

# YVRAINE



Yvraine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Kha-vir, la Espada de los Pesares. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Yvraine	8"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Kha-vir, la Espada de los Pesares	Combate	Combate	Port.	7+	10+	-

## HABILIDADES

**Heraldo de Ynnead.** Cada vez que se sitúe un marcador de explosión junto a otra unidad **LIGERA AELDARI** a 7" o menos de esta unidad, puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad. Se deben retirar los marcadores de explosión pequeños antes que los marcadores de explosión grandes.

**CLAVES DE FACCIÓN:** AELDARI, YNNARI

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, YVRAINE

# THE VISARCH



The Visarch es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Asu-var, la Espada de Gritos Silenciosos. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Visarch	8"	2+	2+	2	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Asu-var, la Espada de Gritos Silenciosos	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

## HABILIDADES

**Guardián de Yvraine.** Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **YVRAINE** amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y se encuentre a 7" o menos de esta unidad. Retira cualquier cantidad de marcadores de explosión de esa unidad **YVRAINE** y sitúalos junto a esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** AELDARI, YNNARI

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, THE VISARCH

# THE YNCARNE



14



The Yncarne es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Vilith-zhar, la Espada de las Almas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Yncarne	8"	2+	2+	2	2	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Vilith-zhar, la Espada de las Almas	Combate	Combate	Port.	6+	6+	Destructor

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad, Ignorar daño (6+)**

**Avatar de Ynnead.** Cada vez que sitúas un marcador de explosión junto a una unidad **LIGERA AELDARI** a 7" o menos de esa unidad, puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad. Se deben retirar los marcadores de explosión pequeños antes que los marcadores de explosión grandes.

**Ynnead se agita.** Los chequeos de moral realizados por unidades **YNNARI** amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 12" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** AELDARI, YNNARI

**CLAVES:** PESADA, MONSTRUO, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, DAEMON, THE YNCARNE