

YVRRAINE



Yvraine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kha-vir, dem Schwert des Leids. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Yvraine	8"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kha-vir, das Schwert des Leids	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Heroldin des Ynnead: Jedes Mal, wenn einer **LEICHTEN AELDARI**-Einheit innerhalb von 7 Zoll um diese Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird, kannst du einen einzelnen Explosionsmarker von dieser Einheit entfernen. Kleine Explosionsmarker müssen vor großen Explosionsmarkern entfernt werden.

FRAKTION: AELDARI, YNNARI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, YVRRAINE

DER VISARCH



Der Visarch ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Asu-var, dem Schwert der stillen Schreie. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Der Visarch	8"	2+	2+	2	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Asu-var, das Schwert der stillen Schreie	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Yvraines Beschützer: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **YVRAINE**-Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 7 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne eine beliebige Anzahl von Explosionsmarkern von der gewählten **YVRAINE**-Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: AELDARI, YNNARI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, DER VISARCH

DER YNCARNE



14



Der Yncarne ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Vilith-zhar, dem Schwert der Seelen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Der Yncarne	8"	2+	2+	2	2	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Vilith-zhar, das Schwert der Seelen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Schaden ignorieren (6+)

Avatar des Ynnead: Jedes Mal, wenn einer **LEICHTEN AELDARI**-Einheit innerhalb von 7 Zoll um diese Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird, kannst du einen einzelnen Explosionsmarker von dieser Einheit entfernen. Kleine Explosionsmarker müssen vor großen Explosionsmarkern entfernt werden.

Ynnead regt sich: Moraltests für befreundete **YNNARI**-Einheiten, die sich innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit befinden, werden automatisch bestanden.

FRAKTION: AELDARI, YNNARI

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DAEMON, DER YNCARNE