



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

BuildInstructions.com

GATHERING STORM

TRIUMVIRATE OF YNNEAD

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 7



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

- Before assembling your model kit 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.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, 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.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. 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.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. 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.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. 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 símbolos • Erläuterung der Symbole • Legenda dei simboli

- | | | |
|--|--|--|
|  <ul style="list-style-type: none"> • Special instruction - Please read • Instructions spéciales - Lire attentivement • Instrucción especial: Por favor, léela • Besondere Anweisung - Bitte lesen • Istruzioni speciali - Leggi attentamente |  <ul style="list-style-type: none"> • Choice of parts • Choix d'éléments • Modelos de componentes • Auswahl an Teilen • Scelta di componenti |  <ul style="list-style-type: none"> • Repeat process • Répéter l'étape • Repetir pasos • Vorgang wiederholen • Ripeti il processo |
|  <ul style="list-style-type: none"> • 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 |  <ul style="list-style-type: none"> • Variant assembly • Variante d'assemblage • Variante de montaje • Bauvariante • Assemblaggio alternativo |  <ul style="list-style-type: none"> • Rotate part • Faire pivoter • Girar la pieza • Teil drehen • Ruota il componente |
|  <ul style="list-style-type: none"> • Paint before assembly • Peindre avant assemblage • Pintar antes del montaje • Erst bemalen, dann zusammenbauen • Dipingi prima dell'assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Detail view • Vue détaillée • Vista detallada • Alternative Ansicht • Visuale del dettaglio |  <ul style="list-style-type: none"> • Stage complete • Étape terminée • Paso completado • Schritt abgeschlossen • Fase completa |
|  <ul style="list-style-type: none"> • Do not glue the components • Ne pas coller les éléments • No pegar los componentes • Bitte die Teile nicht kleben • Non incollare i componenti |  <ul style="list-style-type: none"> • Assembly sequence • Séquence d'Assemblage • Secuencia de montaje • Baureihenfolge • Sequenza di assemblaggio | |

16+

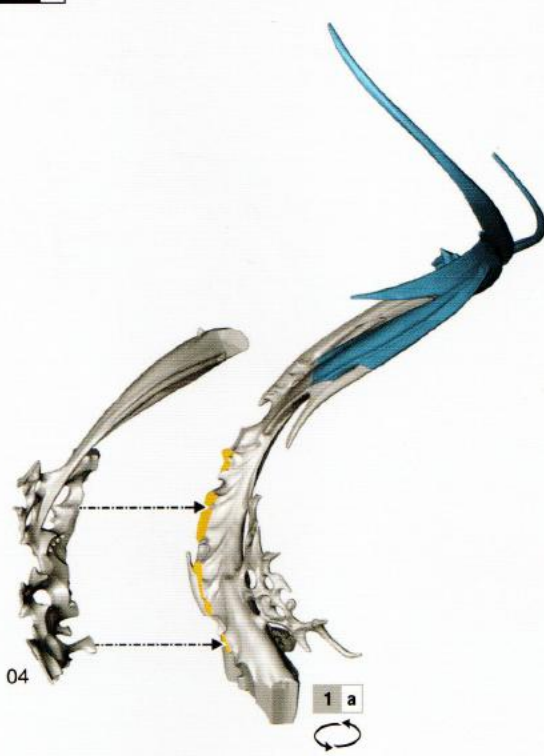


- | | | | |
|---|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Citadel plastic glue thick • Colle plastique épaisse Citadel • Pegamento para plástico espeso • Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig) • Colla per plastica densa Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel plastic glue thin • Colle plastique liquide Citadel • Pegamento para plástico fluido • Citadel-Kunststoffkleber (Dünflüssig) • Colla per plastica fluida Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel fine detail cutters • Pinces de précision Citadel • Tenazas Citadel • Präzisions-Kunststoffseitenschneider • Tronchesine di precisione Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel mouldline remover • Ébarboir Citadel • Herramienta para rebabas Citadel • Gussgratentferner • Attrezzo per ripulire Citadel |
|---|--|--|---|

1 a



1 b



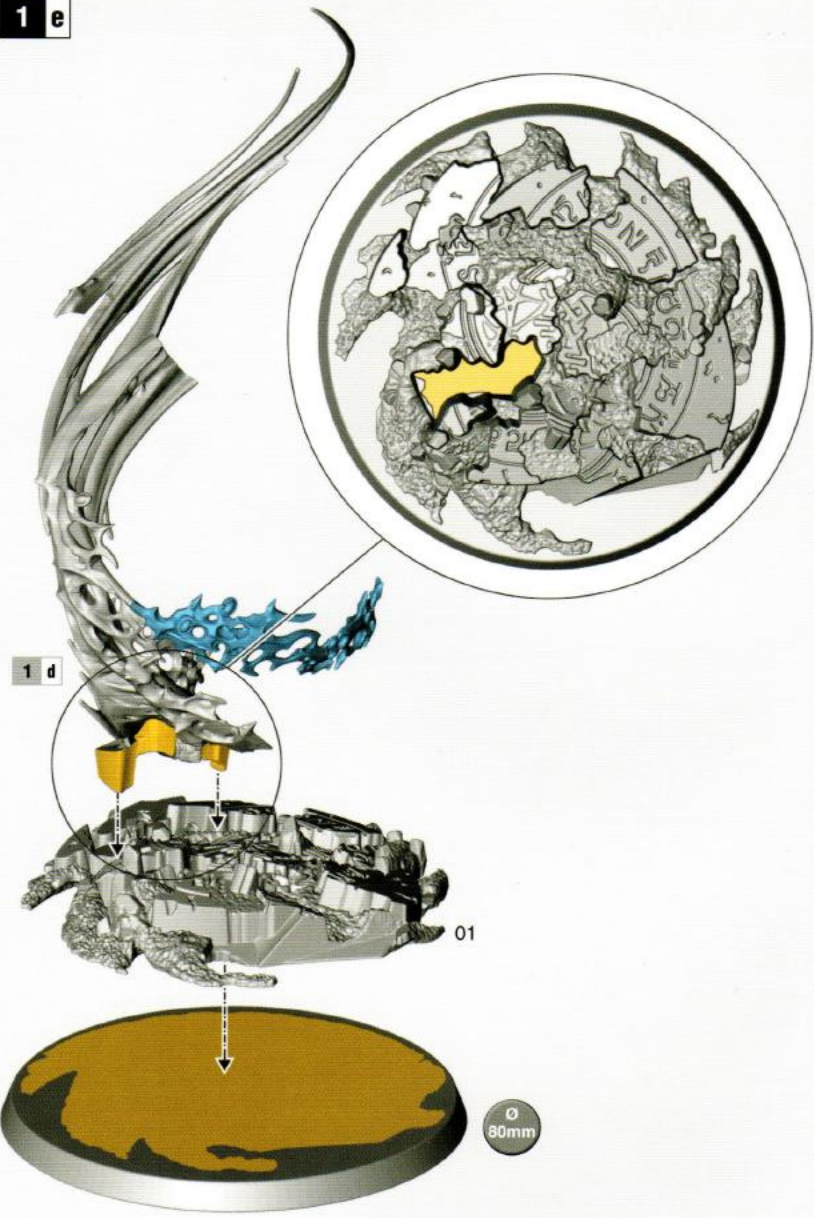
1 c



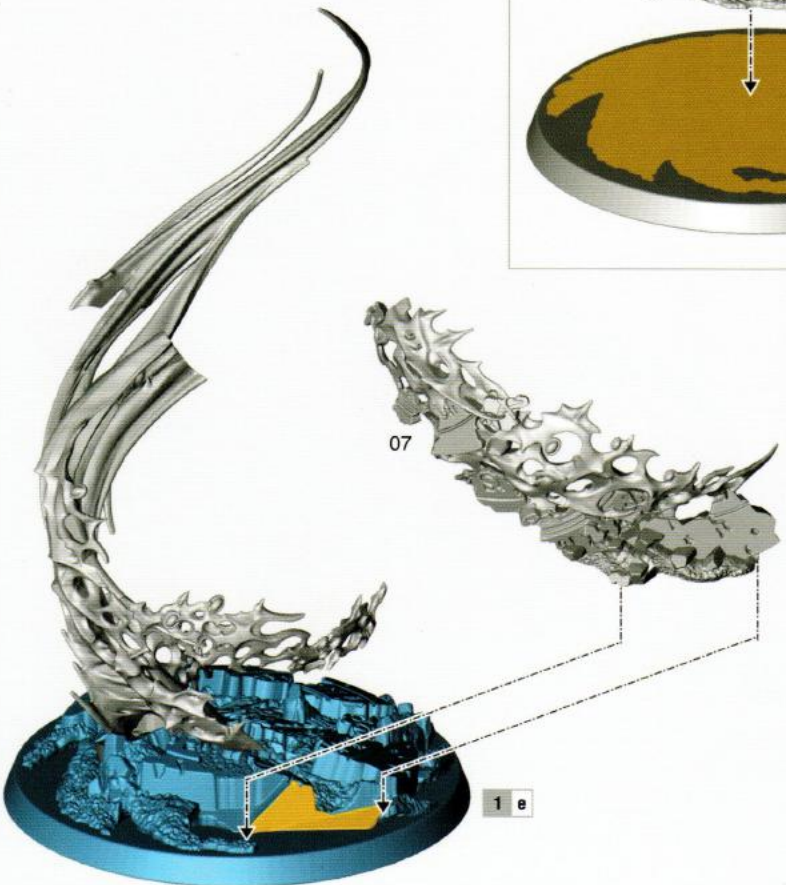
1 d



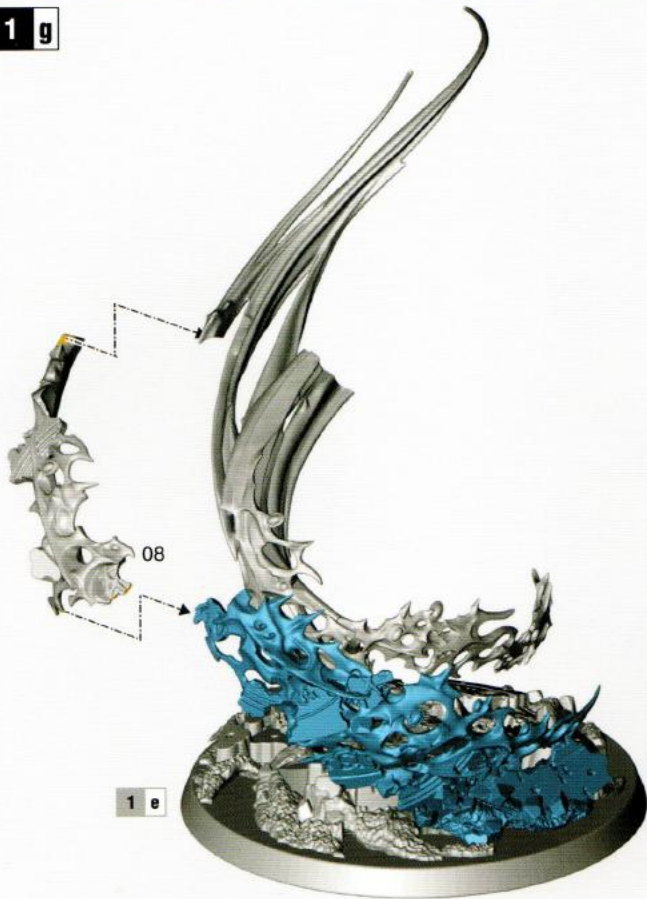
1 e



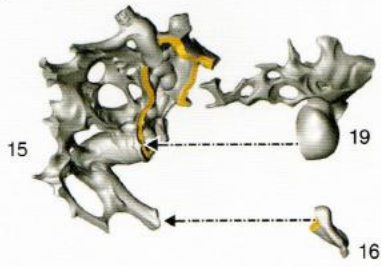
1 f



1 g



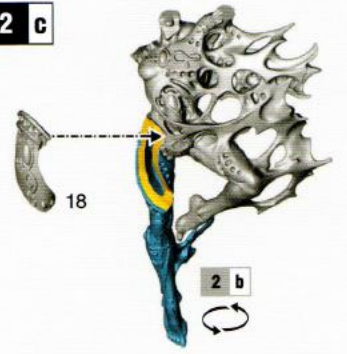
2 a



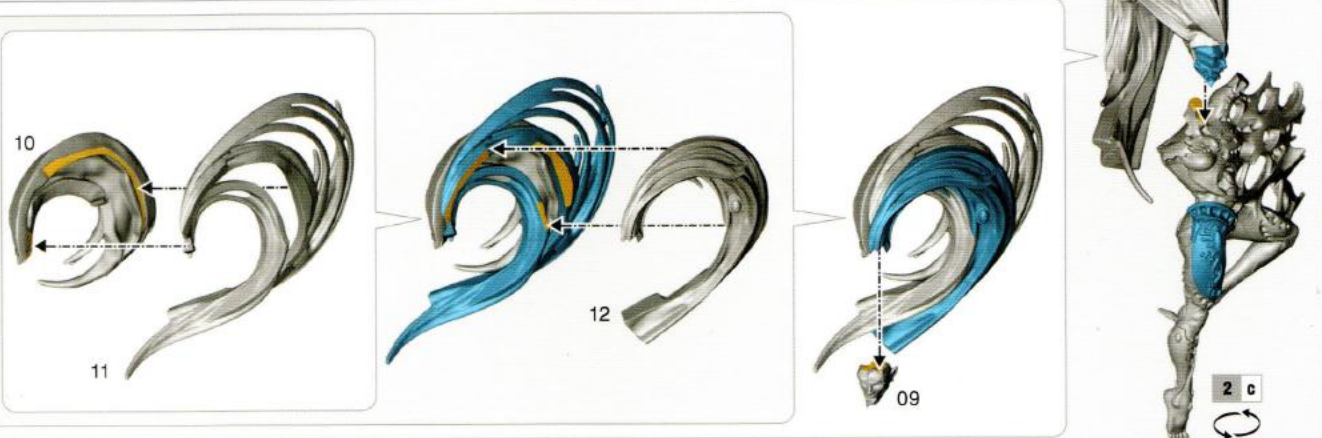
2 b



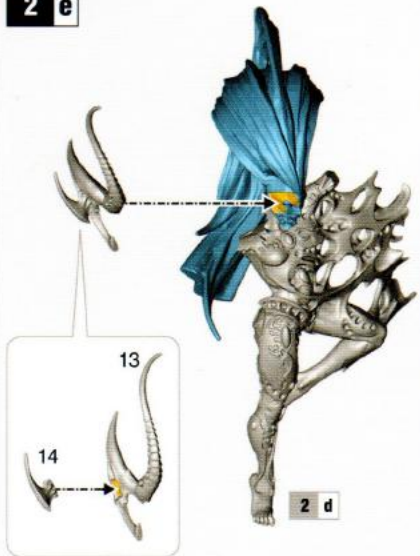
2 c



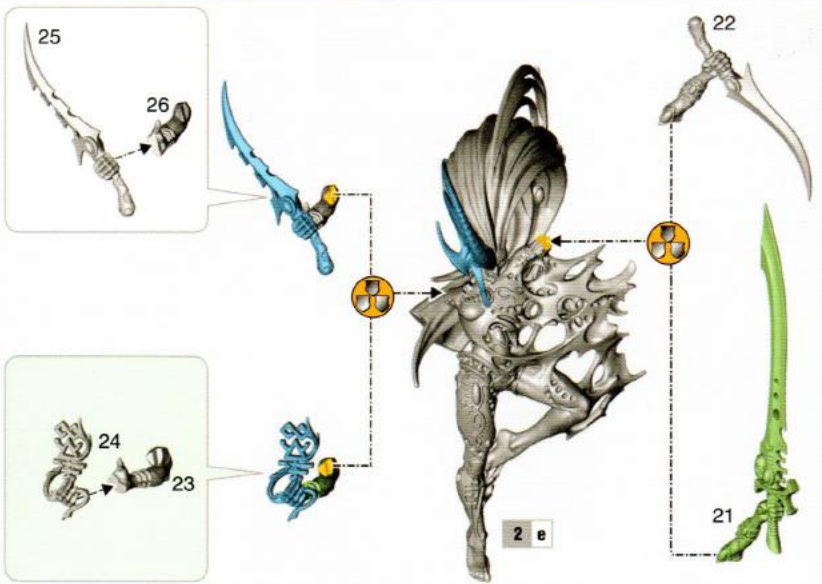
2 d



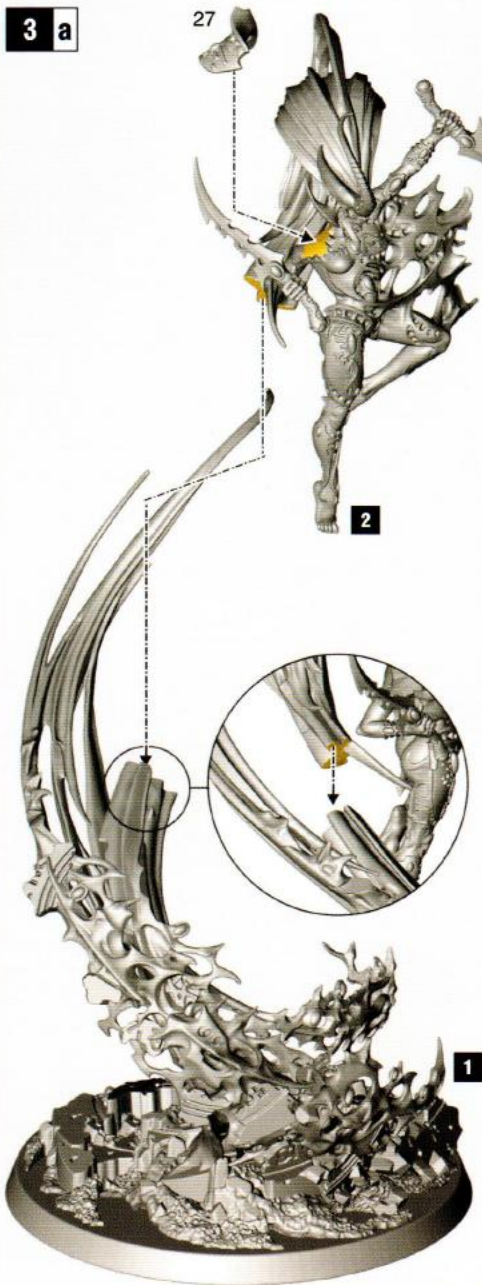
2 e



2 f



3 a



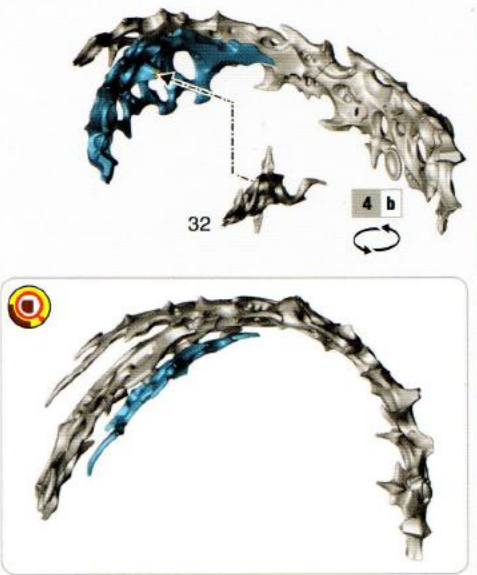
4 a



4 b



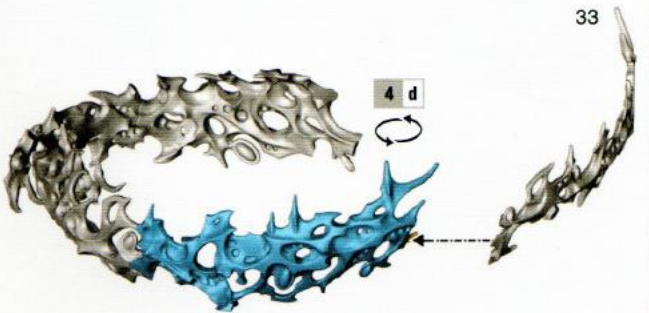
4 c



4 d



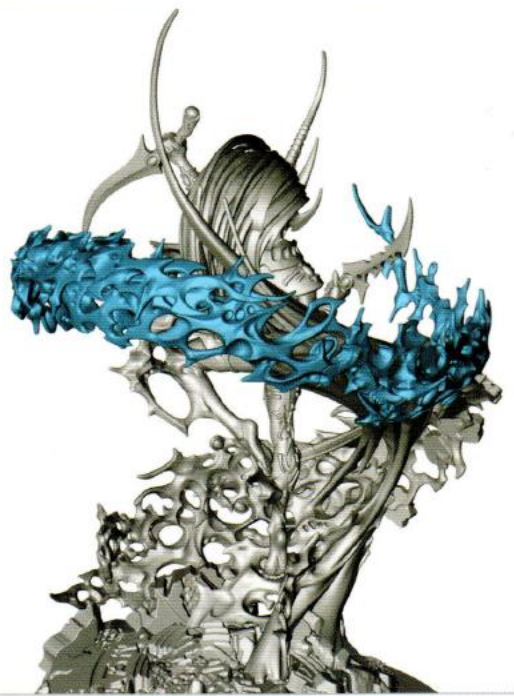
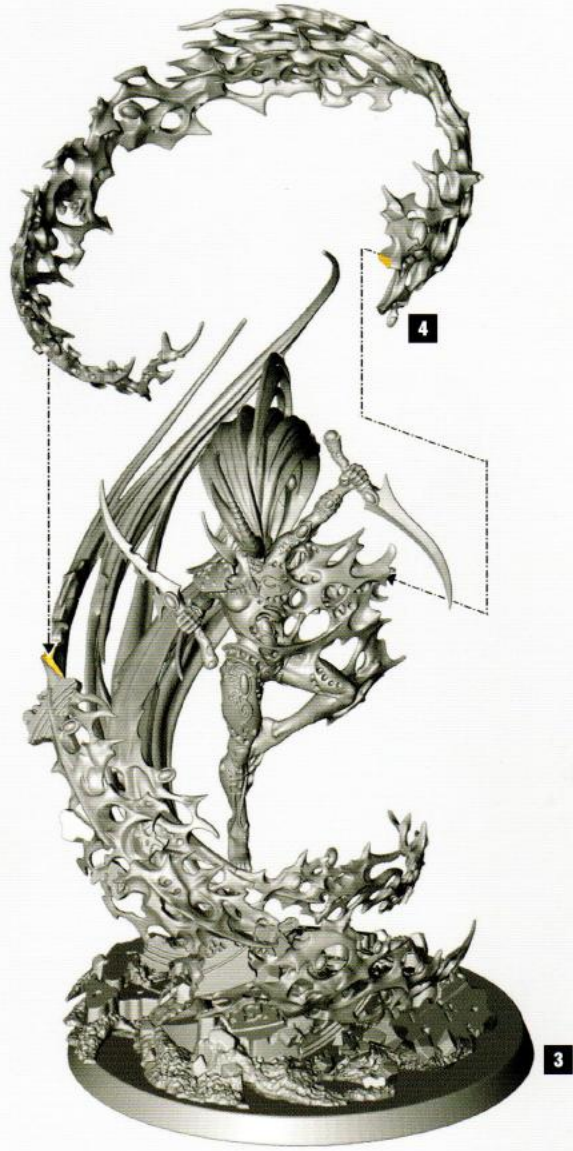
4 e



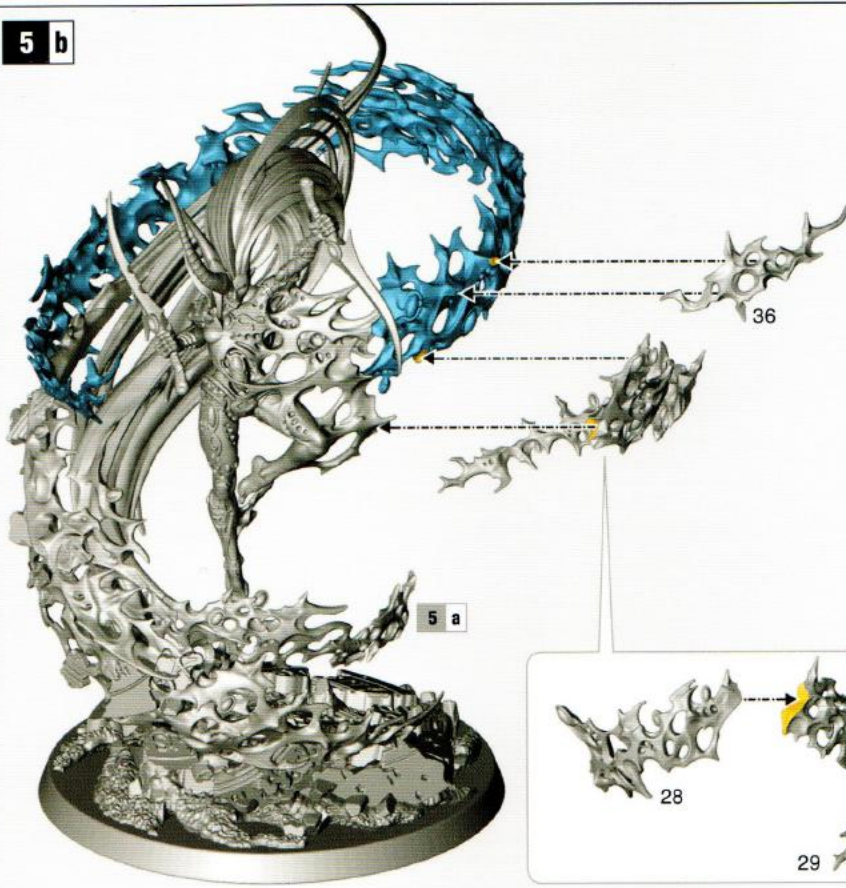
4 f



5 a



5 b



5 a

6



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
The Yncarne	9	7	6	6	5	10	6	10	3+	Monstrous Creature (Character)	1 (Unique)

SPECIAL RULES:

- **Daemon**
- **Deep Strike**
- **Eternal Warrior**
- **Fleet**
- **Preferred Enemy (Daemons of Slaanesh)**
- **Psyker (Mastery Level 3)**
- **Strength from Death**

Avatar of Ynnead: Whenever an Aeldari model is killed within 7" of the Yncarne, roll a dice. On a 3+, the Yncarne regains a wound lost earlier in the battle.

Inevitable Death: The Yncarne must be deployed in Deep Strike Reserve. Each time a unit (friend or foe) is completely destroyed (unless it is destroyed because it fled the battle), you may immediately place the Yncarne as close as possible to the position of that unit, at least 1" from all enemy models, even if the Yncarne is still in Reserve. The Yncarne may not charge in a turn in which it uses this ability.

Ynnead Stirs: The Yncarne, and all friendly non-vehicle units with the Ynnari Faction within 12" of the Yncarne, have the Fearless and Feel No Pain special rules.

PSYKER:

The Yncarne generates powers from the **Daemonology (Sanctic)** and **Revenant** disciplines.

ARTEFACT OF THE YNNARI

Vilith-zhar, the Sword of Souls: *This shape-shifting blade was forged in the heat of burning souls.*

Range	S	AP	Type
-	User	2	Melee, Fleshbane, Armourbane, Soul Blaze

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
The Yncarne	9	7	6	6	5	10	6	10	3+	Créature Monstrueuse (Perso.)	1 (Unique)

RÈGLES SPÉCIALES:

- **Course**
- **Démon**
- **Ennemi Juré (Démons de Slaanesh)**
- **Force des Morts**
- **Frappe en Profondeur**
- **Guerrier Éternel**
- **Psyker**

Avatar de Ynnead: Chaque fois qu'une figurine Aeldari est tuée à 7" ou moins du Yncarne, jetez un dé. Sur 3+, le Yncarne regagne un PV perdu précédemment.

Mort inéluctable: Le Yncarne doit être déployé en Frappe en Profondeur. Chaque fois qu'une unité (amie ou ennemie) est détruite (sauf si c'est en fuyant le champ de bataille), vous pouvez immédiatement placer le Yncarne aussi près que possible de la position de cette unité, à au moins 1" de toute figurine ennemie, même si le Yncarne est encore en Réserve. Le Yncarne ne peut pas charger lors d'un tour où il a utilisé cette aptitude.

Ynnead s'Agite: Le Yncarne et toutes les unités amies autres que des véhicules de la Faction Ynnari à 12" ou moins de lui ont les règles spéciales Sans Peur et Insensible à la Douleur.

PSYKER:

Le Yncarne génère ses pouvoirs dans les disciplines **Démonologie (Séraphique)** et **Revenant**.

ARTÉFACT DES YNNARI

Vilith-zhar, l'Épée des Âmes: *Cette lame fluctuante fut forgée dans la chaleur d'âmes embrasées.*

Portée	F	PA	Type
-	Util.	2	Mêlée, Fléau de la Chair, Fléau des Blindages, Feu de l'Âme

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Der Yncarne	9	7	6	6	5	10	6	10	3+	Monströse Kreatur (C)	1 (einzigartig)

SONDERREGELN:

- **Dämon**
- **Erzfeind (Dämonen des Slaanesh)**
- **Ewiger Krieger**
- **Psioniker (Meisterschaftsgrad 3)**
- **Schocktruppen**
- **Sprinten**
- **Stärke aus dem Tod**

Avatar des Ynnead: Wirf einen Würfel, immer wenn ein Modell der Aeldari innerhalb von 7 Zoll um den Yncarne getötet wird. Bei 3+ erhält der Yncarne sofort einen zuvor in der Schlacht verlorenen Lebenspunkt zurück.

Unausweichlicher Tod: Der Yncarne muss in Schocktruppen-Reserve aufgestellt werden. Jedes Mal, wenn eine Einheit (Freund oder Feind) vollständig vernichtet wurde (außer sie wurde vernichtet, weil sie aus der Schlacht geflohen ist), kannst du den Yncarne sofort so dicht wie möglich an der Position dieser Einheit aufstellen, wenigstens 1 Zoll von allen gegnerischen Modellen entfernt, auch wenn sich der Yncarne noch in Reserve befindet. Der Yncarne darf in einem Zug, in dem er diese Fähigkeit eingesetzt hat, nicht angreifen.

Ynnead regt sich: Der Yncarne und alle befreundeten Einheiten der Fraktion der Ynnari innerhalb von 12 Zoll um den Yncarne haben die Sonderregeln *Furchtlos* und *Verletzungen ignorieren*.

PSIONIKER:

Der Yncarne ermittelt seine Kräfte aus den Disziplinen der **Dämonologie (Erhaben)** und der **Wiedergänger**.

ARTEFAKT DER YNNARI

Vilith-zhar, das Schwert der Seelen: *Diese Klinge, die ihre Form verändert, wurde in der Hitze brennender Seelen geschmiedet.*

Reichw.	S	DS	Typ
-	Träger	2	Nahkampf, Lebensfluch, Panzerfluch, Seelenbrand

6 YVRAINE

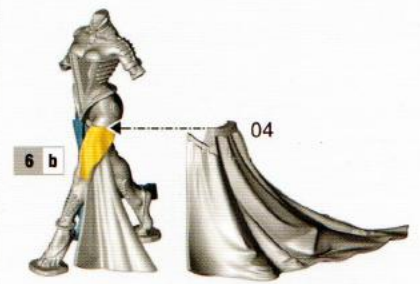
6 a



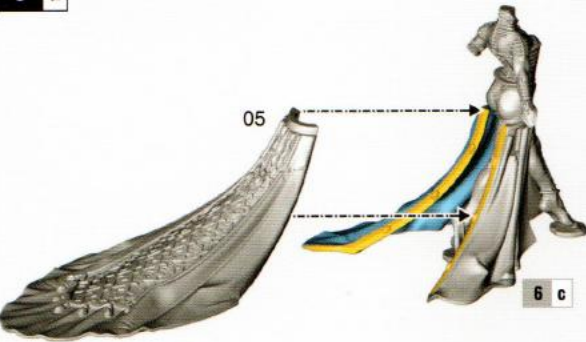
6 b



6 c



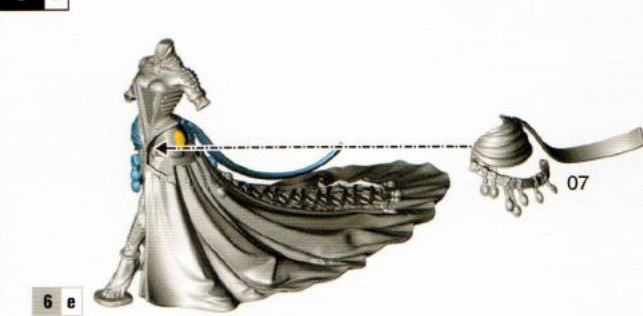
6 d



6 e



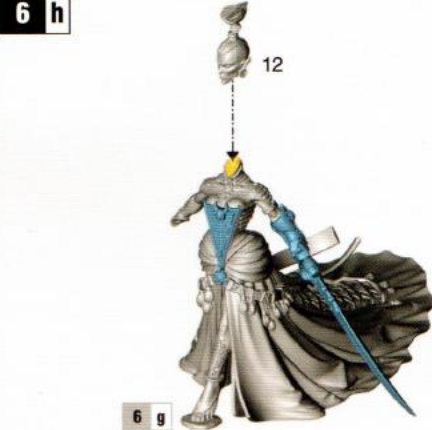
6 f



6 g



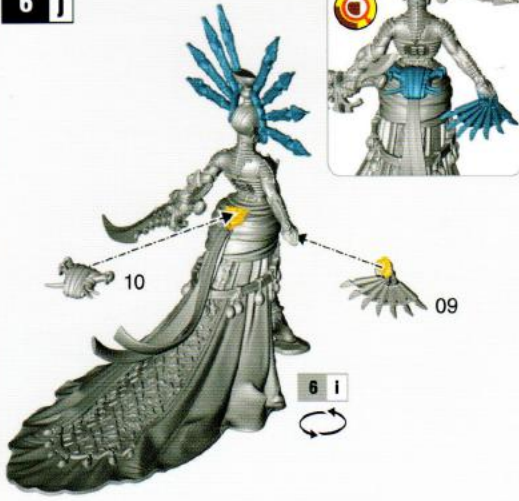
6 h



6 i



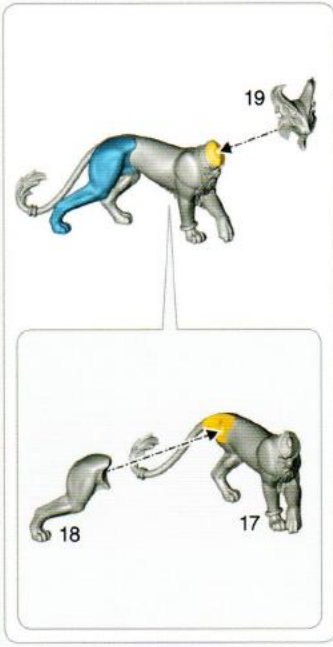
6 j



6 k



6 l



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Yvraine	8	8	3	3	3	8	4	10	6+	Infantry (Character)	1 (Unique)

WARGEAR:

- Close combat weapon

Runesuit: A runesuit confers a 4+ invulnerable save.

WARLORD TRAIT:

- Favoured of Ynnead

SPECIAL RULES:

- Eternal Warrior
- Fleet
- Independent Character
- Psyker (Mastery Level 2)
- Strength from Death
- Stubborn

Gyrinx Familiar: At the start of each Psychic phase, generate D3 extra Warp Charge points. Only Yvraine can use these Warp Charge points.

Herald of Ynnead: Whenever an Aeldari model is slain within 7" of Yvraine, roll a dice. On a 4+, Yvraine immediately regains a lost wound. If that model was a Psyker, add 1 to Yvraine's Mastery Level (to a maximum of Mastery Level 4) and immediately generate another psychic power for her.

PSYKER:

Yvraine generates her powers from the **Daemonology (Sanctic)** and **Revenant** disciplines.

ARTEFACT OF THE YNNARI

Kha-vir, the Sword of Sorrows: *This blade's razored kiss turns its victims to ash.*

Range	S	AP	Type
-	+1	3	Melee, Instant Death

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Yvraine	8	8	3	3	3	8	4	10	6+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Arme de corps à corps

Combinaison de Runes: confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

- Favori de Ynnead

RÈGLES SPÉCIALES:

- Course
- Force des Morts
- Guerrier Éternel
- Obstiné
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)

Familiar Gyrinx: Au début de chaque phase Psychique, générez 1D3 points de Charge Warp bonus. Seule Yvraine peut utiliser ces points de Charge Warp.

Héraut de Ynnead: Chaque fois qu'une figurine Aeldari est tuée à 7" ou moins d'Yvraine, jetez un dé. Sur 4+, Yvraine regagne aussitôt un PV perdu. Si cette figurine était un Psyker, ajoutez 1 au Niveau de Maîtrise d'Yvraine (jusqu'à Niveau de Maîtrise 4 maximum) et générez aussitôt un autre pouvoir psychique pour Yvraine.

PSYKER:

Yvraine génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Démonologie (Séraphique)** et de **Revenant**.

ARTÉFACT DES YNNARI

Kha-vir, l'Épée de Tristesse: *La morsure de cette lame réduit ses victimes en cendre.*

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, Mort Instantanée

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Yvraine	8	8	3	3	3	8	4	10	6+	Infanterie (Charaktermodell)	1 (einzigartig)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

Runenanzug: Ein Runenanzug verleiht einen Rettungswurf von 4+.

BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

- Auserwählter des Ynnead

SONDERREGELN:

- Ewiger Krieger
- Psioniker (Meisterschaftsgrad 2)
- Sprinter
- Stärke aus dem Tod
- Unabhängiges Charaktermodell
- Unnachgiebig

Gyrinx-Familiar: Generiere zu Beginn jeder Psiphase W3 zusätzliche Warpenergiepunkte. Nur Yvraine kann diese Warpenergiepunkte einsetzen.

Herald des Ynnead: Wirf einen Würfel, immer wenn ein Modell der Aeldari innerhalb von 7 Zoll um Yvraine getötet wird. Bei 4+ erhält Yvraine sofort einen verlorenen Lebenspunkt zurück. Wenn das Modell ein Psioniker war, addiere 1 zu Yvraines Meisterschaftsgrad (bis zu einem maximalen Meisterschaftsgrad von 4) und ermittle sofort eine weitere Psikraft für sie.

PSIONIKER:

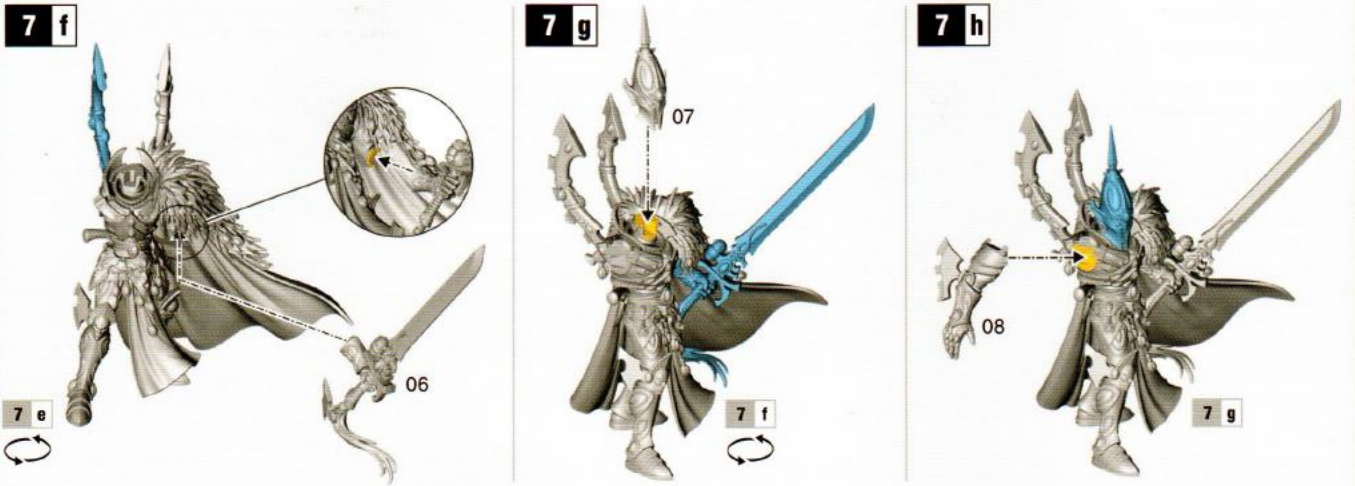
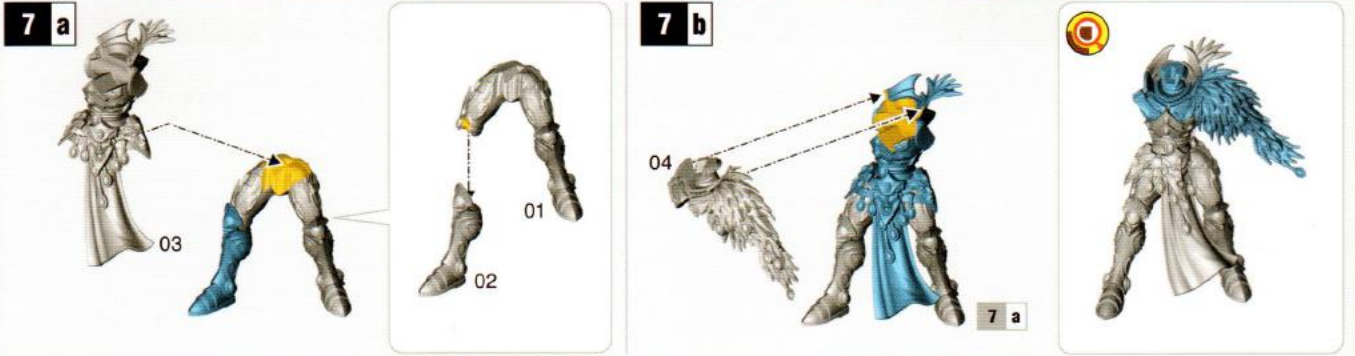
Yvraine ermittelt ihre Kräfte aus den Disziplinen der **Dämonologie (Erhaben)** und der **Wiedergänger**.

ARTEFAKT DER YNNARI

Kha-vir, das Schwert des Leids: *Der rasiermesserscharfe Kuss dieser Klinge verwandelt ihre Opfer zu Asche.*

Reichw.	S	DS	Typ
-	+1	3	Nahkampf, Sofort ausschalten

7 THE VISARCH



THE VISARCH

150 POINTS / PUNKTE

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
The Visarch	7	7	3	3	3	7	4	10	3+	Infantry (Character)	1 (Unique)

SPECIAL RULES:

- Eternal Warrior
- Fleet
- Independent Character
- Precision Strikes
- Rampage
- Strength from Death
- Stubborn

Champion of Ynnead: Whenever an Aeldari model is slain within 7" of the Visarch, roll a dice. On a 4+, the Visarch immediately regains a lost wound. If that model was a character, add 1 to the Visarch's Attacks characteristic (to a maximum of 7).

Warden of Yvraine: If the Visarch is in a unit with Yvraine, you can choose for Yvraine to pass Look Out, Sir rolls automatically. If you do so, you must allocate the Wounds to the Visarch. Additionally, the Visarch always passes the Initiative test when making a Glorious Intervention to take Yvraine's place.

Way of the Visarch: The Visarch always has a Warlord Trait generated from the Ynnari Warlord Traits table, even if he is not your Warlord. For the purposes of this Warlord Trait, the Visarch is considered to be your Warlord.

ARTEFACT OF THE YNNARI

Asu-var, the Sword of Silent Screams: *This blade steals the foe's voice and life alike.*

Range	S	AP	Type
-	+2	2	Mêlée, Silence, Two-handed

Silence: Enemy units within 3" of the Visarch use the lowest Leadership characteristic in their unit, rather than the highest.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
The Visarch	7	7	3	3	3	7	4	10	3+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Course
- Folie Furieuse
- Force des Morts
- Frappe de Précision
- Guerrier Éternel
- Obstiné
- Personnage Indépendant

Champion de Ynnead: À chaque fois qu'une figurine Aeldari est tuée à 7" ou moins du Visarch, jetez un dé. Sur 4+, le Visarch regagne aussitôt un PV perdu. Si cette figurine était un personnage, ajoutez 1 à la caractéristique Attaques du Visarch (jusqu'à un maximum de 7).

Gardien d'Yvraine: Si le Visarch est dans une unité avec Yvraine, vous pouvez choisir de réussir automatiquement les tests d'Attention Chef pour elle. Si vous le faites, vous devez allouer les Blessures au Visarch. En outre, le Visarch réussit toujours le test d'Initiative pour effectuer une Interposition Héroïque et prendre la place d'Yvraine.

Voie du Visarch: Le Visarch a toujours un Trait généré sur le tableau de Traits de Seigneur de Guerre Ynnari, même s'il n'est pas votre Seigneur de Guerre. Au regard de son Trait, le Visarch est considéré comme votre Seigneur de Guerre.

ARTÉFACT DES YNNARI

Asu-var, l'Épée des Cris Aphones: *Cette lame dérobe la voix et la vie de son ennemi.*

Portée	F	PA	Type
-	+2	2	Mêlée, À Deux Mains, Aphonie

Aphonie: Les unités ennemies à 3" ou moins du Visarch utilisent la plus basse valeur de Commandement de l'unité, au lieu de la plus haute.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Der Visarch	7	7	3	3	3	7	4	10	3+	Infanterie (Charaktermodell)	1 (einzigartig)

SONDERREGELN:

- Ewiger Krieger
- Sprinten
- Präzise Hiebe
- Stärke aus dem Tod
- Toben
- Unabhängiges Charaktermodell
- Unnachgiebig

Champion des Ynnead: Wirf einen Würfel, immer wenn ein Modell der Aeldari innerhalb von 7 Zoll um den Visarch getötet wird. Bei 4+ erhält der Visarch sofort einen verlorenen Lebenspunkt zurück. Wenn das Modell ein Charaktermodell war, addiere 1 zum Attacken-Wert des Visarchs (bis zu einem Maximum von 7).

Yvraines Beschützer: Wenn der Visarch in einer Einheit mit Yvraine ist, kannst du entscheiden, dass Yvraine Würfe für „Achtung, Sir!“ automatisch besteht. Wenn du dies tust, musst du die Verwundungen dem Visarch zuweisen. Außerdem besteht der Visarch immer den Initiativetest, wenn er eine Ruhmreiche Intervention durchführt, um Yvraines Platz einzunehmen.

Der Weg des Visarchs: Der Visarch hat immer eine Begabung des Kriegsherrn, auch wenn er nicht dein Kriegsherr ist. Sie wird anhand der Tabelle der Begabungen des Kriegsherrn der Ynnari ermittelt. Hinsichtlich dieser Begabung des Kriegsherrn wird der Visarch als dein Kriegsherr behandelt.

ARTEFAKT DER YNNARI

Asu-var, das Schwert der stillen Schreie: *Diese Klinge stiehlt gleichermaßen die Stimme und das Leben der Gegner.*

Reichw.	S	DS	Typ
-	+2	2	Nahkampf, Stille, Zweihändig

Stille: Feindliche Einheiten innerhalb von 3 Zoll um den Visarch verwenden den niedrigsten Moralwert in ihrer Einheit anstelle des höchsten.

BASE **LEADBELCHER**

SHADE **DRUCHII VIOLET**

LAYER **IRONBREAKER**

LAYER **STORMHOST SILVER**

BASE **CELESTRA GREY**

SHADE **DRUCHII VIOLET**

LAYER **ULTHUAN GREY**

LAYER **WHITE SCAR**

BASE **INCUBI DARKNESS**

LAYER **TEMPLE GUARD BLUE**

EDGE **BAHARROTH BLUE**

LAYER **WHITE SCAR**

BASE **RETRIBUTOR ARMOUR**

SHADE **REIKLAND FLESHSHADE**

LAYER **LIBERATOR GOLD**

LAYER **STORMHOST SILVER**

BASE **NAGGAROTH NIGHT**

SHADE **NULN OIL**

LAYER **XEREUS PURPLE**

LAYER **PINK HORROR**

BASE **ZANDRI DUST**

SHADE **AGRAX EARTHSHADE**

LAYER **USHABTI BONE**

LAYER **WHITE SCAR**

BASE **ABADDON BLACK**

LAYER **SKAVENBLIGHT DINGE**

LAYER **STORMVERMIN FUR**

LAYER **SCREAMING SKULL**

BASE **INCUBI DARKNESS**

LAYER **TEMPLE GUARD BLUE**

EDGE **BAHARROTH BLUE**

LAYER **SCREAMING SKULL**

BASE **NAGGAROTH NIGHT**

SHADE **NULN OIL**

LAYER **XEREUS PURPLE**

LAYER **PINK HORROR**

BASE **NAGGAROTH NIGHT**

SHADE **NULN OIL**

LAYER **XEREUS PURPLE**

LAYER **WARPFIEND GREY**

BASE **KHORNE RED**

SHADE **NULN OIL**

LAYER **WILD RIDER RED**

LAYER **TROLL SLAYER ORANGE**