

FJUL-GRIMNIR

Des générations de guerriers Vostarg vantent les hauts faits de Fjul-Grimnir. Pour eux, il est l'incarnation de tout ce à quoi les fils de Grimnir devraient aspirer, un guerrier sans peur qui se sacrifie corps et âme pour l'honneur et l'ur-or.



ARMES DE MÊLÉE

Grande Clef-merlin

Portée

3"

Attaques

3

Toucher

3+

Blesser

3+

Perf.

-1

Dégâts

3

DESCRIPTION

Fjul-Grimnir est une figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé d'une Grande Clef-merlin.

APTITUDES

Bénédictio de Grimnir: *Fjul-Grimnir et ses compagnons sont destinés à de grands exploits, et ensemble, ils peuvent tenir tête à tout ennemi.*

Jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette figurine tant qu'elle est à 3" ou moins d'une unité de Chosen Axes amie. Sur 5+, la blessure ou blessure mortelle est annulée.

Baissez les Yeux: *Le Regard d'un Runefather peut troubler les guerriers les plus déterminés.*

À votre phase des héros, choisissez une unité ennemie à 3" de cette figurine. Soustrayez D3 à la Bravoure de l'unité choisie jusqu'au début de votre prochaine phase des héros.

Brise Arme: *La conception de la Grande Clef-merlin permet de bloquer l'arme d'un ennemi entre ses dents de métal afin de la briser d'un vigoureux mouvement du bras.*

À la fin de la phase de combat, choisissez un Héros ennemi à 3" ou moins de cette figurine et jetez un dé. Sur 6, choisissez une des armes de mêlée de la figurine choisie. Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec l'arme choisie jusqu'à la fin de la bataille.

La même arme ne peut pas être affectée par cette aptitude plus d'une fois par bataille.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Honorons Nos Serments: *Fjul-Grimnir luttait des décennies durant à Shadeshire pour honorer un vieux serment des Vostarg.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude au début de la phase de combat. Choisissez alors une figurine amie ayant cette aptitude de commandement. Jusqu'à la fin de cette phase, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par les unités **VOSTARG** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" ou moins de la figurine choisie. Une même unité ne peut pas bénéficier de cette aptitude plus d'une fois par phase.