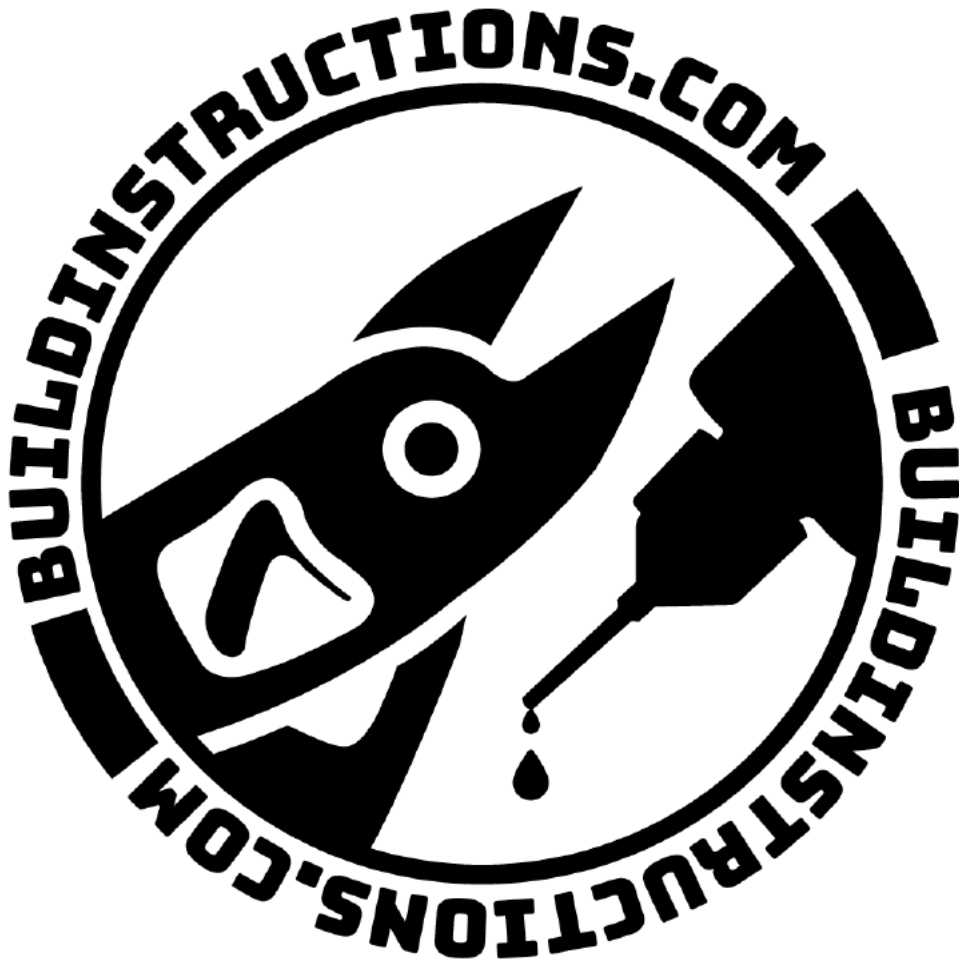




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

VANARI AURALAN SENTINELS





· READ THIS FIRST · À LIRE EN PREMIER · LEER ANTES DE MONTAR
· LIES DIES ZUERST · LEGGI PRIMA QUESTO

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, 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.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, 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.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. 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.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFRERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, 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-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. 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.

· EXPLANATION OF SYMBOLS · EXPLICATION DES SYMBOLES
· EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS · ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE
· LEGENDA DEI SIMBOLI



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



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



- 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



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo

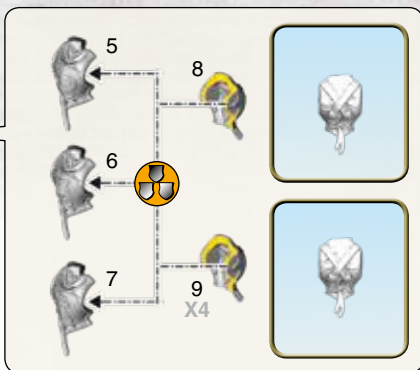
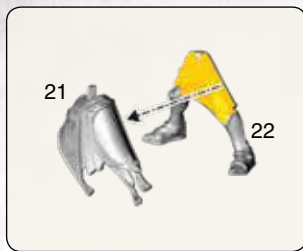


- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo

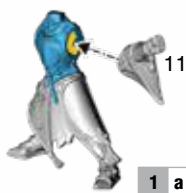


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

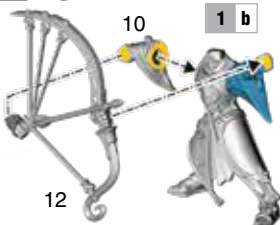
1 a VANARI AURALAN SENTINEL 1



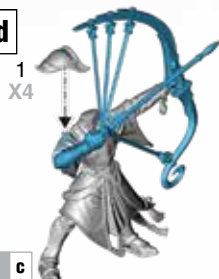
1 b



1 c



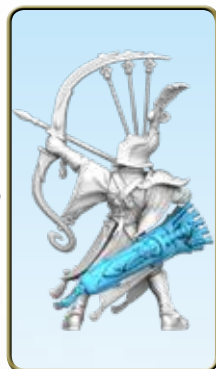
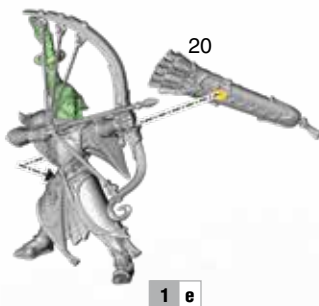
1 d



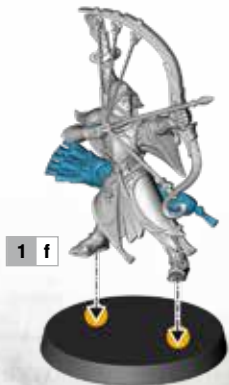
1 e



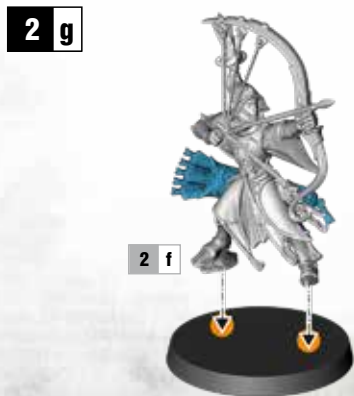
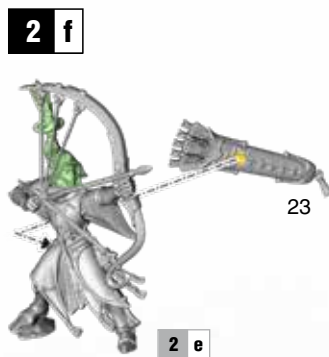
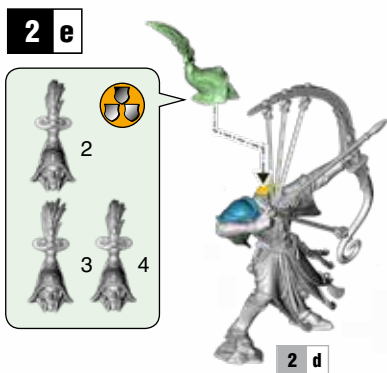
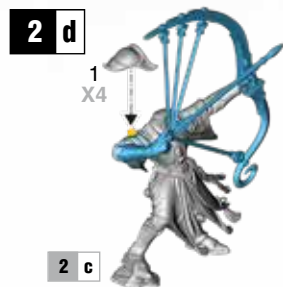
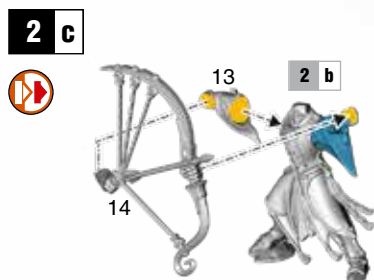
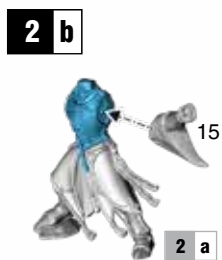
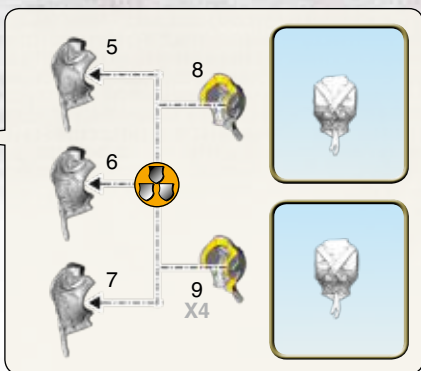
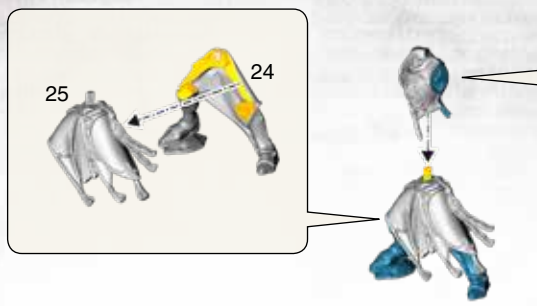
1 f



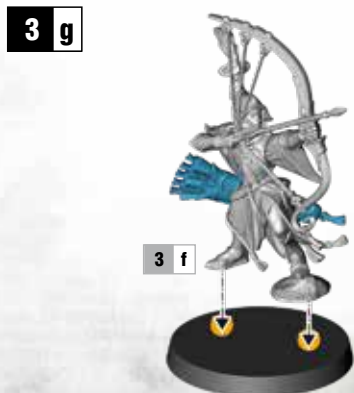
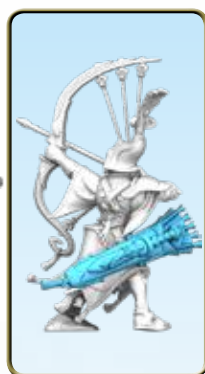
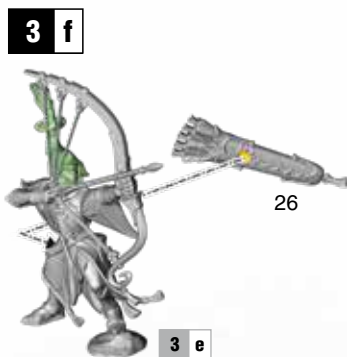
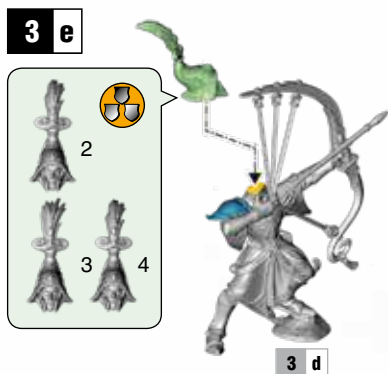
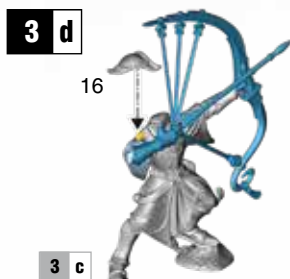
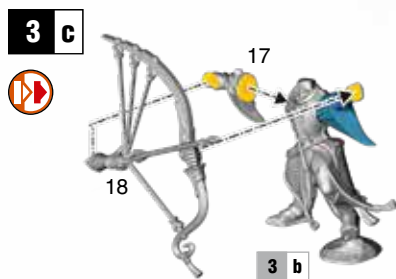
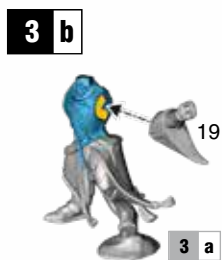
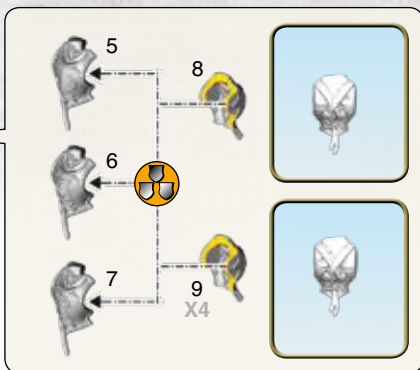
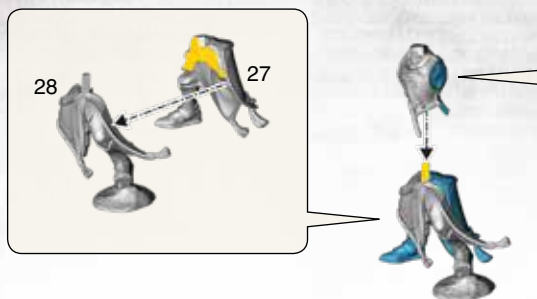
1 g



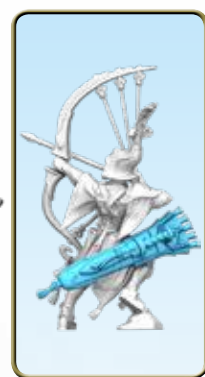
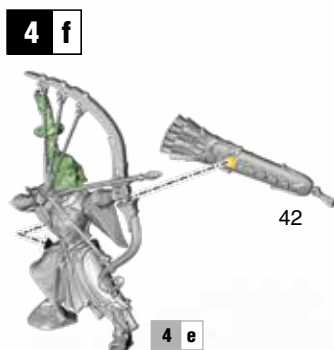
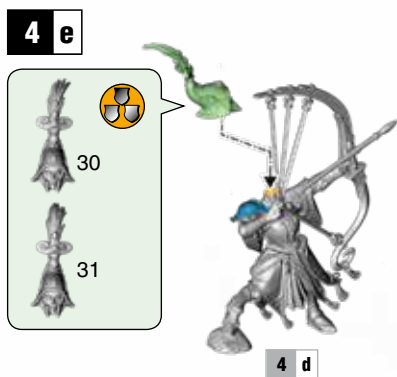
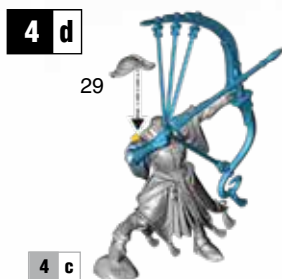
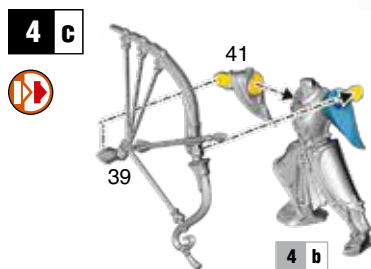
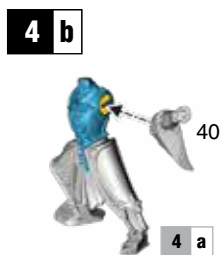
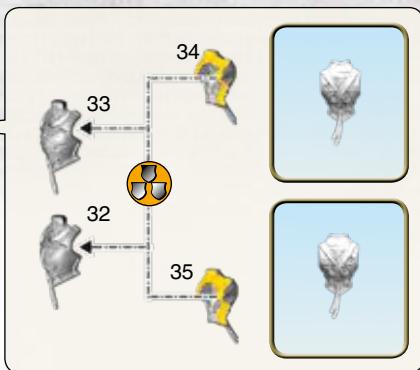
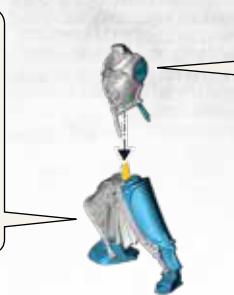
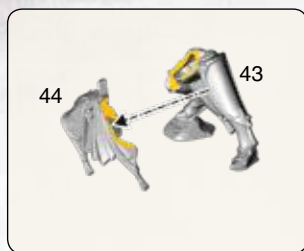
2 a VANARI AURLAN SENTINEL 2



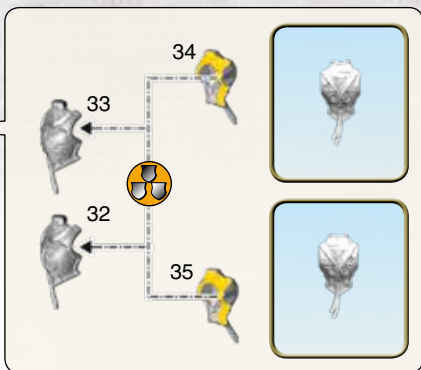
3 a VANARI AURLAN SENTINEL 3



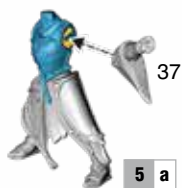
4 a VANARI AURALAN SENTINEL 4



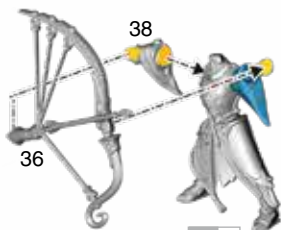
5 a VANARI AURLAN SENTINEL 5



5 b



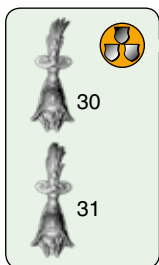
5 c



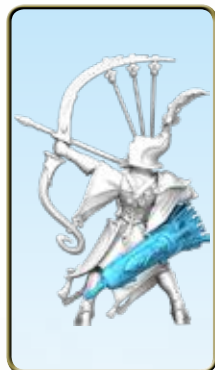
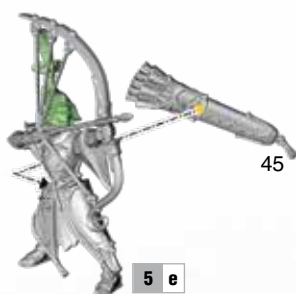
5 d



5 e



5 f



5 g





- 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

**7****a** High Sentinel 1**7****d** High Sentinel 2

Choose and build only 1 of the following legs sets • Choisissez et assemblez une seule des options suivantes •
 Elige y monta sólo uno de los siguientes pares de piernas • Wähle und baue nur 1 der folgenden Beinpaare •
 Scegli e assembla solo 1 dei seguenti set di gambe •

6**a**

49

34



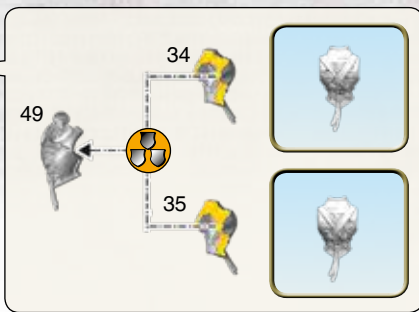
35

**6****b****6****a****6****c****6****b**

Champion's Blade • Lame de Champion
 Filo de campeón • Klinge des Champions
 Lama del campione



6 d

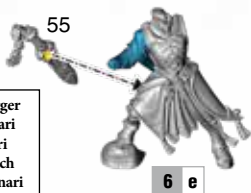


6 e

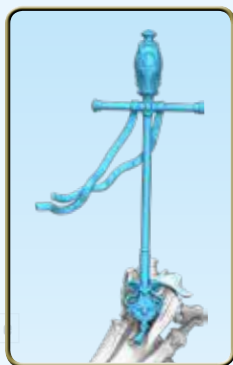
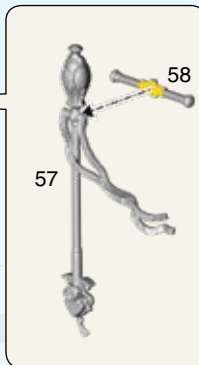
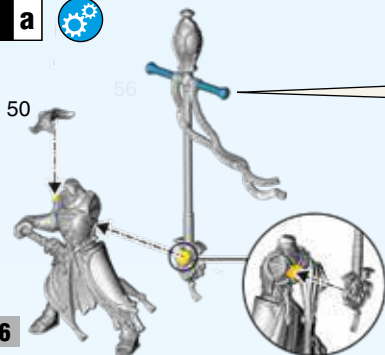


6 f

Vanari Dagger
Dague Vanari
Daga Vanari
Vanari-Dolch
Pugnale vanari



7 a



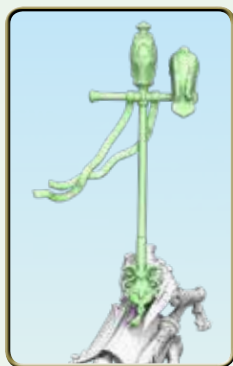
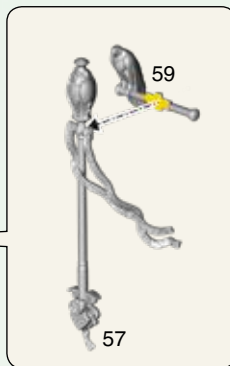
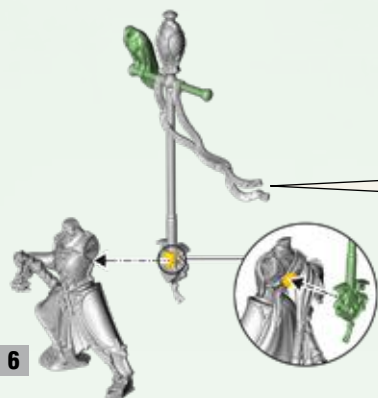
7 b



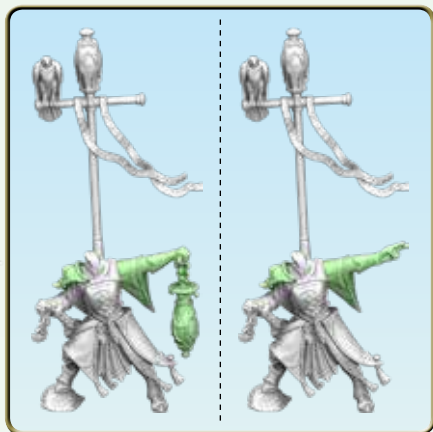
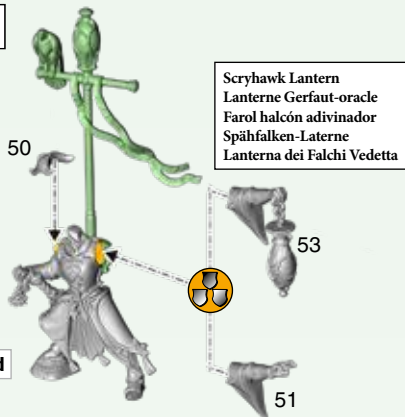
7 c



7 d



7 e



7 f





VANARI AURALAN SENTINELS

Master archers, the Auralan Sentinels wield complex aelven bows that can either fire straight and true or loft arrows high in the air to curve down onto distant foes. When their High Sentinel channels power into their arrowheads, they are all the more lethal.

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Auralan Bow: Aimed	18"	1	3+	4+	-1	1
Auralan Bow: Lofted	30"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Champion's Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Vanari Dagger	1"	1	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Vanari Auralan Sentinels has any number of models, each armed with an Auralan Bow and Vanari Dagger.

HIGH SENTINEL: 1 model in this unit can be a High Sentinel. A High Sentinel is armed with a Champion's Blade instead of an Auralan Bow and Vanari Dagger, and they carry a Scryhawk Lantern.

ABILITIES

Scryhawk Lantern: *Every High Sentinel carries a lantern upon their back. Sharp-eyed scryhawks are drawn to its gentle light, over time forming a bond with the archers below. By hovering over the foe, these hawks direct their masters' aim towards any enemies that may be hidden from sight.*

At the start of your shooting phase, you can pick 1 enemy unit within 30" of this unit's High Sentinel that is not visible to them. If you do so, you must choose the Lofted missile weapon characteristic for all attacks made with this unit's Auralan Bows in that phase, but that enemy unit is treated as being visible to all friendly models from this unit until the end of that phase.

Many-stringed Weapon: *An Auralan bow is a flexible weapon that can either fire arrows in aimed shots on a flat trajectory or loft them towards a distant target.*

Before attacking with Auralan Bows, choose either the Aimed or Lofted missile weapon characteristics for all shooting attacks made by this unit in that phase.

Sunmetal Weapons: *The arrows used by Auralan Sentinels are tipped with pure sunmetal that can burn a victim from the inside out.*

If the unmodified hit roll for an attack made with an Auralan Bow is 6, that attack inflicts 1 mortal wound on the target and the attack sequence ends (do not make a wound or save roll).

MAGIC

The High Sentinel of this unit is a **WIZARD** while this unit has 5 or more models. They can attempt to cast 1 spell in your hero phase and attempt to unbind 1 spell in the enemy hero phase. They know the Power of Hysh spell.

Power of Hysh: *Lumineth wizards can use their arcane arts to empower sunmetal, making it burn with an even greater intensity.*

Power of Hysh has a casting value of 6. If successfully cast, until your next hero phase, the Sunmetal Weapons ability for the caster and/or the unit they are part of causes mortal wounds to be inflicted on an unmodified hit roll of 5+ instead of 6.

Any number of **LUMINETH REALM-LORDS WIZARDS** can attempt to cast Power of Hysh in the same hero phase.



VANARI AURALAN SENTINELS

Les maîtres archers des Auralan Sentinels manient de complexes arcs aelfiques capables de tirer droit devant ou en cloches. Quand la High Sentinel imprègne leurs flèches de puissance, ils sont encore plus redoutables.

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Arc Auralan : Tir Direct	18"	1	3+	4+	-1	1
Arc Auralan : Tir en Cloche	30"	1	4+	4+	-	1
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Lame de Champion	1"	2	3+	4+	-1	1
Dague Vanari	1"	1	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Vanari Auralan Sentinels se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'un Arc Auralan et d'une Dague Vanari.

HIGH SENTINEL : 1 figurine de cette unité peut être une High Sentinel. Elle est armée d'une Lame de Champion à la place d'un Arc Auralan et d'une Dague Vanari, et elle porte une Lanterne Gerfaut-oracle.

APTITUDES

Lanterne Gerfaut-oracle : Chaque High Sentinel porte une lanterne sur son dos. Des gerfauts-oracles sont attirés par sa douce lumière, et au fil du temps, tissent un lien avec les archers. En planant au-dessus de l'ennemi, ces rapaces orientent la visée de leurs maîtres sur les ennemis qui se dissimulent.

Au début de votre phase de tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 30" ou moins de la High Sentinel de cette unité qui n'est pas visible d'elle. Si vous le faites, vous devez choisir le profil d'arme à projectiles Tir en Cloche pour toutes les attaques d'Arc Auralan de l'unité à cette phase, mais l'unité ennemie est traitée comme étant visible de toutes les figurines de cette unité jusqu'à la fin de la phase.

Plusieurs Cordes à son Arc : Un arc Auralan est une arme polyvalente pouvant tirer ses flèches sur une trajectoire rectiligne, ou courbe pour les cibles distantes.

Avant d'attaquer avec des Arcs Auralans, choisissez le profil d'arme à projectiles Tir Direct ou Tir en Cloche pour toutes les attaques effectuées par cette unité à cette phase.

Armes de Métal Solaire : La pointe des flèches utilisées par les Auralan Sentinels est faite de métal solaire pur, capable de consumer une victime de l'intérieur.

Si le jet de touche non modifié pour une attaque d'Arc Auralan est 6, l'attaque inflige 1 blessure mortelle à la cible et la séquence d'attaque se termine (ne faites pas de jet de blessure ni de sauvegarde).

MAGIE

La High Sentinel de cette unité est un **SORCIER** tant que cette unité compte 5 figurines ou plus. Il peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros, et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Il connaît le sort Puissance de Hysh.

Puissance de Hysh : L'art des sorciers lumineth leur permet de renforcer le métal solaire, le faisant brûler avec une intensité encore plus grande.

Puissance de Hysh a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, jusqu'à votre prochaine phase des héros, l'aptitude Armes de Métal Solaire du lanceur et/ou de son unité inflige des blessures mortelles sur un jet de touche non modifié de 5+ au lieu de 6.

N'importe quel nombre de **SORCIERS LUMINETH REALM-LORDS** peut tenter de lancer Puissance de Hysh pendant une même phase des héros.



VANARI AURALAN SENTINELS

Maestros arqueros, los Auralan Sentinels empuñan arcos aelven complejos que pueden disparar flechas directamente o flechas altas en el aire que se curvan hacia enemigos distantes. Cuando su High Sentinel canaliza el poder en sus puntas de flecha, son aún más letales.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Arco auralano: apuntado	18"	1	3+	4+	-1	1
Arco auralano: elevado	30"	1	4+	4+	-	1
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Filo de campeón	1"	2	3+	4+	-1	1
Daga vanari	1"	1	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Vanari Auralan Sentinels tiene cualquier número de miniaturas, cada una armada con un Arco auralano y una daga vanari.

HIGH SENTINEL: 1 miniatura en esta unidad puede ser un High Sentinel. Un High Sentinel está armado con un filo de campeón en lugar de un arco auralano y una daga Vanari, y portan un farol halcón adivinador.

HABILIDADES

Arma multicuerda. Un arco auralano es un arma flexible que puede disparar flechas en disparos dirigidos en una trayectoria plana o elevarlas hacia un objetivo distante.

Antes de atacar con arcos auralanos, elige el atributo de arma a distancia apuntado o elevado para todos los ataques de disparo realizados por esta unidad en esa fase.

Armas de metal solar. Las flechas usadas por los Auralan Wardens tienen puntas de metal solar puro que queman a la víctima desde el interior.

Si la tirada para impactar sin modificar para un ataque hecho con un arco auralano es 6, ese ataque inflige 1 herida mortal en el blanco y la secuencia de ataque termina (no hagas una tirada para herir o de salvación).

Farol halcón adivinador. Cada High Sentinel lleva un farol sobre su espalda. Los halcones adivinadores de ojos afilados se sienten atraídos por su luz suave y, con el tiempo, forman un vínculo con los arqueros de abajo. Al sobrevolar al enemigo, estos halcones dirigen la puntería de sus amos hacia cualquier enemigo que pueda estar oculto a la vista.

Al inicio de tu fase de disparo, puedes elegir 1 unidad enemiga a 30" o menos del High Sentinel de esta unidad que no sea visible para ellos. Si lo haces, debes elegir el atributo de arma a distancia elevado para todos los ataques realizados con los arcos auralanos de esta unidad en esa fase, pero esa unidad enemiga es tratada como visible por todas las miniaturas amigas de esta unidad hasta el final de esa fase.

MAGIA

El High Sentinel de esta unidad es un **MAGO** mientras esta unidad tenga 5 o más miniaturas. Puede intentar lanzar 1 hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar 1 hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce el hechizo Poder de Hysh.

Poder de Hysh. Los magos Lumineth pueden usar sus artes arcanas para potenciar el metal solar, haciéndolo arder con mayor intensidad.

Poder de Hysh tiene un valor de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, hasta tu siguiente fase de héroe, la habilidad Armas de metal solar del lanzador y/o de la unidad de la que forme parte causa heridas mortales con una tirada para impactar sin modificar de 5+, en lugar de 6.

Cualquier cantidad de **MAGOS LUMINETH REALM-LORDS** pueden intentar lanzar Poder de Hysh en la misma fase de héroe.



VANARI AURALAN SENTINELS

Die Auralan Sentinels setzen komplexe Bögen ein, die in gerader Linie schießen oder Pfeile hoch in die Luft abfeuern können, um in einem Bogen auf den Feind niederzugehen. Wenn ihr High Sentinel seine Kraft in ihre Pfeilspitzen kanalisiert, sind sie umso tödlicher.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Auralan-Bogen: Gezielt	18"	1	3+	4+	-1	1
Auralan-Bogen: In hohem Bogen	30"	1	4+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Klinge des Champions	1"	2	3+	4+	-1	1
Vanari-Dolch	1"	1	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Vanari Auralan Sentinels besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit einem Auralan-Bogen und einem Vanari-Dolch bewaffnet sind.

HIGH SENTINEL: 1 Modell in dieser Einheit kann ein High Sentinel sein. Ein High Sentinel ist mit einer Klinge des Champions anstatt mit einem Auralan-Bogen und einem Vanari-Dolch bewaffnet, und er trägt eine Spähfalken-Laterne.

FÄHIGKEITEN

Spähfalken-Laterne: Jeder High Sentinel trägt eine Laterne auf seinem Rücken. Scharfäugige Spähfalken werden von ihrem sanften Licht angezogen und gehen mit der Zeit eine Verbindung mit den Bogenschützen unter ihnen ein. Indem sie über dem Gegner schweben, ziehen sie das Feuer ihrer Herren auf Feinde, die dem Blick verborgen sind.

Zu Beginn der Fernkampfpphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 30" um den High Sentinel dieser Einheit wählen, die für ihn nicht sichtbar ist. Wenn du das tust, musst du für alle Attacken mit den Auralan-Bögen dieser Einheit das Fernkampfwaffenprofil In hohem Bogen wählen, aber die gewählte feindliche Einheit wird bis zum Ende dieser Phase behandelt, als wäre sie für alle befreundeten Modelle aus dieser Einheit sichtbar.

Waffe mit mehreren Sehnen:

Ein Auralan-Bogen ist eine flexible Waffe, die Pfeile entweder gezielt in gerader Linie abfeuern oder sie in hohem Bogen auf ein fernes Ziel verschießen kann.

Bevor du mit Auralan-Bögen attackierst, wähle für alle Attacken dieser Einheit in dieser Phase entweder das Fernkampfwaffenprofil Gezielt oder In hohem Bogen.

Sonnenmetallwaffen: Die von den Auralan Sentinels verwendeten Pfeilspitzen bestehen aus reinem Sonnenmetall, das ein Opfer von innen heraus verbrennen kann.

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einem Auralan-Bogen verursacht die Attacke beim Ziel 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungs- oder Schutzwurf ab).

MAGIE

Der High Sentinel dieser Einheit ist ein **ZAUBERER**, solange seine Einheit 5 oder mehr Modelle enthält. Er kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen. Er kennt den Zauber *Hyshs Macht*.

Hyshs Macht: Lumineth-Zauberer können durch ihre arkanen Künste Sonnenmetall stärken, sodass es mit noch größerer Intensität brennt.

Hyshs Macht hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, verursacht die Fähigkeit Sonnenmetallwaffen des Zaubernden und/oder der Einheit, der er angehört, bis zu deiner nächsten Heldenphase tödliche Verwundungen bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ anstatt von 6.

Eine beliebige Anzahl **ZAUBERER** der **LUMINETH REALM-LORDS** kann in derselben Heldenphase versuchen, *Hyshs Macht* zu wirken.



VANARI AURALAN SENTINELS

Arrieri provetti, gli Auralan Sentinels impugnano complessi archi aelfici in grado di tirare colpi dritti e precisi, o parabolici che curvano in aria per arrivare a nemici distanti. Quando il loro High Sentinel incanala potere nelle punte delle frecce, diventano più letali.

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Arco auralan: mirato	18"	1	3+	4+	-1	1
Arco auralan: parabola	30"	1	4+	4+	-	1
ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lama del campione	1"	2	3+	4+	-1	1
Pugnale vanari	1"	1	3+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Vanari Auralan Sentinels include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con arco auralan e pugnale vanari.

HIGH SENTINEL: 1 modello di questa unità può essere un High Sentinel. L'High Sentinel è armato con lama del campione al posto di arco auralan e pugnale vanari, e sorregge una lanterna dei falchi vedetta.

ABILITÀ

Lanterna dei Falchi Vedetta: ogni High Sentinel porta sulla schiena una lanterna. I falchi vedetta vengono attirati dalla sua luce e con il tempo creano un legame con gli arcieri sottostanti. Volteggiando sopra i nemici, i falchi guidano la mira dei padroni verso i possibili bersagli nascosti alla vista.

All'inizio della tua fase di tiro puoi scegliere 1 unità nemica entro 30" dall'High Sentinel di questa unità e che non è visibile ad esso. Se lo fai, devi scegliere la caratteristica arma da tiro parabola per tutti gli attacchi sferrati con gli archi auralan di questa unità in quella fase, ma fino alla fine di quella fase quell'unità nemica è considerata essere visibile a tutti i modelli amici di questa unità.

Arma Multicorde: un arco auralan è un'arma flessibile che può scagliare frecce mirate con una traiettoria tesa oppure in una parabola in grado di colpire bersagli lontani.

Prima di attaccare con gli archi auralan, scegli la caratteristica arma da tiro mirato oppure parabola per tutti gli attacchi da tiro sferrati da questa unità in quella fase.

Armi di Metallo Solare: le frecce usate dalle Auralan Sentinels hanno punte di metallo solare puro che possono incenerire la vittima dall'interno.

Se il tiro per colpire non modificato di un attacco sferrato con un arco auralan è 6, quell'attacco infligge al bersaglio 1 ferita mortale e la sequenza d'attacco termina (non effettuare un tiro per ferire o un tiro salvezza).

MAGIA

Fintanto che questa unità include 5 o più modelli, l'High Sentinel di questa unità è un **MAGO**. Può tentare di lanciare 1 incantesimo nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare 1 incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce l'incantesimo Potere di Hysh.

Potere di Hysh: i maghi Lumineth possono usare le arti arcane per potenziare il metallo solare e farlo ardere con un'intensità ancora maggiore.

Potere di Hysh ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, fino alla tua fase degli eroi successiva l'abilità Armi di Metallo Solare del lanciatore e/o dell'unità di cui fa parte infligge ferite mortali con un tiro per colpire non modificato di 5+ invece che di 6.

Un qualsiasi numero di **MAGHI** dei **LUMINETH REALM-LORDS** può tentare di lanciare Potere di Hysh nella stessa fase degli eroi.



SHADE DOOMBULL BROWN

SHADE NULN OIL

LAYER BANEBLADE BROWN

LAYER KARAK STONE

LAYER HOETH BLUE

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

BASE CELESTRA GREY

LAYER WHITE SCAR

BASE DRYAD BARK

LAYER LIBERATOR GOLD

LAYER RUNEFANG STEEL



LAYER HOETH BLUE

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

BASE CELESTRA GREY

LAYER WHITE SCAR

SHADE DOOMBULL BROWN

SHADE AGRAX EARTHSIDE

LAYER SKRAG BROWN

LAYER KARAK STONE



BASE CORAX WHITE

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER BLUE HORROR

LAYER WHITE SCAR

BASE WRAITHBONE

CONTRAST CYGOR BROWN

LAYER KARAK STONE

LAYER USHABTI BONE



games-workshop.com

Games Workshop Limited, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK

© Copyright Games Workshop Limited 2020.

