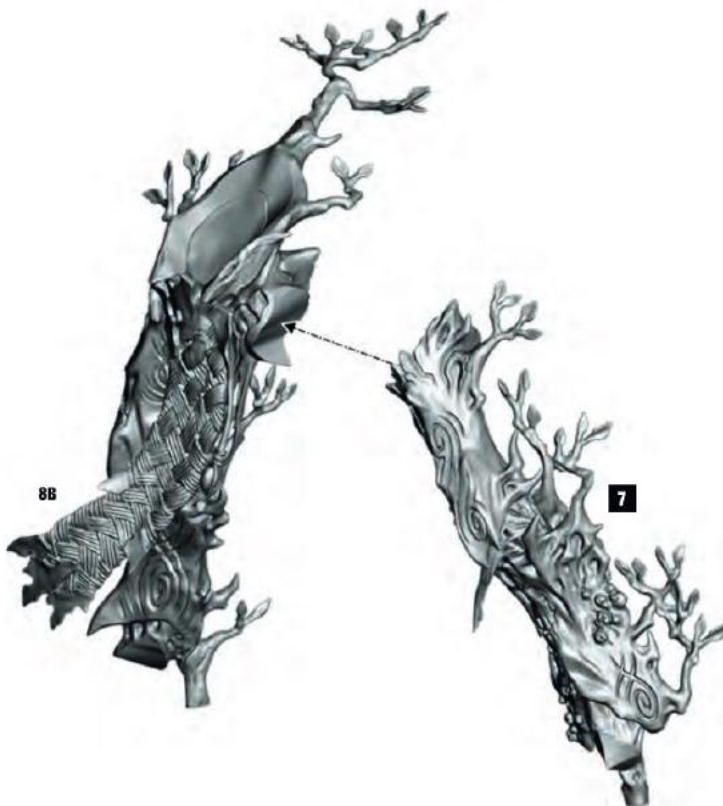
8 a



8 b



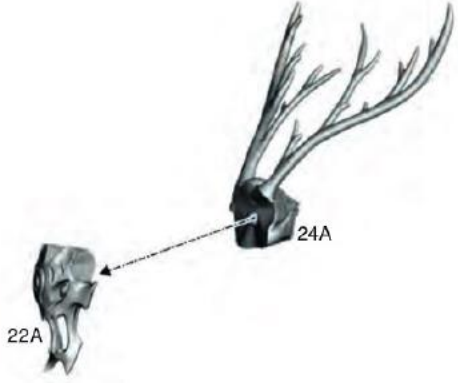
8 c



8 d



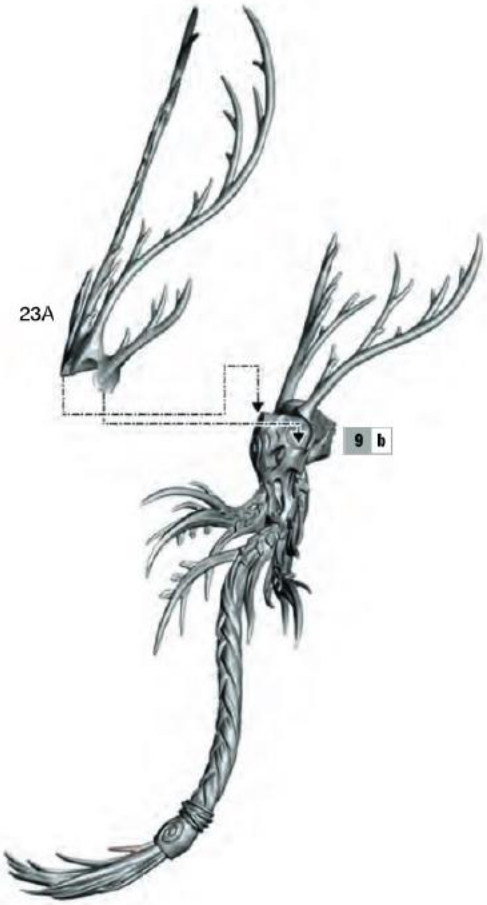
9 a



9 b

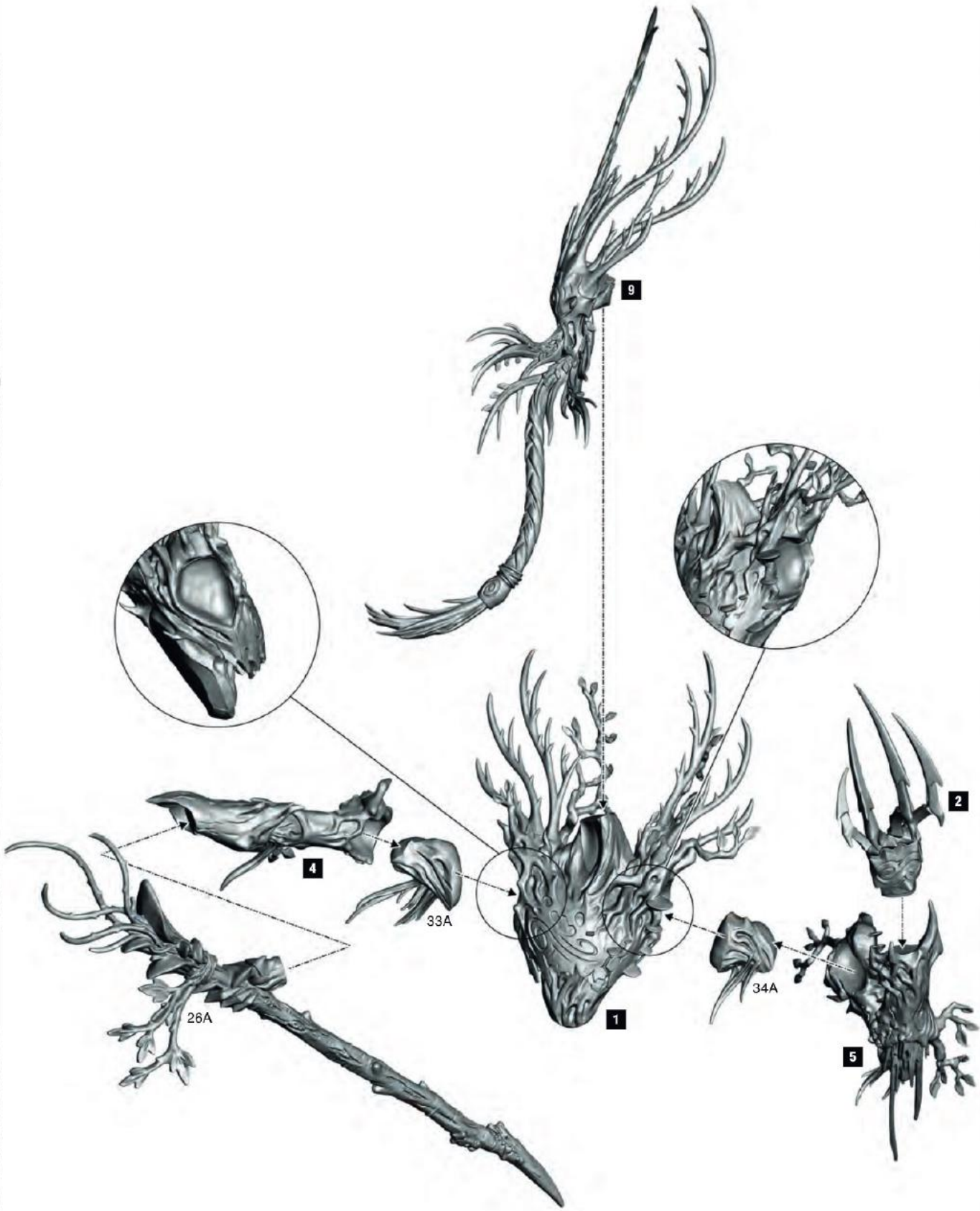


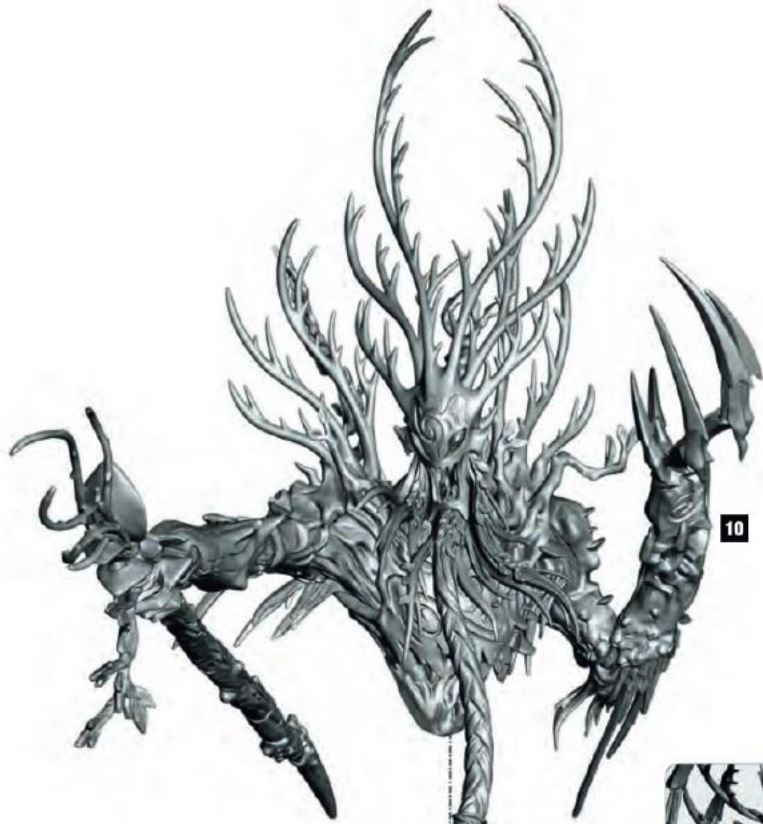
9 c



✓







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



79



85



81



84



86



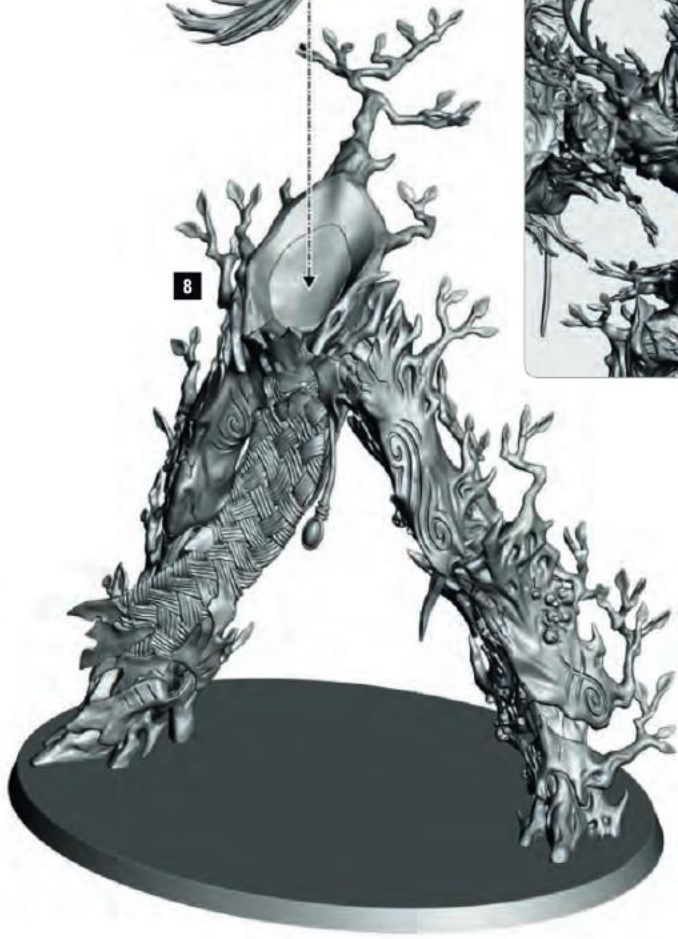
82



83



80





TREELORD ANCIENT



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

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

DESCRIPTION

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

ABILITIES

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

DESCRIPTION

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

APTITUDES

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

DESCRIPCIÓN

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

HABILIDADES

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

BESCHREIBUNG

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

FÄHIGKEITEN

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

DESCRIZIONE

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

ABILITÀ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 erwachen und mit ihren knorrigen Ästen und Dornenzweigen attackieren.

MAGIA

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

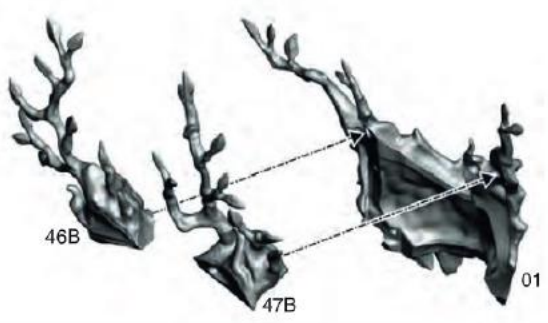
RISVEGLIARE IL BOSCO

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.

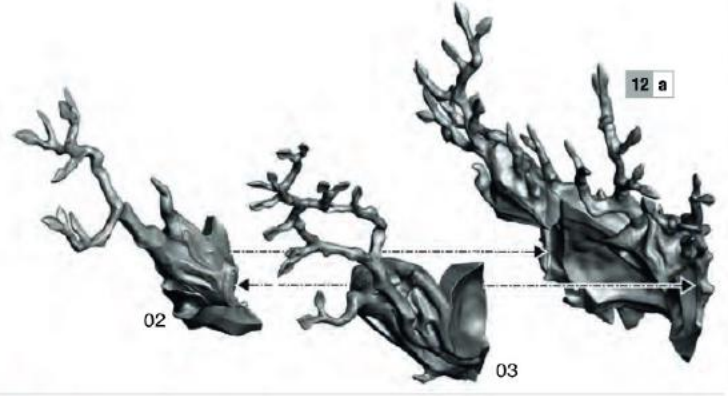
KEYWORDS

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

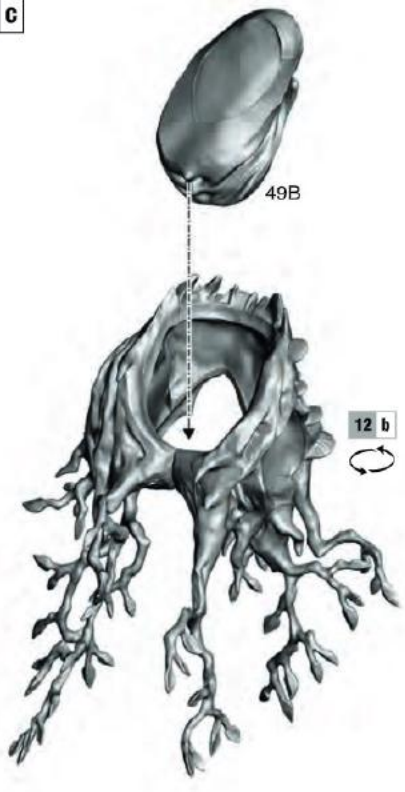
12 a



12 b



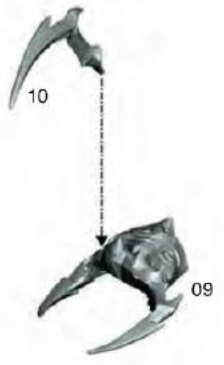
12 c



12 d



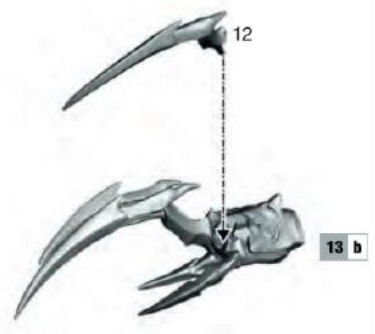
13 a



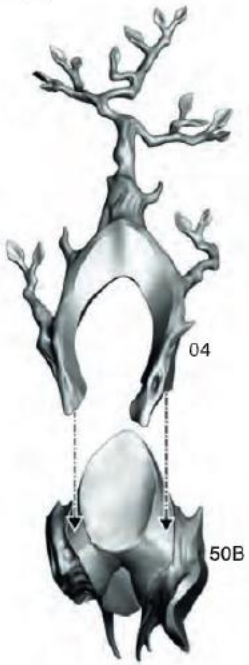
13 b



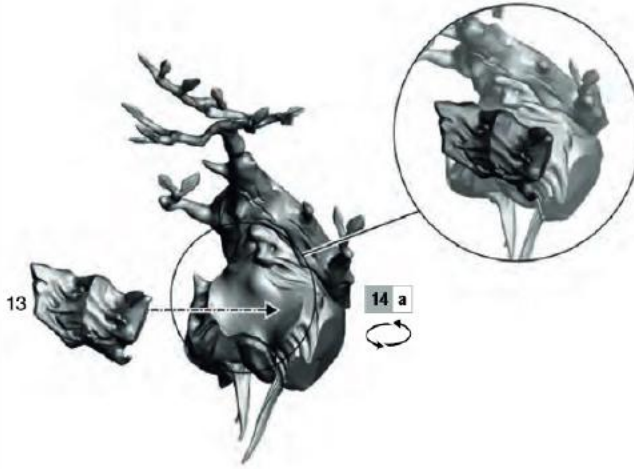
13 c



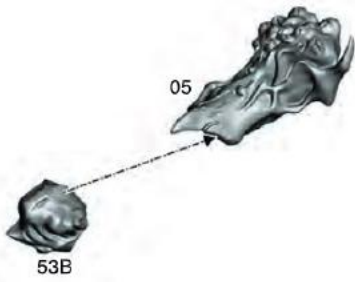
14 a



14 b



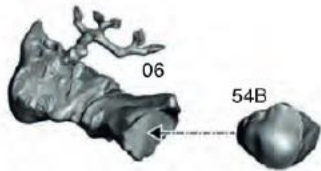
15 a



15 b



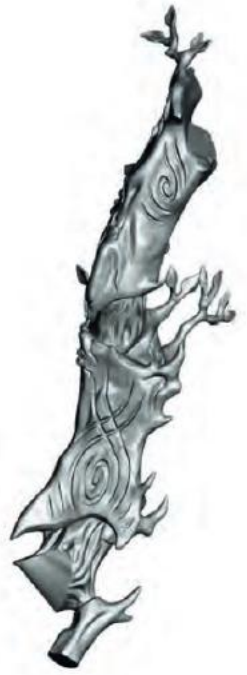
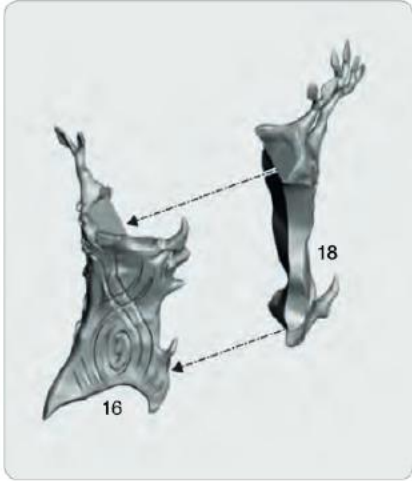
16 a



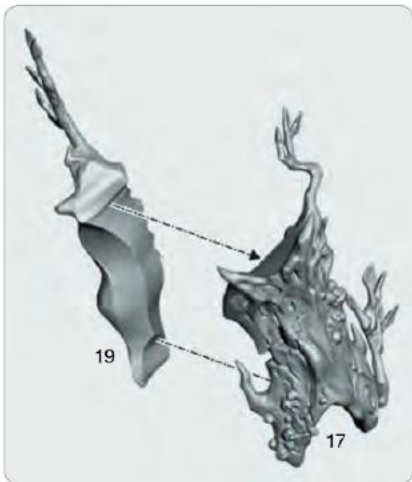
16 b



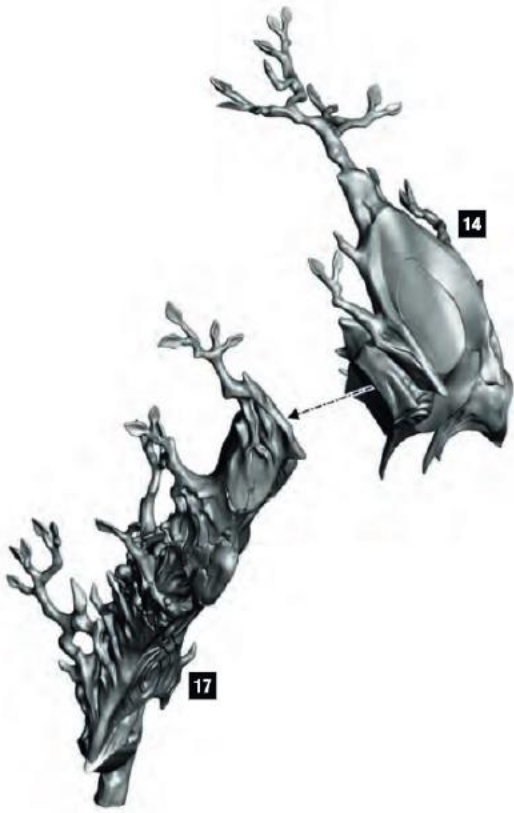
17 a



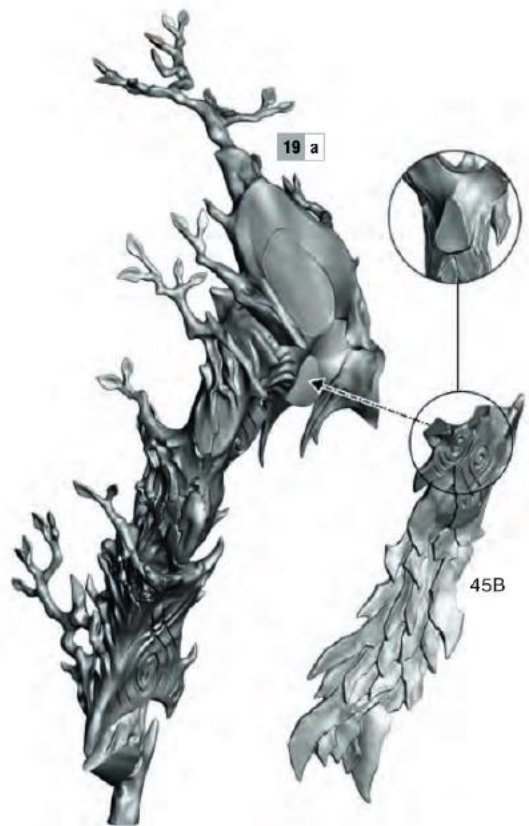
18 a



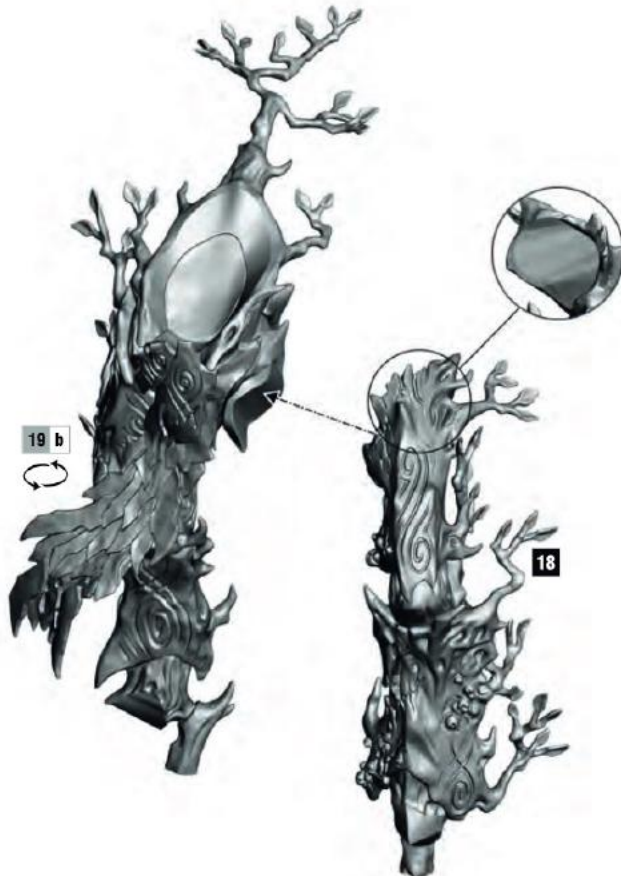
19 a



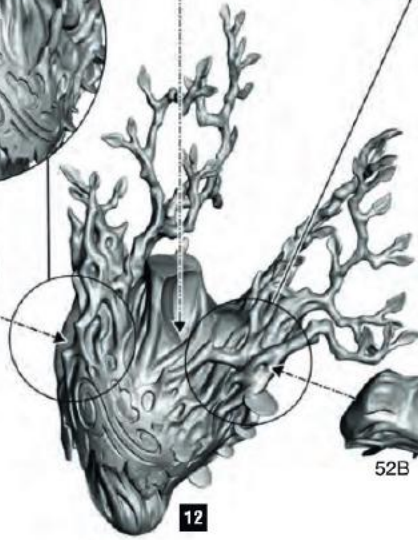
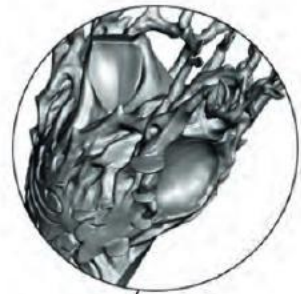
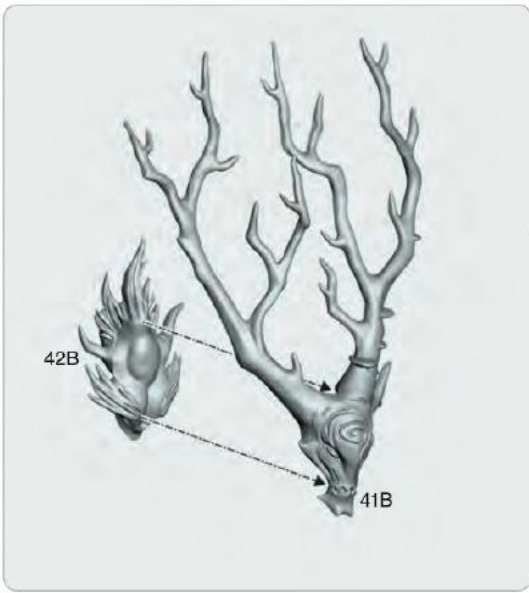
19 b

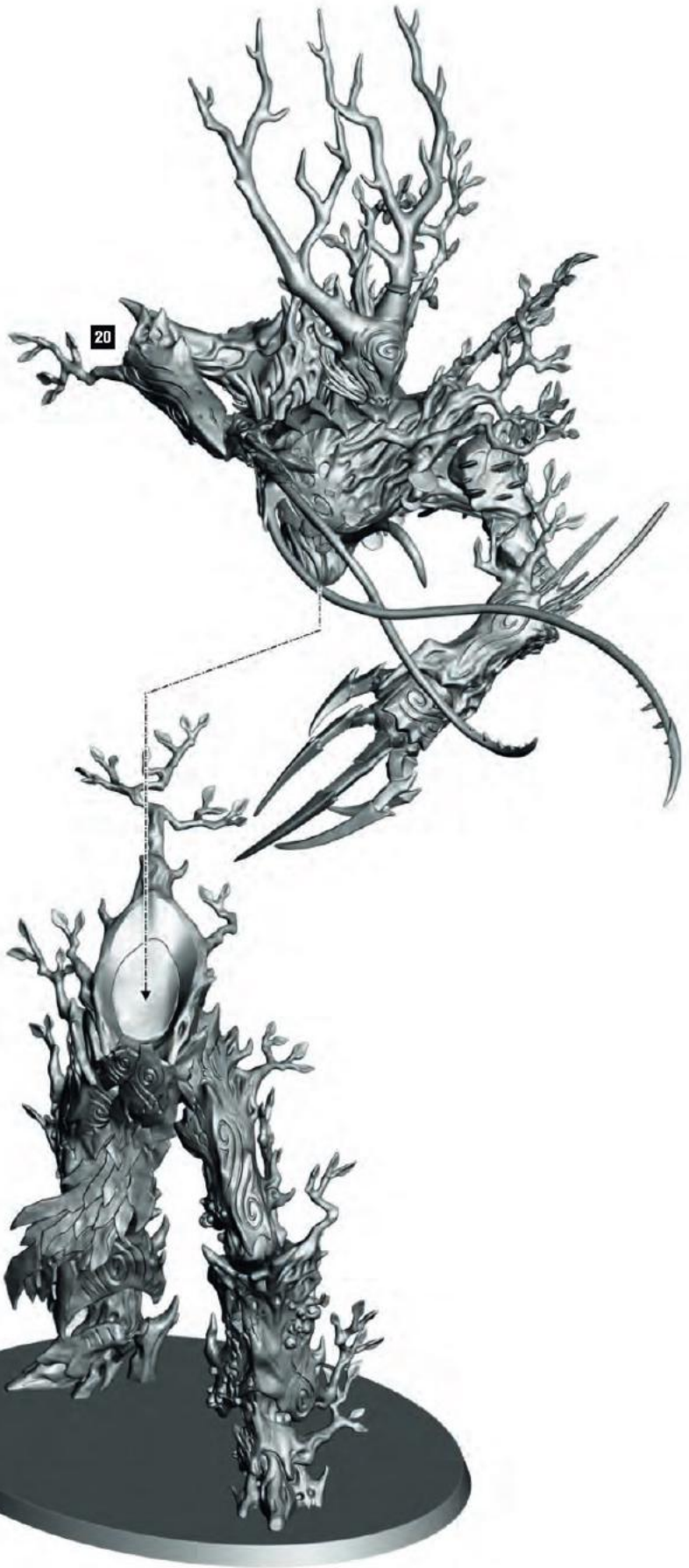


19 c

















! **⊕** 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 Empaléuses (Massive Impaling Talons) et peut aussi effectuer des attaques de Balayage (Sweeping Blows), ou encore semer la mort à distance avec ses Racines Étrangleuses (Strangleroots).

APTITUDES

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

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

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

DESCRIPCIÓN

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

HABILIDADES

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

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

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

BESCHREIBUNG

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

FÄHIGKEITEN

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

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

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

DESCRIZIONE

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

ABILITÀ

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

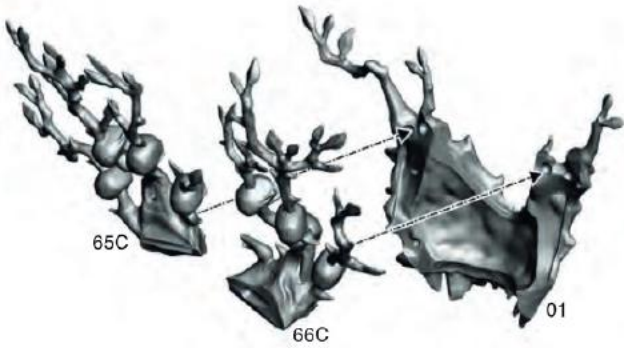
Traffiggere: se i Massive Impaling Talons di un Treelord infliggono una ferita a un modello nemico, tira un dado e sottrai 1 dal risultato. Se il risultato è uguale o superiore al numero di ferite rimaste al modello nemico, questo viene ucciso.

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

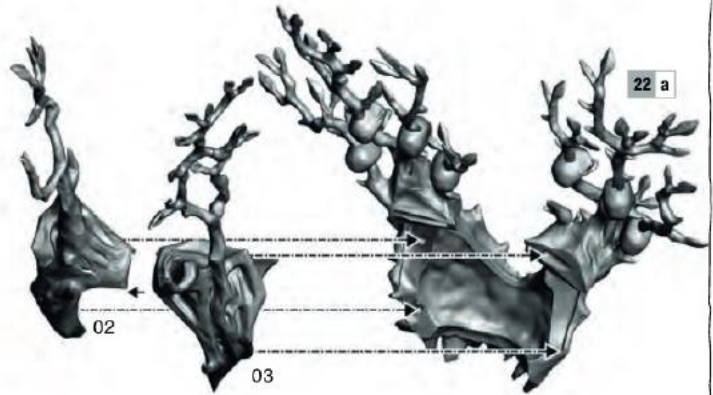
KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, TRELORD

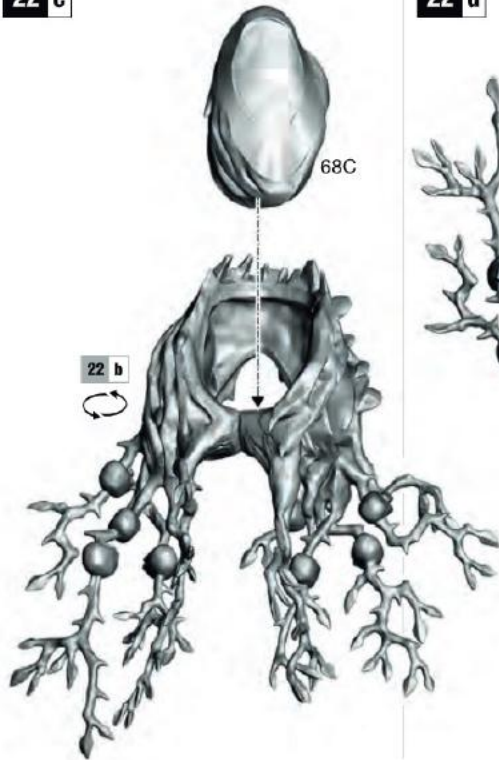
22 a



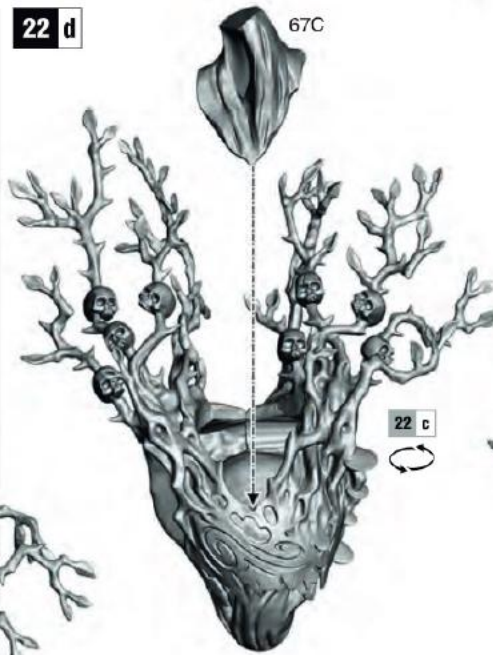
22 b



22 c



22 d



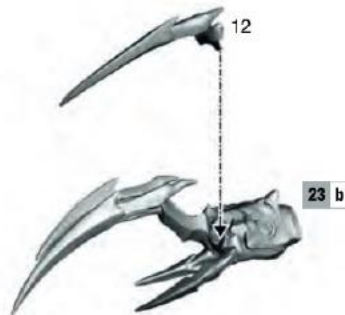
23 a



23 b



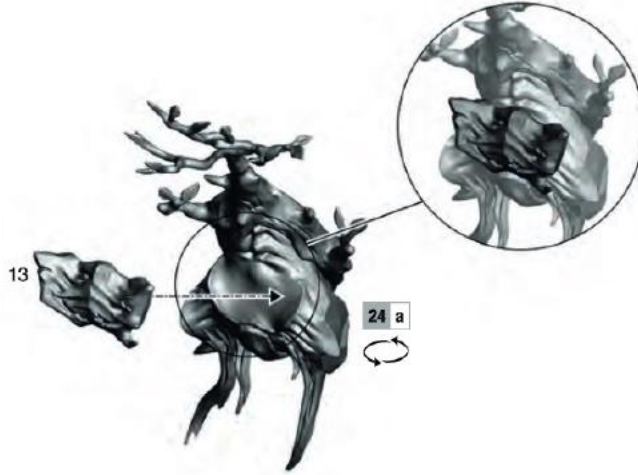
23 c



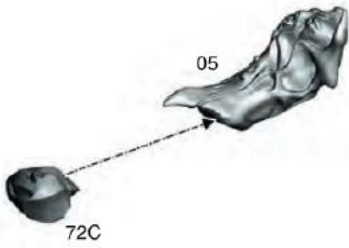
24 a



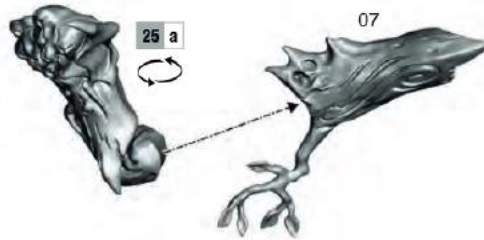
24 b



25 a



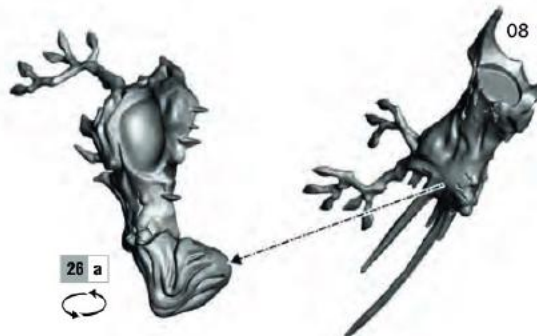
25 b



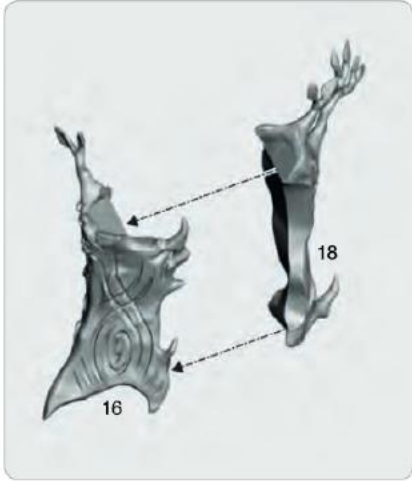
26 a



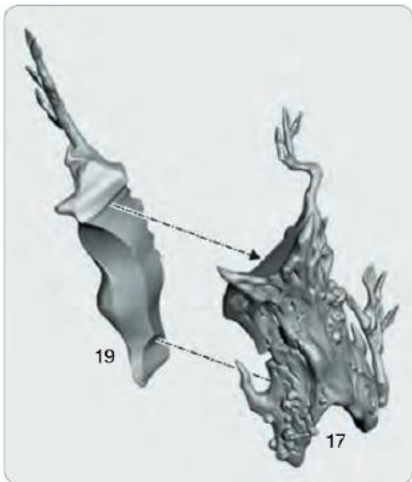
26 b



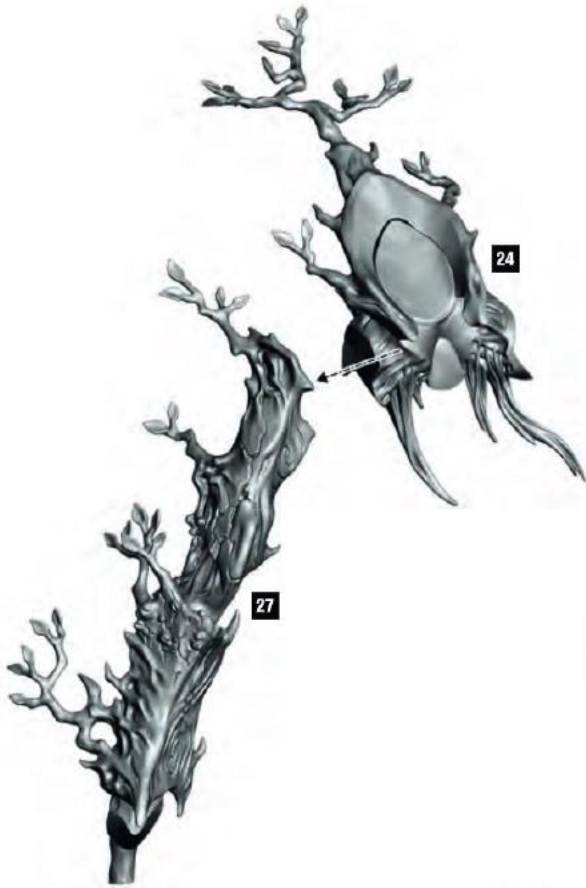
27 a



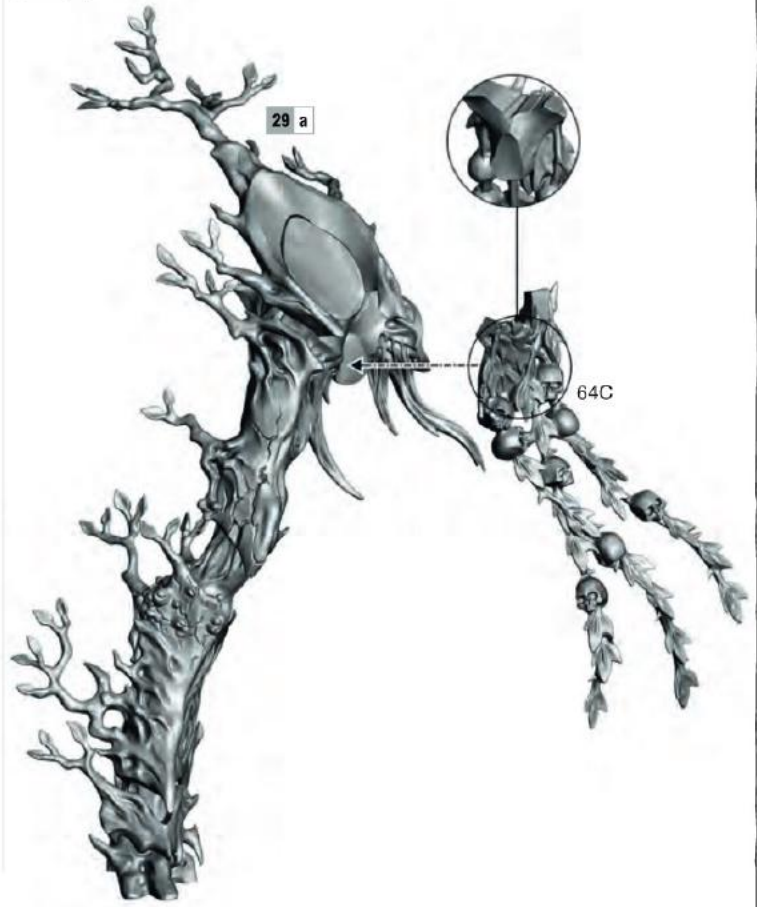
28 a



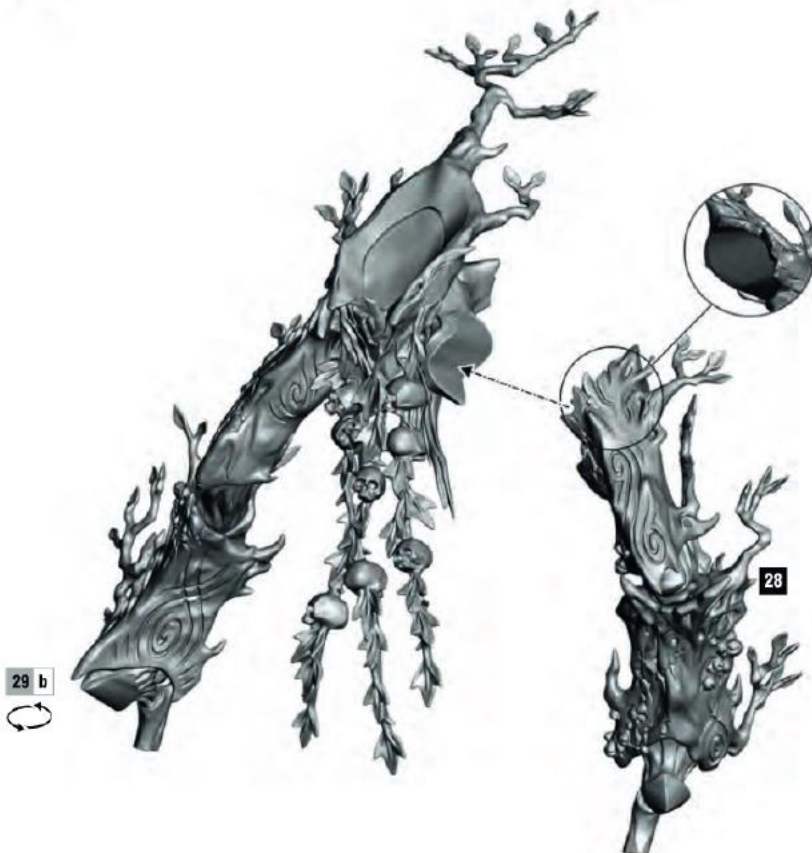
29 a

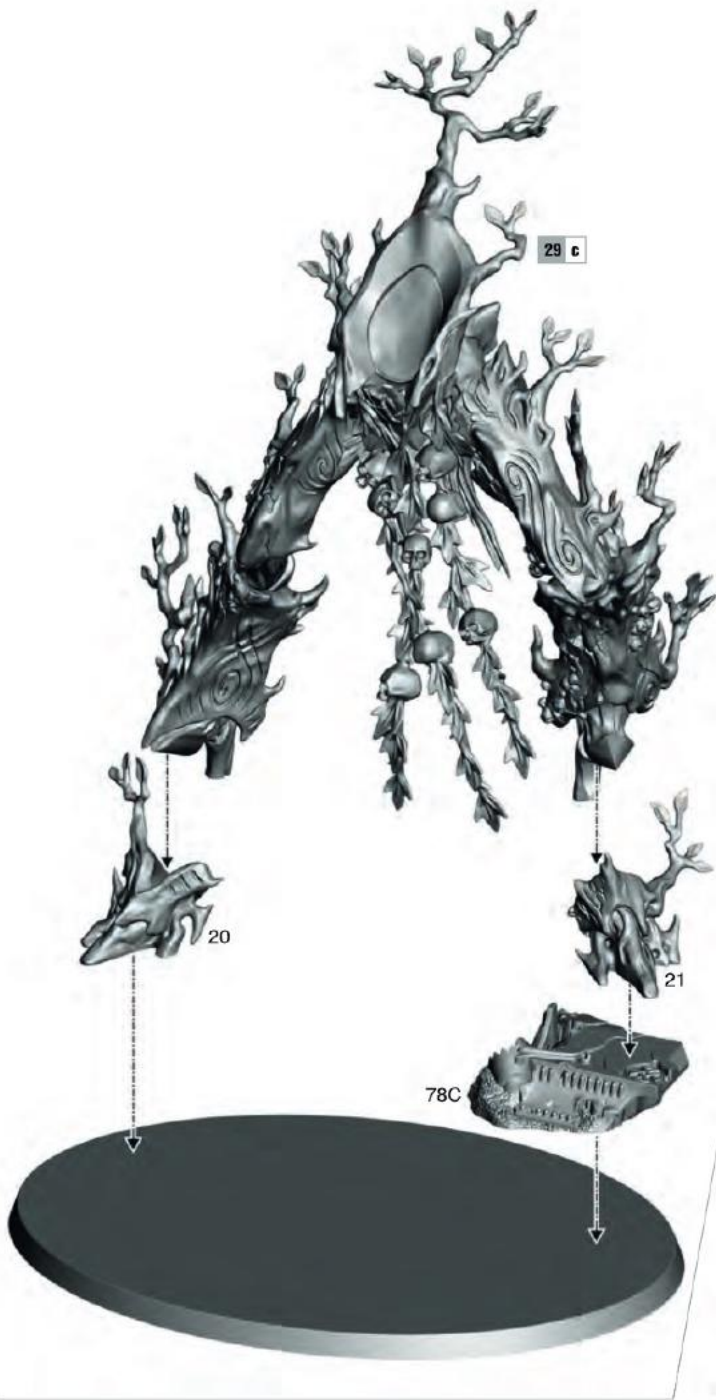


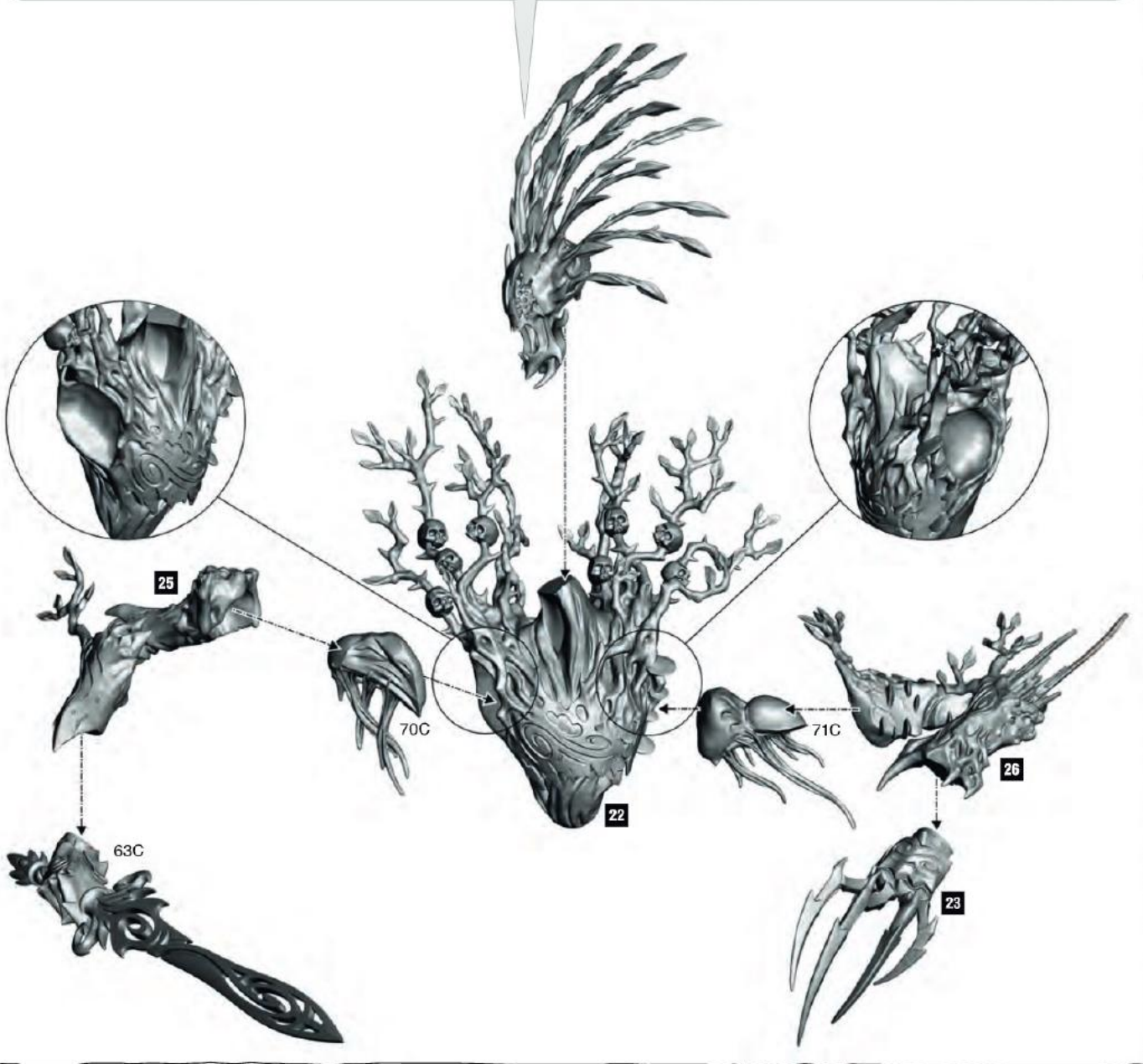
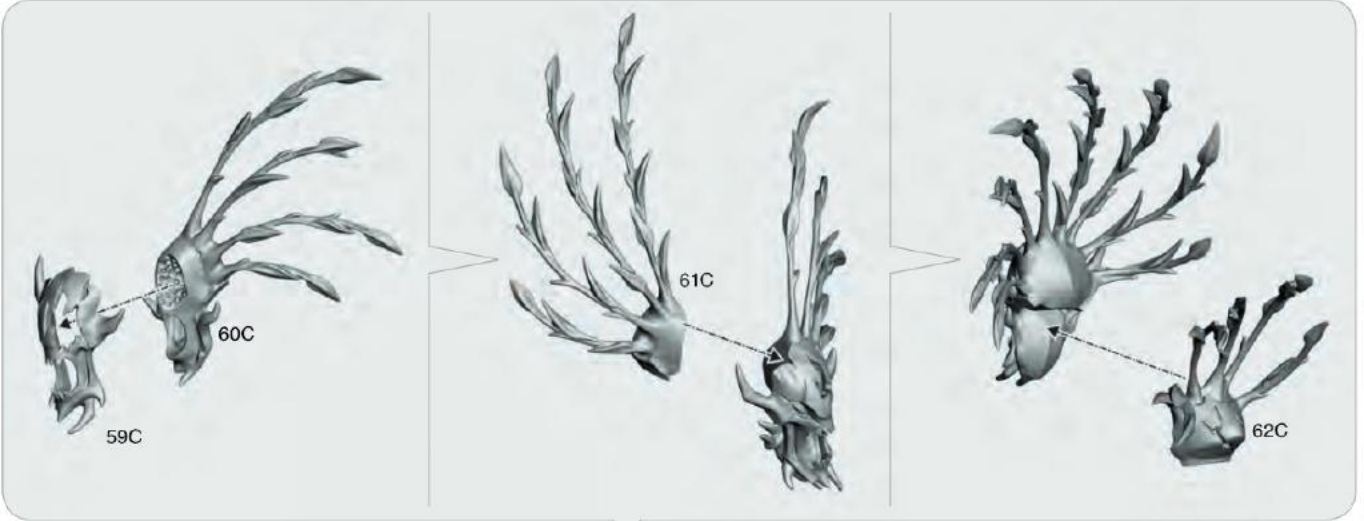
29 b



29 c









30



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



79



85



81



84



86



82



83



80



29



SPIRIT OF DURTHU



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

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

DESCRIPTION

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

ABILITIES

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

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

DESCRIPTION

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

APTITUDES

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

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

DESCRIPCIÓN

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

HABILIDADES

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

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

BESCHREIBUNG

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

FÄHIGKEITEN

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

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

DESCRIZIONE

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

ABILITÀ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, HERO, SPIRIT OF DURTHU

