

YVRAINE



Yvraine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Kha-vir, l'Épée de Tristesse.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Yvraine	8"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Kha-vir, l'Épée de Tristesse	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	10+	-

APTITUDES

Héraut d'Ynnead : Chaque fois qu'un pion Explosion est placé à côté d'une autre unité **LÉGÈRE AELDARI** se trouvant à 7" ou moins de cette unité, vous pouvez retirer 1 pion Explosion à cette unité. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, YNNARI

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, YVRAINE

LE VISARCH

**3**

Le Visarch est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Asu-var, l'Épée des Cris Aphones. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Le Visarch	8"	2+	2+	2	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Asu-var, l'Épée des Cris Aphones	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

APTITUDES

Protecteur d'Yvraine: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **YVRAINE** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 7" ou moins de cette unité. Retirez n'importe quel nombre de pions Explosion de l'unité **YVRAINE** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, YNNARI

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, LE VISARCH

L'YNCARNE



14



L'Yncarne est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Vilith-zhar, l'Épée des Âmes.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
L'Yncarne	8"	2+	2+	2	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Vilith-zhar, l'Épée des Âmes	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	Destructeur

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Ignore les Dégâts (6+)

Avatar d'Ynnead: Chaque fois qu'un pion Explosion est placé à côté d'une unité **LÉGÈRE AELDARI** se trouvant à 7" ou moins de cette unité, vous pouvez retirer 1 pion Explosion à cette unité. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

Ynnead s'Éveille: Les tests de Moral effectués pour les unités **YNNARI** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 12" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, YNNARI

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, DAEMON, L'YNCARNE