

# VANARI BLADELORDS

Les talents de bretteur des Bladelords confinent au surnaturel. Bien que Vanari, ils servent de gardes du corps aux mages Scinari, qui en échange les font bénéficier de leur magie protectrice pour qu'ils atteignent le front en toute sécurité.



ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Grande Lame de Métal Solaire: Frappe Parfaite	2"	1	Voir plus bas	2+	-2	1
Grande Lame de Métal Solaire: Grêle de Coups	2"	Voir plus bas	3+	3+	-	1
Lames Doubles de Métal Solaire	1"	3	2+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Une unité de Vanari Bladelords se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Grande Lame de Métal Solaire.

**BLADELORD SENESCHAL:** 1 figurine de l'unité peut être un Bladelord Seneschal, armé d'une Grande Lame de Métal Solaire ou de Lames Doubles de Métal Solaire. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de la Grande Lame de Métal Solaire d'un Bladelord Seneschal.

## APTITUDES

**Gardiens:** Jetez un dé avant d'allouer une blessure ou une blessure mortelle à une figurine **SCINARI** amie à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies ayant cette aptitude. Sur 2+, vous devez allouer la blessure ou blessure mortelle à une unité amie ayant cette aptitude à 3" ou moins de la figurine **SCINARI**, au lieu de à la figurine **SCINARI**.

**Maîtres des Épées:** Avant de faire combattre cette unité, choisissez la caractéristique Frappe Parfaite ou Grêle de Coups pour la Grande Lame de Métal Solaire. Toutes les figurines de l'unité armées de Grandes Lames de Métal Solaire

doivent utiliser la caractéristique choisie pour attaquer. Une Frappe Parfaite touche toujours (ne faites pas de jet de touche). Une Grêle de Coups a une caractéristique d'Attaques égale au nombre de figurines ennemies à 2" ou moins de la figurine qui attaque.

**Bannières Vanashimor:** Chaque fois que cette unité est affectée par un sort ou un sort persistant, vous pouvez jeter un dé. Si vous le faites, sur 4+, ignorez les effets du sort ou du sort persistant sur cette unité.