



# SYLVAN ELVES

## ELFES SYLVESTRES 4500 - 4 500 POINTS



1770 pts (39.00 %) 1150 pts (26.00 %) 900 pts (20.00 %) 680 pts (15.00 %)  
**Characters**                      **Core**                      **Special**                      **Unseen Arrows**  
 (40 Max)                      (25 Least)                      (0 NoLimit)                      (35 Max)

### Characters



**AVATAR OF NATURE #1**  
 Avatar of Nature - Gigantic - Infantry - 75x50mm

**585 POINTS**



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules		
	5"	10"	9	Stubborn, Forest Walker, Sylvan Spirit, Tree Singing		
Defensive	HP	Def	Res	Arm		
	6	6	6	4	Aegis, Flammable	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi	
<b>Avatar of Nature</b>	6	6	7	4	3	<b>Crush Attack, Hand Weapon, Impaling Roots</b>

<b>Notes</b>	Svg 3+ ; Aegide (5+)
	Racines empaleuses (3+) ( Portée 12", Tir 1D6+1 , FO 4 , PA 1 , Tir en MF, Tir rapide, Ignore les couverts (pur pénalité de tir), Si cible au contact avec Forêt = FO passe à 5 & PA passe à 2) Attaque écrasante (toujours à AGI 0 , 1 seule ATT , FO 10 , PA 10 , Blessures Multiples (1d3+1) ) Piétinement (1D6) , Terreur , Peur , Gigantesque , Attaques magiques , Sans Peur , Tenace Mélopée des arbres ( A chaque phase de "siphonner les voiles", pour 1 voile dépenser, chaque figs avec "mélopée des arbres" peut déplacer un terrain forêt de 6" en ligne droite / elle ne doit pas être en contact avec une fig allié ou adv / portée maxi 24" / le mvt stoppe si juste avant de toucher un terrain (autre que découvert) ou une unité / 1 forêt ne peut être déplacé ainsi qu'une fois par tour.) Arpenteur sylvestre (<=> guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt) Esprit sylvestre (attaques magiques / sans peur)



**FOREST PRINCE #1**  
 Forest Prince - Large - Cavalry - 50x50mm

**475 POINTS**





Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules		
	5"	10"	9	Forest Walker		
Defensive	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	3	0 (+1)	Light Armour	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi	
<b>Forest Prince</b>	4	7	4	2	9	<b>Lightning Reflexes, Accurate, Hand Weapon</b>



### MOUNT EAGLE KING



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules		
	2"	4"	C	Fly, Light Troops		
	9"	18"				
Defensive	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	4	C+1	Hard Target	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi	
<b>Eagle King</b>	3	5	5	1	4	<b>Harnessed</b>

<b>Options</b>	General • Light Armour • Sylvan Longbow (0+) • Sylvan Blades • Eagle King • Essence of Mithril • Bough of Wyscan
<b>Notes</b>	<p>LA "Essence of Mithril" =&gt; (5) ARM non modifiable =&gt; SVG 2+</p> <p>Lame sylvestre (ATT +1 ; OFF +1 ; PA +1 ; No Parade adv)</p> <p>Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)</p> <p>Arc long sylvestre (0+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)</p> <p>"Branche de Wyscan" (Arc long sylvestre mag) =&gt; (TJS Tir 1 ; Fo 4[6] ; PA 2 [10] ; Attaque de zone (1x5) ; [Blessures Multiples (2)] ; "Rechargez !" (pas de tir et tenir en réponse à une charge adverse) )</p> <p>Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)</p> <p>Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)</p> <p>Eagle King =&gt; Troupe légère (MF et tir) ; Vol (MS 9" ; MF 18" ) ; Cible difficile (1)</p>

	<b>DRUID #1</b> Druid - Standard - Infantry - 20x20mm	<b>265 POINTS</b>	
--	--	-------------------	---

<b>Global</b>	<b>Adv</b>	<b>Mar</b>	<b>Dis</b>	<b>Model Rules</b>	
	5"	10"	8	<b>Wizard Apprentice, Forest Walker, Tree Singing</b>	
<b>Defensive</b>	<b>HP</b>	<b>Def</b>	<b>Res</b>	<b>Arm</b>	
	3	4	3	0	
<b>Offensive</b>	<b>Att</b>	<b>Off</b>	<b>Str</b>	<b>Ap</b>	<b>Agi</b>
<b>Druid</b>	1	4	3	0	5 <b>Lightning Reflexes, Hand Weapon</b>

<b>Options</b>	Druidism • Wizard Adept • Sacred Seeds
<b>Notes</b>	<p>Adepté mage =&gt; canalisation (1)</p> <p>Druidisme</p> <p>1°) Fontaine de jouvence, 4°) Maître de la Terre</p> <p>Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)</p> <p>Mélopée des arbres ( A chaque phase de "siphonner les voiles", pour 1 voile dépenser, chaque figs avec "mélopée des arbres" peut déplacer un terrain forêt de 6" en ligne droite / elle ne doit pas être en contact avec une fig allié ou adv / portée maxi 24" / le mvt stoppe si juste avant de toucher un terrain (autre que découvert) ou une unité / 1 forêt ne peut être déplacé ainsi qu'une fois par tour.)</p> <p>Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)</p> <p>Arc long sylvestre (3+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)</p> <p>Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)</p> <p>"Graines Sacrées"(artefact mag) =&gt; (Usage unique ; activable en fin de Phase de Mvt allié ; Placez une forêt au contact du porteur et à plus de 1" de toute unité adv et de tout autre décor ; Dimension maxi forêt = diamètre 6")</p>

	<b>CHIEFTAIN #1</b> Chieftain - Standard - Infantry - 20x20mm	<b>235 POINTS</b>	
--	--	-------------------	---

<b>Global</b>	<b>Adv</b>	<b>Mar</b>	<b>Dis</b>	<b>Model Rules</b>	
	5"	10"	9	<b>Forest Walker</b>	
<b>Defensive</b>	<b>HP</b>	<b>Def</b>	<b>Res</b>	<b>Arm</b>	
	3	6	3	0 <b>Light Armour, Shield</b>	
<b>Offensive</b>	<b>Att</b>	<b>Off</b>	<b>Str</b>	<b>Ap</b>	<b>Agi</b>
<b>Chieftain</b>	3	6	4	1	7 <b>Lightning Reflexes, Hand Weapon</b>

<b>Options</b>	Battle Standard Bearer • Sylvan Longbow (1+) • Watcher's Woe
<b>Notes</b>	<p>SVG no</p> <p>Arc long sylvestre (1+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)</p> <p>"Tourment du veilleur" (Arc long sylvestre mag) =&gt; Nbre de tirs passe tjs à 4 ; Attaques Empoisonnées.</p> <p>Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)</p> <p>Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)</p> <p>Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)</p>



## DRUID #2

Druid - Standard - Infantry - 20x20mm

210 POINTS



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	5"	10"	8	Wizard Apprentice, Forest Walker, Tree Singing	
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	3	0	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi
Druid	1	4	3	0	5

Options	Shamanism • Wizard Adept
Notes	<p>Adept mage =&gt; canalisation (1)            Shamanisme            2°) Essaim d'insectes, A) Scarification H) Etreinte de la forêt            Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)            Mélopée des arbres ( A chaque phase de "siphonner les voiles", pour 1 voile dépenser, chaque figs avec "mélopée des arbres" peut déplacer un terrain forêt de 6" en ligne droite / elle ne doit pas être en contact avec une fig alliée ou adv / portée maxi 24" / le mvt stoppe si juste avant de toucher un terrain (autre que découvert) ou une unité / 1 forêt ne peut être déplacé ainsi qu'une fois par tour.)            Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)            Arc long sylvestre (3+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)            Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)</p>

## Core



## ARCHERS SYLVESTRES #1

Sylvan Archers x20 - Standard - Infantry - 20x20mm

450 POINTS



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	5"	10"	8	Scoring, Forest Walker, Sylvan Longbow	
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	3	0	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi
Sylvan Archer	1	4	3	0	5

Options	Champion • Musician • Standard Bearer • Banner of Discipline
Notes	<p>SVG no            Arc long sylvestre (3+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)            Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)            Bannière de discipline (relance test panique raté, si l'ASB ou le Géné sont dans l'unité, réussite auto des tests de paniques.)            Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)            Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)</p>



## ARCHERS SYLVESTRES #2

Sylvan Archers x10 - Standard - Infantry - 20x20mm

235 POINTS



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	5"	10"	8	Scoring, Forest Walker, Sylvan Longbow	
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	3	0	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi
Sylvan Archer	1	4	3	0	5

<b>Options</b>	Musician
<b>Notes</b>	<p>SVG no</p> <p>Arc long sylvestre (3+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)</p> <p>Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)</p> <p>Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)</p> <p>Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)</p>



### ARCHERS SYLVESTRES #3

Sylvan Archers x10 - Standard - Infantry - 20x20mm

235 POINTS



<b>Global</b>	<i>Adv</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Model Rules</i>	
	5"	10"	8	Scoring, Forest Walker, Sylvan Longbow	
<b>Defensive</b>	<i>HP</i>	<i>Def</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>	
	1	4	3	0	
<b>Offensive</b>	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>Ap</i>	<i>Agi</i>
<b>Sylvan Archer</b>	1	4	3	0	5 <b>Lightning Reflexes</b>

<b>Options</b>	Musician
<b>Notes</b>	<p>SVG no</p> <p>Arc long sylvestre (3+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)</p> <p>Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)</p> <p>Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)</p> <p>Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)</p>



### HEATH RIDERS #1

Heath Riders x5 - Standard - Cavalry - 25x50mm

230 POINTS



<b>Global</b>	<i>Adv</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Model Rules</i>	
	9"	18"	8	Scoring, Forest Walker	
<b>Defensive</b>	<i>HP</i>	<i>Def</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>	
	1	4	3	1 (+1) <b>Light Armour, Shield</b>	
<b>Offensive</b>	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>Ap</i>	<i>Agi</i>
<b>Heath Rider</b>	1	4	3	0	5 <b>Lightning Reflexes, Devastating Charge, Sylvan Lance</b>
<b>Elven Horse</b>	1	3	3	0	4 <b>Harnessed</b>

<b>Options</b>	Shield • Champion • Musician • Standard Bearer • Stalker's Standard
<b>Notes</b>	<p>SVG 4+</p> <p>Capture ; Course rapide ; Une tête au-dessus ; Ne peut être piétiné</p> <p>Lance Sylvestre =&gt; PA 1, Charge dévastatrice (+1 FO &amp; PA)</p> <p>Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC)</p> <p>Heath riders =&gt; Charge dévastatrice (+1 FO &amp; PA)</p> <p>Arpenteur sylvestre (&lt;=&gt; guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)</p> <p>Bannière "Guide" (réussite auto de tous les tests de terrains dangereux)</p>

Special



### TREEFATHER #1

Treefather - Gigantic - Infantry - 75x50mm


445 POINTS



<b>Global</b>	<i>Adv</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Model Rules</i>	
	5"	10"	8	Stubborn, Forest Walker, Sylvan Spirit, Tree Singing	
<b>Defensive</b>	<i>HP</i>	<i>Def</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>	
	5	5	6	4 <b>Aegis, Flammable</b>	



Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi	
<b>Treefather</b>	5	5	6	3	2	<b>Crush Attack, Impaling Roots</b>

<b>Notes</b>	SVG 3+ ; AEGIDE 5+
	Racines empaleuses (3+) ( Portée 12", Tir 1D6+1 , FO 4 , PA 1 , Tir en MF, Tir rapide, Ignore les couverts (pur pénalité de tir), Si cible au contact avec Forêt = FO passe à 5 & PA passe à 2) Attaque écrasante (toujours à AGI 0 , 1 seule ATT , FO 10 , PA 10 , Blessures Multiples (1d3+1) ) Piétinement (1D6) , Terreur , Peur , Gigantesque , Attaques magiques , Sans Peur , Tenace Mélopée des arbres ( A chaque phase de "siphonner les voiles", pour 1 voile dépenser, chaque figs avec "mélopée des arbres" peut déplacer un terrain forêt de 6" en ligne droite / elle ne doit pas être en contact avec une fig allié ou adv / portée maxi 24" / le mvt stoppe si juste avant de toucher un terrain (autre que découvert) ou une unité / 1 forêt ne peut être déplacé ainsi qu'une fois par tour.) Arpenteur sylvestre (<=> guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt) Esprit sylvestre (attaques magiques / sans peur)

	<b>FOREST EAGLES #1</b> Forest Eagles - Large - Beast - 50x50mm	<b>95 POINTS</b>	
--	--	------------------	---

Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	2"	4"	8	<b>Fly, Light Troops, Strider</b>	
	9"	18"			
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	4	0	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi
<b>Forest Eagle</b>	2	5	4	1	4

<b>Notes</b>	SVG no Guide (Forêt) Troupe légère Vol (MS 9" ; MF 18") Bête => "Course Rapide"
--------------	---

	<b>WILD HUNTSMEN #1</b> Wild Huntsmen x5 - Standard - Cavalry - 25x50mm	<b>360 POINTS</b>	
--	--	-------------------	---

Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	9"	18"	9	<b>Fearless, Frenzy, Light Troops, Forest Walker</b>	
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	1 (+1)	
				<b>Aegis, Light Armour, Shield</b>	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi
<b>Wild Huntsman</b>	2	5	4	1	6
				<b>Lightning Reflexes, Battle Focus, Devastating Charge</b>	
<b>Elven Deer</b>	1	3	4	1	4
				<b>Harnessed</b>	

<b>Options</b>	Shield • Sylvan Lance • Champion • Musician • Standard Bearer • Banner of Speed
----------------	---

<b>Notes</b>	SVG 4+ ; AEGIDE (6+) Armure légère + bouclier + monture Arpenteur sylvestre (<=> guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt) Frénésie (Au début phase charge, Test DSC si unité adv à MS+7" dans son arc avant ; si raté, l'unité doit déclarer une charge ce tour. Les tests de frénésie et de réfrènement de poursuite sont maximisés) Sans peur (immunisée aux tests de peur, réussit tous ses tests de paniques auto, ne peut pas fuir en réponse à une charge) Troupe légère (reformations gratuite tout au long de son mouvement, gagne Tir en MF, ne peut pas faire de roue) Ardeur guerrière (En CC, tout "6 nat" pour toucher = 1 hit bonus) Charge dévastatrice (+1 ATT) Lance Sylvestre => PA 1, Charge dévastatrice (+1 FO & PA) Reflexes foudroyants (+1 to hit en CC) Course rapide ; Une tête au-dessus ; Ne peut être piétiné Bannière "of speed" (l'unité gagne MS +1" / MF +2")
--------------	---

**Unseen Arrows**



## PISTEURS FORESTIERS #1

Pathfinders x5 - Standard - Infantry - 20x20mm

175 POINTS



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	5"	10"	8	Light Troops, Scout, Skirmisher, Forest Walker, Sylvan Longbow	
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	3	0	Hard Target
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi
Pathfinder	1	4	3	0	5

<b>Notes</b>	SVG no
	Maître Archer ( à chaque tir doit choisir entre 1°) +2 to hit ou 2°) +2 PA )
	Arc long sylvestre (2+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)
	Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)
	Lames Sylvestres (+1 ATT ; +1 OFF ; +1 PA ; No Prd adverse) Reflexe foudroyants (+1 tohit en CC)
	Eclaireur (déploiement spécial / soit : 1°) dans zone déploiement normale en suivant les règles classiques 2°) partout sur la table à au moins 18" de l'adversaire 3°) partout et caché dans champ, forêt, ruine ou terrain aquatique, à au moins 12" de toute unités adverse / se déploiee avant les avant-gardes ! / le joueur qui a finit son déploiement classique le 1er commence à poser la 1ère unité d'éclaireur.)
	Tirailleur (peut utiliser tous ses rangs pour tirer / espacement de 12,5mm entre chaque figs de l'unité / ne bloque jamais les LDV)
	Troupe légère (no limite au nbre de reformation durant son mvt / Peut tirer même si à fait son mvt / ne peut pas faire de roue / gagne TIR en MARCHE FORCEE / compte comme TJS avec 0 rang complet pour les résultat de combat)
	Cible difficile (1) (malus pour toucher adv de (-1) au tir)
	Arpenteur sylvestre (<=> guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)



## PATHFINDERS #2

Pathfinders x5 - Standard - Infantry - 20x20mm

175 POINTS



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	5"	10"	8	Light Troops, Scout, Skirmisher, Forest Walker, Sylvan Longbow	
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	3	0	Hard Target
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi
Pathfinder	1	4	3	0	5

<b>Notes</b>	SVG no
	Maître Archer ( à chaque tir doit choisir entre 1°) +2 to hit ou 2°) +2 PA )
	Arc long sylvestre (2+) (Portée 30", Tir 1 , FO 3 , PA 1 , Tir rapide , Si à courte portée = FO devient 4)
	Tir de volée (Si au moins 1 fig de l'unité peut tracer une LDV sur la cible, tous les éléments de fig de la même unité ignorent ttes les figs intermédiaires de leur propre taille et inférieur pour déterminer les LDV et les Couverts / 0 moins que ce soit dans un tir de "tenir et tirer"; les figs d'une unité en formations étendues (8 de front) qui n'ont pas bouger pendant le tour gagnent TIR sur 1 RANG SUPP)
	Lames Sylvestres (+1 ATT ; +1 OFF ; +1 PA ; No Prd adverse) Reflexe foudroyants (+1 tohit en CC)
	Eclaireur (déploiement spécial / soit : 1°) dans zone déploiement normale en suivant les règles classiques 2°) partout sur la table à au moins 18" de l'adversaire 3°) partout et caché dans champ, forêt, ruine ou terrain aquatique, à au moins 12" de toute unités adverse / se déploiee avant les avant-gardes ! / le joueur qui a finit son déploiement classique le 1er commence à poser la 1ère unité d'éclaireur.)
	Tirailleur (peut utiliser tous ses rangs pour tirer / espacement de 12,5mm entre chaque figs de l'unité / ne bloque jamais les LDV)
	Troupe légère (no limite au nbre de reformation durant son mvt / Peut tirer même si à fait son mvt / ne peut pas faire de roue / gagne TIR en MARCHE FORCEE / compte comme TJS avec 0 rang complet pour les résultat de combat)
	Cible difficile (1) (malus pour toucher adv de (-1) au tir)
	Arpenteur sylvestre (<=> guide (Forêt) / en début de manche, relance des 1 nat pour blesser en CC si entièrement dans une forêt)



## SYLVAN GIANT #1

Sylvan Giant - Gigantic - Infantry - 50x75mm

330 POINTS



Global	Adv	Mar	Dis	Model Rules	
	7"	14"	8	Giant See, Giant Do	
Defensive	HP	Def	Res	Arm	
	7	3	5	1	
Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi

Offensive	Att	Off	Str	Ap	Agi	
Sylvan Giant	5	3	5	2	3	Rage

Options	Big Brother • Bone Break Dancer and Sylvan Blades
Notes	<p>Lames sylvestres =&gt; (PA +1 ; OFF +1 ; ATT +1 ; No parade adv)  Rage =&gt; Par PV perdu, la fig gagne +1 ATT. Si regagne 1PV =&gt; reperd 1 ATT.  Grand frère =&gt; PV = 8 ; Socle 75x100 mm ; Maximisée (attaques de piétinement)  Taille Gigantesque =&gt; rg 1 ; soutien 5 ; terrain dangereux 3 ; Massif ; Peur ; Piétinement (1D6) ; Présence imposante ; Terreur  Géant voit, Géant fait =&gt; Guide (forêt) ; Repli tactique  Breakdanse brise-os =&gt; Au début de chaque manche de combat, doit choisir une des danses listées et en appliquant ses effets jusqu'à la fin de la manche de combat. Cette unité ne peut plus choisir cette danse jusqu'à ce que l'un des événements suivant se soit passé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* la figs n'est plus engagée en combat,</li> <li>* l'unité choisit une danse différente.</li> </ul> <p>Les danses :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Danse de la grosse panse =&gt; +2 OFF &amp; +2 DEF</li> <li>* Gros pogo =&gt; +1PA &amp; Coup Fatal</li> <li>* Grosses claquettes =&gt; attaques de piétinement (1D6+2)</li> <li>* Gris twist =&gt; les unités adv en contact avec la fig ne reçoivent aucun bonus de rang lors du calcul du résultat de combat.</li> </ul>

## Magics

### Racial Trait Spell

	Casting	Range	Type	Duration
<b>H Forest Embrace</b>				
Mf	(4+) {7+}	18"	Augment	Last one Turn
<p><i>Place a Forest Terrain Feature underneath the target (this can be substituted by placing a marker next to the unit).</i>  <i>This Forest always extends to the edges of the target's Unit Boundary (even if the unit moves or changes formation).</i>  <b>{Enemy units in base contact with the target must reroll natural to-hit rolls of '6'.</b></p>				



**Nature's Call:** All Wizards that know at least one Druidism spell (excluding Bound Spells) know the Learned Spell The Oaken Throne in addition to their other spells.

		Casting	Range	Type	Duration	Effect
<b>1</b>	Fountain of Youth	6+	12"	Augment, Focused	Instant	When resolving the spell, choose one of the following effects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recover 1 Health Point of a Character in the target unit.</li> <li>• Raise 4 Health Points of Standard Height R&amp;F models without Tall in the unit.</li> <li>• Raise 2 Health Points of any other models in the unit.</li> </ul>
<b>2</b>	Entwining Roots	(5+){8+}	18"	Hex	Last one Turn	The target suffers (-1){-2} Offensive Skill, (-1){-2} Defensive Skill, and (-1){-2} to hit with Shooting Attacks.
<b>3</b>	Healing Waters	8+	18"	Augment	Last one Turn	The target gains Fortitude (6+) and Fortitude (+1, max 3+).
<b>4</b>	Master of Earth	(7+)(8+)	(6")(18")	Hex, Damage	Instant	The target suffers 2D6 hits with Strength 4, Armour Penetration 1, and Magical Attacks.
<b>5</b>	Stone Skin	9+	18"	Augment	Last one Turn	Melee Attacks against the target can never wound on better than 5+.
<b>6</b>	Summer Growth	12"	11+	Ground	Instant	Friendly units within 6" of the target point Raise D3 Health Points. Models with Towering Presence and Characters Raise 1 Health Point instead.



		Casting	Range	Type	Duration	Effect
--	--	---------	-------	------	----------	--------



		Casting	Range	Type	Duration	Effect
<b>5</b>	Totemic Summon	9+ [12+]	96"	Ground	Instant	Summon a Totemic Beast (profile below). It must be placed within <b>1"</b> [10"] of the Board Edge.  Totemic Beast (for Totemic Summon) single model Size Large Type Beast Base 40x40 mm Global Adv Mar Dis Model Rules 3D6" - 7 Fearless, Random Movement (3D6") Defensive HP Def Res Arm 3 3 5 - Offensive Att Off Str AP Agi 4 3 5 2 3 Breath Attack (Str 3, AP 0)
<b>3</b>	Savage Fury	5+ [8+]	12" [24"]	Universal	Last one Turn	The target gains Frenzy and Battle Focus.
<b>4</b>	Chilling Howl	6+ [10+]	36"	Hex	Last one Turn	All units within <b>6"</b> [12"] of the target when the spell is cast suffer a -1 to-wound modifier on their <b>Shooting [Ranged]</b> Attacks [including effects of spells cast while affected by spell effects].
<b>6</b>	Break the Spirit	9+ [11+]	18" [36"]	Hex	Last one Turn	The target suffers a -1 to-hit modifier, and treats all Terrain (including Open Terrain) as Dangerous Terrain (2).
<b>1</b>	Awaken the Beast	5+ [7+]	18"	Augment	Last one Turn	The target gains <b>+1 Strength</b> and <b>+1 Armour Penetration</b> [+1 Resilience].
<b>A</b>	Scarification		Caster		Last one Turn	Melee Attacks against the target can never wound on better than 5+.
<b>2</b>	Swarm of Insects	5+ [8+]	24" [48"]	Hex, Missile, Damage	Permanent	Immediately after successfully casting this spell, the target suffers 5D6 hits with Strength 1, Armour Penetration 0, and Magical Attacks. If one or more unsaved wounds are caused, the target suffers -1 to hit with its Shooting Attacks. This spell is immediately ended when the target performs an Advance, March, Charge, Failed Charge, or Pursuit Move.

## Magic items

**Bough of Wyscan:** Shots always set to 1, Str 4 [6], AP 2 [10], Area Attack (1x5), [Multiple Wounds (2)].

**Essence of Mithril:** The wearer's Armour is set to 5 and can never be improved beyond this.

**Sacred Seeds:** One use only. The player may activate this Artefact at the end of any friendly Movement Phase and place a Forest Terrain Feature in contact with the bearer and at least 1" away from any enemy units and other Terrain Features. The Forest **must** fit within a circle with a diameter of 6" and;

**Watcher's Woe:** Shots set to 4. Shooting Attacks made with this weapon become Poison Attacks.

## Magic banners

**Banner of Discipline:** The bearer's unit may reroll failed Panic Tests. If the Battle Standard Bearer or the General is part of the bearer's unit, it automatically passes Panic Tests instead.

**Banner of Speed:** A unit with one or more Banners of Speed gains +1" Advance Rate and +2" March Rate.

**Stalker's Standard:** The bearer's unit gains Strider.

## Model Rules

**Accurate:**

**Aegis:**

**Battle Focus:** If the attack hits with a natural to-hit roll of '6', the attack causes two hits instead of one.

**Crush Attack:**

**Devastating Charge:** Attacks & Weapons, Melee

A charging model part with Devastating Charge, or using a weapon with Devastating Charge, gains the Model Rules and Characteristic modifiers stated in brackets. For example, a charging model part with Devastating Charge (+1 Strength, Poison Attacks) gains +1 Strength and Poison Attacks when it is charging. This rule is cumulative: a model part with several instances of Devastating Charge applies all Attack Attributes and Characteristics modifiers from all of them when charging.

**Fearless:** If more than half of a unit's models are Fearless, the unit automatically passes Panic Tests and Decimated Tests and cannot declare a Flee Charge Reaction (unless already Fleeing). Models that are Fearless are also immune to the effects of Fear.

**Flammable:**

**Fly:** The model gains Light Troops and Swiftstride. Units composed entirely of models with Fly may make Flying Movements when performing a Move



Chargers move, an Advance Move, or a March Move. When a unit makes a Flying Movement, substitute its models' Advance Rate with the first value given in brackets (X), and their March Rate with the second value given in brackets (Y). All modifiers to ground movement values are also applied to the flying values of a model. Units using Flying Movement ignore all Terrain Features and units during the Flying Movement (from their starting to their ending position), but must abide by the Unit Spacing rule at the end of the move (unless charging, when the normal exceptions to the Unit Spacing rule apply). They are still affected by the effects of the Terrain Features from which they take off and in which they land.

**Forest Walker:** The model gains **Strider (Forest)**. If a unit comprised entirely of models with Forest Walker starts a Round of Combat with more than half of its models with the centre of their bases inside a Forest, then all model parts without Harnessed **must** reroll to-wound rolls of '1' with their Close Combat Attacks for the duration of that Round of Combat.

**Frenzy:** At the start of the Charge Phase, each of your nonFleeing units with at least one model with Frenzy that is unengaged, does not contain any Shaken models, and has an enemy unit inside its Front Arc within the unit's Advance Rate +7" must take a Discipline Test, called a Frenzy Test. If the test is failed, the whole unit must declare a Charge this Player Turn if possible.

Frenzy Tests and Restrain Pursuit Tests taken by units with at least one model with Frenzy are subject to Maximised Roll.

If there are different Advance Rates available in the unit, the Advance Rate used for the Frenzy Test and for the Charge Range is determined as follows:

- If a model has more than one Advance Rate (e.g. due to Fly), the model must use the Advance Rate that has the highest chance of completing the Charge.
- If a unit contains models with different Advance Rates, the unit must use the highest Advance Rate that all models in the unit can use (which will usually be the lowest Advance Rate in the unit).

For example, a model with Advance Rate 2" and Fly (8", 16") must use the Advance Rate from Fly. And if a Character in a Combined Unit has Advance Rate 4" while the R&F models have 6", the Combined Unit must use Advance Rate 4". Note that when a unit is forced to declare a Charge due to a failed Frenzy Test, it is not forced to Charge the enemy unit that triggered the Frenzy Test.

**Giant See, Giant Do:** Universal Rule.

The model gains Feigned Flight, Light Troops, and Strider (Forest).

**Hand Weapon:** All models come equipped with a Hand Weapon as their default equipment. If a model has any Close Combat Weapon other than a Hand Weapon, it cannot choose to use the Hand Weapon (unless specifically stated). Hand Weapons wielded by models on foot can be used alongside a Shield, then giving Parry

**Hard Target:**

**Harnessed:** Model parts with Harnessed cannot make Supporting Attacks and cannot use Weapons. Shooting Weapons carried by model parts with Harnessed can be used by other model parts of the same model (as long as they do not have Harnessed or Inanimate). A model with with at least one model part with Harnessed is considered to be mounted.

**Impaling Roots:** Shooting Weapon

Range 12", Shots D6+1, Str 4, AP 1, March and Shoot, Quick to Fire, ignores to-hit modifiers from Cover. If its target is in contact with a Forest, the Strength is set to 5 and Armour Penetration to 2.

**Light Armour:** Armor +1

**Light Troops:** Units composed entirely of models with Light Troops are allowed to make any number of Reforms when performing Advance Moves or March Moves. They are allowed to shoot even if they Marched or Reformed. No model can end its movement with its centre further away than its March Rate from its starting position, around any obstructions (including the Unit Spacing rule). This means that when checking the distance travelled by a model, check the path the model would have taken if it was alone, with the exception that the unit as a whole cannot break the Unit Spacing rule while performing the move. If a model performed any action during the movement (such as a Sweeping Attack), the distance moved is counted from its starting position to the point on the Battlefield where it performed that action and then to its final position.

If more than half the models in a unit have Light Troops, the unit always counts as having 0 Full Ranks. Characters with Light Troops that are joined to units with one or more models without Light Troops, lose this rule for as long as they remain with the unit. An Infantry Character joined to an Infantry unit with both Light Troops and the same Size as the Character gains Light Troops for as long as it remains with the unit.

**Lightning Reflexes:** Close Combat

A Close Combat Attack with Lightning Reflexes gains a +1 to-hit modifier. Model parts with this Attack Attribute wielding Great Weapons do not gain this +1 to-hit modifier, but strike with the Great Weapon at the Initiative Step corresponding to their Agility instead of always striking at Initiative Step 0.

**Master Archer:** Immediately before shooting with a Sylvan Longbow, all models with Master Archer in a unit may choose to gain either +2 Armour Penetration or +2 to hit until the end of the phase.

**Rage:**

**Scoring:** Units with at least one model with Scoring are considered to be Scoring Units, which are used for winning Secondary Objectives (see section XVI.2 "Scoring Secondary Objectives", page 67). Every army needs a few Scoring units to be able to complete Secondary Objectives, which is why units with Scoring are marked in the Army Books with a special pennant icon:

Scoring can be lost during the game:

- A unit that is Fleeing loses Scoring for as long as it is Fleeing.
- An Ambushing unit that enters the Battlefield on Game Turn 4 or later loses Scoring.
- A unit that has performed a Post-Combat Reform loses Scoring until the start of the following Player Turn.

**Scout:** At step 8 of the Pre-Game Sequence (after Spell Selection) an army that includes units with Scout must state which of its units with Scout will use it, starting with the player that picked the Deployment Zone. Deploy your army as usual, but without deploying any of the Scouting units. These units are placed after all other non-Scouting units have been deployed. They can either be deployed in your Deployment Zone, using the normal rules, or they can be deployed outside the Deployment Zone, but must be more than 18" away from any enemy units. This is decreased to 12" if the Scouting unit is deployed entirely within a Forest, Ruins, Field, Building, or Water Terrain Feature. Scouting units that are deployed outside their player's Deployment Zone may not Declare Charges in the first Player Turn (if their side has the first turn). If both players have Scouting units, alternate deploying one unit at a time, starting with the player that finished deploying first.

**Shield:** +1 Armour Hand Weapons wielded by models on foot can be used alongside a Shield, then giving Parry.

**Skirmisher:** The model can draw Lines of Sight in any direction (i.e. it is not limited by the Front Arc) from any point on its base (remember that Charge Moves are limited by a single Wheel of no more than 90°, and that Stand and Shoot Charge Reactions can only be done against enemies in the Front Arc)

and can always use Shooting Attacks from any rank (they are not limited to shooting from first and second rank).

Units with at least one R&F model with Skirmisher are formed into a skirmish formation. They are not placed in base to base contact with each other. Instead, models are placed with a 12.5 mm distance between them. This gap is considered part of the unit for Cover purposes, and will have the same Size as the models in the unit. Other than this gap between models, units with Skirmisher follow the normal rules for forming units and therefore have a Front, two Flanks, a Rear, can perform Supporting Attacks, and so on. Units in skirmish formation gain Hard Target and Light Troops, never block Line of Sight, and when units in skirmish formation would contribute to Hard Cover, they contribute to Soft Cover instead.

**Strider:** The model automatically passes Dangerous Terrain Tests taken due to Terrain.

If more than half of a unit's models have Strider, the unit never loses their Steadfast or Rank Bonus due to Terrain.

Sometimes Strider is linked to a specific type of Terrain, stated in brackets.

In this case, models with Strider are considered Striders only when interacting with such type of Terrain.

**Stubborn:** A unit with at least one model with Stubborn ignores any Combat Score penalties to its Discipline when taking Break Tests or Combat Reform Discipline Tests.

**Sylvan Blades:** Close Combat Weapon

Paired Weapons. Attacks made with Sylvan Blades gain +1 Armour Penetration.

**Sylvan Lance:** Close Combat Weapon

Light Lance. Attacks made with a Sylvan Lance gain +1 Armour Penetration.

**Sylvan Longbow:** Shooting Weapon

0-55 Models with Sylvan Longbow per Army.

Longbow. Attacks made with a Sylvan Longbow gain Armour Penetration 1 and Quick to Fire. Also, when shooting from Short Range, their Strength is set to 4.

**Sylvan Spirit:** The model gains **Fearless** and **Magical Attacks**. Models with Sylvan Spirit can only join or be joined by models with Sylvan Spirit.

**Tree Singing:** Each model with Tree Singing may discard 1 Veil Token once per friendly Magic Phase, immediately after Siphon the Veil. If so, choose a Forest Terrain Feature within 24" of the model with Tree Singing that is not in contact with any unit. Move this Forest in a straight line up to 6". This movement stops immediately before moving into contact with any units or any Terrain Features other than Open Terrain. Each Forest may only be moved with Tree Singing once per Magic Phase.

**Wizard Apprentice:** - Knows 1 spell.

- Can select between the Learned Spell 1 of its chosen Path and the Hereditary Spell of its army.

The Wizard selects its spells as described in Spell Selection

.

## Qr codes of your army

You can print this page to have all your army's units qrcode and cut them to stick them on your units, with them you can directly access to the unit's profil with your phone.

Archers sylvestres #1



Archers sylvestres #2



Archers sylvestres #3



Pisteurs forestiers #1



Treefather #1



Avatar of Nature #1



Forest Prince #1



Druid #1



Forest Eagles #1



Chieftain #1



Druid #2



Wild Huntsmen #1



Pathfinders #2



Heath Riders #1



Sylvan Giant #1

