WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



SUPPLÉMENT DE TOME DE BATAILLE

STORMCAST ETERNALS

Nous sommes la manifestation de la volonté de l'orage. Le maelström incontrôlable est décomposé par notre art ésotérique et canalisé pour renforcer nos guerriers ou bannir les ennemis de Sigmar. Nous, des chambres sacro-saintes, sommes ceux qui se dressent fièrement à l'Enclume de l'Apothéose, ramenant les déchus en Azyr et les soutenant au cours de leur douloureuse renaissance. Nous sommes les mages de Sigmar et les gardiens de ses élus.

Pourtant, nous avons longtemps parcouru les champs de bataille, en quête de réponses.

Nous connaissons intimement la nature de la tempête oblitératrice. Nous avons vu les Éternels de l'Orage perdre des pans de leur âme, arrachés par la souffrance de la Reforge, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que l'éclair et le jugement. C'était notre vocation de trouver un remède à l'anomalie qui continue de voler des portions de chaque vie recréée sur l'Enclume. Tel était l'espoir de Sigmar, et nous descendîmes donc d'Azyr, laissant nos devoirs derrière nous.

Mais alors que l'Heure du Déclin assombrit les cieux et que les âmes d'Éternels errantes hurlent dans le firmament, nous avons été rappelés au Royaume Céleste pour reprendre nos obligations sacrées.

Devons-nous admettre qu'il n'y a aucune panacée mystique et que nous sommes repartis pour apporter notre secours à nos frères, en sachant très bien que nous les condamnons à une fin lente ?

Ou devons-nous ignorer notre mandat et frapper encore plus loin alors que les royaumes brûlent, en conservant l'espoir que nos frères peuvent encore êtres sauvés ?



VEILLEURS DE L'ENCLUME

Ayant un chant de force spirituelle sur les lèvres et l'orage crépitant au bout de leurs doigts, les chambres sacro-saintes veillent depuis longtemps sur l'Enclume de l'Apothéose. Ce sont elles qui ramènent les âmes de leurs frères dans le monde des vivants et apaisent la douleur de la Reforge.

Gardiens dévoués et mages de la foudre d'une puissance inégalée, les Éternels des chambres sacro-saintes se tiennent au côté de Sigmar dans le Haut Azyr. Jadis, ils passaient leurs journées au Sigmarabulum, l'anneau de temples qui forment une couronne autour du noyau de Mallus. Là, ils veillaient sur l'Enclume sur laquelle tous les Éternels sont Reforgés. C'étaient eux qui redonnaient une forme humaine aux âmes crépitantes ou, en cas d'échec, scellaient l'essence électrisée dans de grands mausolées en attendant qu'elle puisse être restaurée. Mais les méthodes de Reforge n'étaient pas parfaites. Chaque cycle érodait un peu plus l'âme refaçonnée, soumettant l'Éternel à une souffrance atroce. Grâce aux mélopées divines et aux soins ésotériques des Sacro-saints, cette anomalie de la Reforge était quelque peu atténuée, mais ce n'était pas un véritable remède.

Puis le Nécro-séisme advint, le réveil de milliers d'esprits inapaisés et le raz-de-marée de pouvoir surnaturel qui engloutit les Royaumes Mortels. Les âmes revenaient en Azyr souillées de magie de mort et tourmentées par la douleur. Certaines ne revenaient pas du tout, capturées par les servants de Nagash et offertes à leur maître, qui croyait qu'elles lui appartenaient légitimement.

Sigmar faisait face à un dilemme : déployer les chambres sacro-saintes, et risquer les âmes des Éternels privées des gardiens de l'Enclume pour les guider, ou abandonner à Nagash tout ce qui avait été gagné depuis les Guerres des Portes. Sigmar choisit la première solution, et déclencha donc la Guerre des Âmes, tandis que les mages de l'orage descendaient des cieux pour repousser les spectres et les morts réanimés, tout en cherchant un remède à la détérioration progressive de leurs frères. Les Sacro-saints incarnaient l'espoir. C'était une erreur.

À l'issue de la guerre, une fois Nagash banni par Teclis et les miasmes de mort du Nécro-séisme dispersés, les chambres sacro-saintes n'avaient pas trouvé leur panacée. Elles fouillèrent le Royaume de la Mort après qu'une sécurité relative fut revenue dans les cités des mortels. Pendant ce temps, le manque de sentinelles à l'Enclume de l'Apothéose privait de plus en plus d'Éternels de leurs souvenirs, de leurs émotions, voire de leur forme physique en étant métamorphosés en spectres électriques. Mais les Sacro-saints refusaient d'abandonner ; personne ne voulait admettre que le renoncement à leur devoir avait été vain.

Ce ne fut que lorsqu'Ionus Cryptborn fut nommé champion de Sigmar que ce cercle vicieux fut rompu. Le nouveau Gardien des Âmes Égarées avait une approche plus pragmatique ; il recommanda le rapatriement des chambres sacro-saintes en Azyr pour qu'elles atténuent à nouveau les effets de la Reforge – et renoncent à la quête futile d'un remède. Ionus énonçait ce que nul n'osait dire : les Éternels se dégradaient trop vite sans leurs gardiens sacro-saints, les mages ne pouvaient plus se permettre d'aller au combat. C'était le motif dont Sigmar avait besoin pour renvoyer les chambres sacro-saintes au Sigmarabulum. Ceux qui avaient dépassé l'Œil de l'Orage et étaient désormais davantage des armes divines que des êtres vivants furent emmenés aux chambres de la Perdition pour continuer leur existence en isolation, et servir uniquement dans les situations les plus extrêmes.



À présent, il y a de moins en moins de spectres de foudre qui déchirent le firmament d'Azyr, guidés à l'Enclume par ses mages-sacristains. En privé néanmoins, l'avis d'Ionus selon lequel il n'y a aucun remède à trouver, n'est pas accepté par l'ensemble des Sacro-saints. Malgré la présence des sentinelles, beaucoup d'Éternels continuent de perdre émotions et souvenirs tel les grains d'un sablier, notamment avec l'avènement de l'Heure du Déclin et les efforts des guerriers dorés pour défendre les cités de Sigmar contre les Skavens. À huis clos, les chambres sacro-saintes ont commencé à se diviser sur la question du sort de leurs frères. Tous ne pensent pas que leur exil était la bonne décision pour assurer l'avenir des leurs.

DESCENTE DES SACRO-SAINTS

L'arrivée des mages sacro-saints au début de la Guerre des Âmes fut marquée par la bataille de Glymmsforge, une cité de Shyish sous laquelle s'étendaient les Dix Mille Tombes. Nagash voulait s'emparer du butin d'âmes pour gonfler ses armées et traverser la porte de royaume de la cité donnant sur Azyr, et enfin renverser le Dieu-Roi.

C'est grâce à la bravoure du Seigneur-Arcanum Balthus Arum et de sa chambre des Frères du Tombeau que la cité tient encore. Il repoussa un immense ost commandé par le Chevalier des Suaires Pharus Thaum, un ancien Éternel corrompu par Nagash. Les Frères du Tombeau aidèrent les citoyens à survivre en les accueillant dans leur propre fort. À compter de cette bataille, on allait croiser souvent les chambres sacro-saintes sur le champ de bataille de Shyish.



L'Enclume avait toujours été froide. Astreia ne connaissait que trop bien sa surface brillante. Plusieurs fois on l'y avait remodelée à partir des morceaux de son âme brisée, et elle avait senti la dalle glaciale au moment où ses nouveaux poumons se gonflaient.

Lorsqu'elle glissa pour se dresser sur des pieds qui lui semblaient étrangers, des visions éparses de sa mort crépitèrent derrière ses paupières – un roi doré… un festin… Non, n'était-ce pas une foule de goules piaillantes ? En tout cas, elle savait qu'elle avait été près de trouver ce qu'elle cherchait depuis si longtemps. Elle le sentait.

Des bruits de pas résonnaient autour d'elle. Ses frères voulaient l'apaiser. Elle serra ses robes autour d'elle et s'avança en les chassant d'un signe de la main. Si elle pouvait atteindre l'armurerie, elle pourrait retourner directement au Pont Stellaire avant—

"Astreia."

Elle sursauta. Et se figea. Ce n'était pas une voix qu'elle s'attendait à entendre parmi les nombreux veilleurs de l'Enclume.

"Aventis. Que fais-tu là, Seigneur-Arcanum ?" demanda-t-elle.

Aventis Firestrike plaça son casque sous son bras et lui sourit.

"Je suis soulagé de te voir, ma sœur."

"Écoute, on a peu de temps", commença-t-elle. "Si tu as assez de temps pour venir ici, tu auras le temps de venir avec moi et de m'aider. J'ai trouvé une piste : en Ghyran, il y a un nid de—"

"Je n'irai nulle part cette fois-ci, je le crains." dit-il.

"Eh bien, je suis sûre que même seule, je peux y retourner. Je—"

"Ni toi, ni moi."

Il y eut un silence. Astreia observa enfin les halls de marbre du Sigmarabulum. Des dizaines de mages sacro-saints lui renvoyèrent son regard, leurs sceptres scintillant à leur côté.

L'Enclume n'était plus gardée par l'équipe squelettique qu'ils avaient laissée en partant.

"Nous avons été rappelés", souffla-t-elle. "Non. Nous ne pouvons pas être rappelés. J'ai trouvé la réponse, Aventis. J'en suis sûre." Elle tourna un visage crispé et paniqué vers son vieil ami. Sa voix montait peu à peu en volume. "Il me faut un peu plus de temps ! Je ne peux pas arrêter maintenant !"

"Nous avons passé trop de temps loin de notre vraie mission, Astreia", répondit Aventis. Sa voix était implorante. "Ce n'est pas à moi de faire tenir Hammerhal debout, même si mon sang bout de retourner chez moi. Et ce n'est pas à nous de chercher un remède, plus maintenant. Cette anomalie ne peut plus être arrêtée, et nous devons faire tout notre possible pour nos frères, jusqu'à ce qu'elle les emporte."

Astreia le dépassa, le prenant par surprise ; il tituba comme elle marchait d'un pas raide vers la porte.

"Astreia ! Tu vas désobéir aux ordres de Sigmar et laisser nos frères s'éroder ?"

"Ce n'est pas 'inévitable'." Elle cracha le mot comme un poison, alors que des larmes traîtresses mouillaient ses cils. "Et je sauverai nos frères, avec ou sans toi."

La mission des chambres sacro-saintes est plus cruciale que jamais alors que l'Heure du Déclin projette de longues ombres sur les royaumes. Ces terres désormais affectées par le Chaos altèrent et drainent la force vitale des mortels qui s'y aventurent trop loin, et même les soldats dorés de Sigmar se dégradent corps et âme sur le champ de bataille, à un rythme alarmant. Beaucoup de guerriers tués doivent être lavés de toute souillure mutagène avant de pouvoir être Reforgés, et les Sacro-saints doivent travailler nuit et jour pour garantir la sainteté des âmes ramenées.

On voit toujours des Sacro-saints sur les théâtres de guerre, dans les régions des Terres Anathèmes les plus affectées, même si c'est de plus en plus rare. Les épidémies de démons doivent être jugulées, et les lanternes spirituelles des mages de l'orage sont vitales pour éloigner les entités maléfiques des colonies des mortels. Mais ils ne restent jamais plus longtemps que nécessaire, et retournent toujours à leurs premiers devoirs. Dans une guerre aussi âprement disputée, où des centaines de places fortes sont submergées et les étendues sauvages étranglées par les griffes cupides du Rat Cornu, Sigmar est obligé de se montrer pragmatique et efficace. Les Sacro-saints qui sont revenus à leur poste avec un dévouement silencieux reconnaissent que sauver plus de soldats pour gagner la guerre vaut de perdre quelques batailles, des villages et des avant-postes.

Mais certains rejettent farouchement la froideur de ce calcul. La chambre des Âmes Miroitantes, dirigée par la Seigneuresse-Arcanum déterminée Astreia Solbright, ratisse toujours les Royaumes Mortels en quête d'un remède définitif à l'anomalie de la Reforge. Ce n'est pas par coïncidence que les Âmes Miroitantes ont vu leur nombre grandir, certains Sacro-saints allant même jusqu'à tourner le dos à leur ancienne chambre pour continuer les recherches, et ne pas gâcher des décennies de travail. Peut-être parce que lui-même espère, Sigmar ne fait rien pour les arrêter.

La rumeur du départ des Sacro-saints s'est déjà répandue dans les cités franches. Le siège d'Aventis Firestrike, Magister de Hammerhal, est vide depuis qu'a sonné l'Heure du Déclin. Seul le Seigneur-Commandeur Bastian Carthalos est resté aux manettes de la métropole, pour superviser la marche des rangs scintillants d'Éternels qui franchissent les portes de Hammerhal jour après jour.



LA CHUTE DES HÉROS

Les Éternels qui avaient combattu sur tous les fronts des Guerres des Portes et au cours de l'Ère de la Bête étaient exténués. Ce n'était pas une fatigue physique mais une lassitude de l'âme, qui les érodait au point que leur humanité même en était affectée.

Des siècles s'étaient écoulés depuis la Tempête de Sigmar. Ce premier conflit dans la Péninsule de Soufre d'Aqshy fut cataclysmique, le sang teignant les terres en rouge. Par la suite, ce champ de bataille serait couvert d'innombrables crânes fracturés. Mais ce n'était qu'une anecdote dans l'existence de ces premiers Éternels de l'Orage.

Les ennemis des partisans de Sigmar sont aussi nombreux que les étoiles, et dans l'immensité des Royaumes Mortels, les Éternels sont toujours dispersés. Dès que le rideau tombe sur un théâtre de guerre, il y a toujours plus de dangers, de bains de sang et de désespoir qui attendent en coulisses. Les Éternels sont non seulement un fanal d'espoir pour les différents peuples du Dieu-Roi, mais aussi les armes vivantes de ses guerres. Nul ne le comprend mieux que ces vétérans légendaires qui marchèrent dans la mêlée en Aqshy et qui n'ont pas cessé de se battre depuis lors. Certains ont même perdu le compte du nombre fois où ils ont été Reforgés.

Ce n'était qu'une question de temps avant que l'anomalie de la Reforge se fasse connaître. Certains la virent d'abord sur leur corps. L'histoire azyrite évoque des Seigneurs-Castellants dont les yeux crépitent d'éclairs, un Chevalier-Zéphyros dont la course fait un bruit de tonnerre, des Judicators qui entendaient toujours le souffle du vent… C'était comme si la tempête s'entremêlait avec les fibres de leur enveloppe.

À chaque coup de marteau sur l'Enclume, ces guerriers s'éloignaient de l'humanité. Ces éléments dépouillés en vivant et en mourant étaient remplacés par une foudre purificatrice, un jugement froid et une puissance concentrée. Leurs souvenirs s'évaporaient comme la rosée au soleil.

Seules restaient ces batailles incessantes – les styles de combat, les coups fatals, les signaux de la main, les ordres et l'entraînement. Malgré la quête frénétique des chambres sacro-saintes et les investigations de Sigmar lui-même, personne ne peut dire ce qui cause ce remplacement des souvenirs. Ce n'est pas la corruption ; les guerriers affectés résistent même mieux aux sombres tentations et aux crises de violence destructrice, et leur âme a un éclat aveuglant après des décennies de martèlement sur l'Enclume.

En même temps qu'Ionus Cryptborn entama la construction des Mornes Citadelles, Sigmar le chargea de guider ces âmes qui s'effaçaient. Ionus lui-même avait jadis arpenté la Péninsule de Soufre. Beaucoup de ceux qui avaient glissé dans les ténèbres étaient d'anciens camarades, des chefs respectés qu'il avait connus dans la fleur de l'âge. Mais pour chaque soldat escamoté dans les chambres de la Perdition, il y en avait un autre qui gardait la tête haute parmi ses frères. Même si leur nombre diminuait, ces briscards continuaient de partager leur expérience et leur force, et d'épauler leurs frères.

Afin de soutenir le moral au moment le plus dur qu'on ait connu dans les Royaumes Mortels, Ionus a ordonné que ses camarades vétérans des Guerres des Portes soient répartis dans le reste des troupes pour solidifier la ligne. Nombre d'entre eux ont été assignés à différentes sections de leurs conclaves et reçu une armure fulgurante, afin qu'ils aient de meilleures chances de résister aux Cieux Maudits. La corruption qui souille certaines parties des royaumes grésille du fait des spectres d'anciens alliés disparus. Des Judicators ont été intégrés dans des détachements de Vigilors, et de vieux héros ont été promus Seigneurs-Célestants et reçu leur propre chambre, entre autres exemples.

Gardien des Égarés,

Ionus, mon vieil ami, je suis vraiment perdu. J'espère sincèrement que tu pourras me guider comme tu l'as déjà fait si souvent. Te souviens-tu, il y a si longtemps, lorsque j'étais sous tes ordres à la Tête de Pont de Soufre ? Je n'étais qu'un Seigneur-Castellant à l'époque, tout comme Thaniel Galthan. Galthan et moi étions restés ensemble quand les Hammerhands furent envoyés ailleurs, pour aider les expéditions partant de Hammerhal Aqsha. Galthan avait toujours cette présence éclatante, assortie à son titre. Sans la moindre peur, il guidait les Éternels et les mortels au travers des zones les plus sinistres. Si tu te rends aux bibliothèques du Perspicarium, tu pourras y trouver des récits de ses maintes victoires héroïques.

Il ne mérite pas le sort qui l'attend. Nous le voyons tous : désormais, il sourit rarement ; il ne se porte volontaire que pour les combats les plus féroces ; il ne peut plus retenir sa main face à l'ennemi, même lorsque la stratégie demanderait une approche plus subtile. Encore plus inquiétant, Galthan ne retire presque jamais son heaume ces derniers temps – et j'entends toujours des crépitements venant de l'intérieur, comme s'il était moins un homme qu'un orage. J'avoue que j'ai attendu le plus possible pour te contacter. Mais Galthan est de moins en moins lui-même. Le cœur battant de notre détachement n'est plus. Je te supplie de me venir en aide, avant qu'il ne reste plus rien de lui.

Seigneur-Célestant Carys Goldenhorn



AVENTIS FIRESTRIKE



Réputé pour ses traits d'esprit caustiques autant que pour la fureur ardente de sa magie, Aventis Firestrike est la fournaise engendrée par la foudre. Beaucoup croient que la colère même d'Aqshy brûle dans le cœur du Seigneur-Arcanum – et ils ont raison.

Aventis était autrefois Avante Fireson des Agloraxi. Cette société de mages vivait dans des tours flottantes au-dessus du Plateau Balaflamme. On raconte que Khorne fut si courroucé par l'échec de ses légions face à ces structures qu'il tira sa propre lame contre elles, taillant la réalité pour détruire les Agloraxi d'un seul coup. Avante et ses confrères survivants entreprirent de harceler les Sang-liés du Ravage de Korghos Khul, opposant la sorcellerie et la manipulation à la soif de sang et à la ruse. C'était un combat qu'Avante était voué à perdre. Son peuple se faisait massacrer et les citadelles étaient en feu, mais il n'allait pas passer calmement dans l'histoire. Débordant de fureur, Avante avala une sphère d'aqthracite, la pierre de royaume appelée Charbons Toujours Ardents, et se transforma en être de flamme pure. Sa passion fut si dévastatrice que Sigmar l'enleva avant qu'il se consume complètement, pour le Reforger en puissant Seigneur-Arcanum.

Depuis ce jour, Aventis souffre. Le Charbon Toujours Ardent brûle en lui tout en alimentant sa magie. Mais en dépit de cette douleur perpétuelle, il est resté assez pur pour nouer une amitié solide avec la Tauralonne Loithar et ses petits. Aventis a conduit plus d'une centaine d'incursions dans les ruines de son ancien foyer pour empêcher que les trésors des Agloraxi tombent entre de mauvaises mains. Sa vaillance est telle que le Dieu-Roi l'a nommé Magister de Hammerhal, c'est-à-dire le rang le plus élevé des représentants Éternels de l'Orage du Grand Conclave, et voix de Sigmar dans les affaires de la cité. Ce poste ne manque pas d'attiser le feu de la frustration dans son cœur.

ASTREIA SOLBRIGHT



Surnommée la Dame Hermétique, Astreia Solbright est la Seigneuresse-Arcanum des Âmes Miroitantes, la plus éminente Chambre Sacro-sainte des Marteaux de Sigmar. Entourée d'un halo de magie crépitant qui hérisse ses mèches blondes, les yeux illuminés d'un éclat céleste, Astreia est l'image même du seigneur-mage de l'Orage. Malgré son apparence saisissante, elle est d'une nature calme, préférant la circonspection aux discours enfiévrés. Toutefois, nul ne peut nier sa puissance au combat. D'un geste, Astreia convoque des éclairs annihilateurs, tandis que les serres de Kazra, sa fidèle Dracoline, déchirent des rangs entiers d'ennemis.

La magie d'Astreia est un mélange des écoles d'Azyr et de Hysh. Elle était jadis une Suppliante du Grand Prisme, passant sa vie dans le Pilier des Vérités, une immense tour de cristal qui jaillit des terres de Xintil et abrite l'appareil de verre. Astreia ne ménageait pas ses efforts pour devenir un mage prismatique et ainsi utiliser le Grand Prisme pour purger le ciel des dracs mutants. C'est ce qui lui permit d'être élevée au rang d'Éternel de l'Orage, et aussi ce qui pousse sa chambre à trouver un remède à l'anomalie de la Reforge.

Astreia est sensible au pouvoir de magnification et de réflexion. Elle traque sans relâche ces entités que l'on croit immortelles ; en les tuant et en étudiant la façon dont elles se reforment, elle cherche celles qui gagnent en puissance après être passées par le prisme de la mort. Les plus intéressantes sont les vampires ruinemânes. Des Dames Rouges de la lignée van Kiarthus aux Moines Non Morts de Dhostos Varne, beaucoup ont succombé sous le sceptre d'Astreia. Pourtant, elle n'a encore trouvé aucune créature qui devienne réellement plus forte après chaque trépas, du moins, nulle autre que Nagash. Mais Astreia n'a pas renoncé à sa quête.

SEIGNEUR-ARCANUM

Quand les chambres Sacro-saintes vont en guerre, c'est sous la houlette des Seigneurs-Arcanums. Sélectionnés parmi les souverains thaumaturges de royaumes de sorciers, ce sont des maîtres des arts magiques. En prononçant quelques syllabes, ils peuvent déchaîner des éclairs mystiques imprégnés du pouvoir des Électrides Primaires – des rejetons des légendaires Éclairs Suprêmes – ou même capturer l'âme d'un Éternel à sa mort, et la rattacher à une enveloppe mortelle pour qu'elle continue le combat. Les Seigneurs-Arcanums jouent un rôle de premier plan dans la recherche d'un remède à l'anomalie de la Reforge.

En outre, ils savent exploiter la magie persistante de l'Arcanum Optimar, sous forme de cyclones éthériques appelés Vortex Célestes, ou en appelant d'immenses Comètes Éternelles qui vibrent d'énergie azyrite. Leur sorcellerie est si impressionnante qu'elle attire les bêtes intelligentes des cieux ; les Dracolines et les Gryph-destriers sont les montures les plus communes des Seigneurs-Arcanums, mais les plus puissants arrivent à nouer un pacte avec les Tauralons, des bêtes ailées qui vivent dans les hauteurs astrales d'Azyr et qui laissent un sillage scintillant de magie cosmique.



CONCLAVES CORPUSCANTS

Parmi les osts Sacro-saints, les conclaves corpuscants remplissent un rôle similaire à celui des Paladins : des petites bandes de vétérans aux capacités uniques qui leur permettent d'affronter les pires menaces. Au début des Croisades Éophores, ces conclaves étaient essentiellement constitués de mages appelés Évocators. Bien que ce soient des combattants redoutables, capables de manier avec efficacité leurs épées et leurs sceptres de sorciers, ce n'est pas le talent martial qui permet de rejoindre leurs rangs.

Chaque Évocator est un vaisseau de la puissance de la tempête. Où qu'ils se rendent, ces champions sont parcourus par la force de la foudre. Des étincelles de magie céleste crépitent autour d'eux, car ils les attirent comme les papillons de nuit d'Aridia sont attirés par la lumière d'une lanterne. Leurs yeux luisent de la colère de l'orage et leurs veines brillent d'une teinte bleutée. Contrairement à d'autres mages plus agressifs, les Évocators sont entraînés à améliorer au combat les capacités de leurs camarades Éternels. Tandis que ces mages entonnent des sortilèges qui focalisent le potentiel mystique qui les entoure, les armes de l'Ost de l'Orage se mettent à étinceler sous l'effet de l'énergie azyrite, qui se décharge telle la foudre quand elles frappent l'ennemi. La plupart des Seigneurs-Célestants et des Seigneurs-Impératants réquisitionnent des Évocators pour s'assurer leur précieux soutien.

Contenir la puissance de la tempête n'est pas une mince affaire, même pour les âmes robustes des Éternels. Si ce pouvoir n'est pas muselé par une discipline mentale rigoureuse, il risque d'échapper au contrôle du mage. Le résultat est potentiellement désastreux, surtout à proximité de mortels qui ne peuvent résister aussi bien que les Éternels à la puissance de la tempête de Sigmar. C'est pour cette raison que les Évocators forment un ordre reclus qui vit dans des ailes isolées des Forts de l'Orage, ne se mêlant à leurs autres frères que sur le champ de bataille. C'est à ce moment-là que les Évocators ont toute latitude pour déchaîner leurs pouvoirs.

Quand les Évocators se rendent au combat sur des montures, ils font usage de prédateurs d'Azyr appelés Dracolines. Ces animaux mi-félins mi-reptiles poussent des rugissements assourdissants, et ont pour habitude d'aiguiser leurs griffes sur du célestium, la pierre de royaume des cieux, si bien qu'ils sont eux aussi habités par le pouvoir de la tempête. Beaucoup de Dracolines et d'Évocators se considèrent comme des alliés naturels face à un ennemi commun. Quand cette cavalerie déboule sur le champ de bataille, elle déchaîne un tel orage de foudre que l'adversaire est purement et simplement annihilé.



CONCLAVES ORDINATOS

À l'origine, les machines de guerre des conclaves Ordinatos furent conçues pour protéger l'Enclume de l'Apothéose. Même si Azyr était a priori protégée de tout risque d'invasion, les chambres sacro-saintes prenaient au sérieux leur devoir de gardiennes et étaient parées à toute éventualité. Il ne fallut pas longtemps pour que les halls et les colonnades qui entouraient le sanctuaire de Sigmar soient défendus par des positions d'artillerie qui couvraient non seulement les environs, mais aussi le sanctuaire lui-même, au cas où quelque monstruosité éthérique aurait jailli de l'Enclume elle-même. Lorsque les chambres Sacro-saintes furent enfin envoyées à la guerre, elles emportèrent leurs machines de guerre les plus légères. Beaucoup de bastions sigmarites sont protégés par au moins une batterie de ces engins, positionnés judicieusement par les Seigneurs-Ordinators.

Les balistes Célestar sont les plus répandues de ces machines. Elles sont assez compactes pour ne nécessiter que deux Ingénieurs Sacristains comme servants. Néanmoins, leur puissance de feu est redoutable. Même sans amélioration mystique, leurs projectiles en sigmarite peuvent transformer un Méga-Gargant en hérisson. Mais les mages-ingénieurs de l'ordre des Sacristains ont encore amélioré cette efficacité. Au sommet des tours de Sigmarabulum, ces âmes studieuses brandissent des lances gravées de runes vers le ciel jusqu'à ce qu'elles brillent d'énergie azyrite. Ils doivent porter des gantelets de forge pour éviter que le métal enchanté touche leur peau, sinon leurs mains seraient réduites en cendres, ou leur esprit pourrait être inondé de visions brûlantes qui le plongeraient dans la démence. Cependant, le risque en vaut la peine, car ces munitions explosent en chaînes d'éclairs qui réduisent des régiments entiers en carcasses noircies et fumantes.



SEIGNEUR-ORDINATOR

Artisans célestes et ingénieurs occultistes, les Seigneurs-Ordinators instillent leur génie dans la plupart des domaines de Sigmar. Leur tâche est de concevoir les utopies futures, d'évaluer les dangers qui guettent les mortels et d'imaginer des solutions pour les surmonter. Ils travaillent avec les Seigneurs-Castellants et ont contribué à la construction de nombreuses places fortes des Croisades Éophores, leurs savoirs en ingénierie métaphysique et en cosmologie leur permettant de semer la magie d'Azyr dans chaque ligne de défense. Leur regard affûté va au-delà du moment présent ; ils sont à la fois prophètes et bâtisseurs, l'interaction des corps célestes leur servant de base de grands calculs divinatoires. Sur le champ de bataille, leur prescience est tournée vers la destruction. Leur esprit précis est adapté au commandement des bataillons d'artillerie, comme les conclaves Ordinatos. Si un ennemi s'approche trop, un Seigneur-Ordinator empoigne ses marteaux et s'avance, puis ses coups viennent méticuleusement réduire la cible en pulpe.



QUE L'ORAGE JUGE LEUR CHAIR

CASTIGATORS

Maniant des grands arcs fulgurants et vêtus des robes des chambres sacro-saintes, les Castigators sont les Justicars les plus ésotériques des élus de Sigmar. Ils sont déployés en suites aux effectifs limités, qui apportent leur aide partout où elle est requise. Elles sont très prisées des Seigneurs-Arcanums, car elles sont idéales pour affronter les ennemis immatériels auxquels ils font souvent face. Alors qu'un trait d'acier traverse de telles apparitions sans le moindre effet, les projectiles mystiques des Castigators sont le fléau des créatures éthériques.

Ces projectiles étranges ressemblent en réalité plus à des massues qu'à des carreaux d'arbalète. Leurs têtes ferrées sont creuses, et remplies d'énergie azyrite. Au cours de rituels solennels, les Castigators déposent leurs munitions devant un Dracastral selon un motif en étoile à douze pointes, puis s'agenouillent avec révérence tandis que l'animal souffle sur les projectiles. Ainsi, ils reconstituent le moment où Dracothion revigora le corps transi de Sigmar. Le symbolisme peut être une arme puissante face à un ennemi dénué de forme matérielle, et dont toute la force réside dans la dureté de son âme. Lorsque les Castigators tirent ces projectiles, ils canalisent dans ces derniers leurs pouvoirs mystiques afin de les rendre à la fois plus précis et plus destructeurs.





CHEVALIER-INCANTOR

Officiers des chambres sacro-saintes, les Chevaliers-Incantors sont de redoutables mages et invocateurs de la colère céleste. Réputés pour la puissance de leur voix de stentor, les Chevaliers-Incantors peuvent convoquer des chaînes d'éclairs ou libérer des traits éclatants d'un seul cri retentissant. Quand ils sont présents à l'Enclume de l'Apothéose, les Chevaliers-Incantors chantent la musique des sphères célestes, pour apaiser l'âme de leurs frères qui subissent les souffrances de la Reforge. C'est cette même méthode d'attraction et de remodelage ésotérique qu'emploient les Incantors au combat, mais pour des besoins de destruction plutôt que de réhabilitation.

S'ils sont plus célèbres pour la force de leurs invocations tonitruantes, les Chevaliers-Incantors sont aussi adroits à dissiper les sortilèges hostiles qu'à lancer les leurs. Les parchemins qui font partie de leur panoplie sacrée ne sont pas de simples décorations ; chaque vélin est imprégné de magie du vide, capable de projeter une nappe de force de négation, qui peut complètement étouffer la magie adverse. C'est très utile à la quête des Chevaliers-Incantors pour trouver une solution à l'anomalie de la Reforge, quand ils doivent se rendre dans des régions remplies de dangers mystiques.



SEIGNEUR-EXORCISTE

Les Seigneurs-Exorcistes sont dans leur élément quand ils affrontent des esprits et des démons. Ces membres des chambres sacro-saintes sont peu nombreux, mais même les seigneurs des morts-vivants ont appris à les craindre. Mortels, ils pratiquaient de grands rites de bannissement, et désormais ils détiennent la lumière purificatrice de l'Ordre. Ils sont austères et peu enclins à la camaraderie, car ils voient la malice secrète dans l'âme des hommes. Malgré tout, ils sont très respectés par leurs confrères, car leur art a permis de contrer d'innombrables forces du mal. Outre l'emploi de la magie pour bannir leurs ennemis, les Seigneurs-Exorcistes se voient confier des sceptres cérémoniels du Temple des Âges. Ces bâtons de rédemption sont couronnés de caches couvertes de plaques de célestium ; quand un Seigneur-Exorciste trouve une âme qui peut être sauvée, il utilise sa magie pour la détacher de son enveloppe et attirer l'ectoplasme sur l'étrange balance qui surmonte son sceptre. Si la balance penche de façon favorable, l'âme est envoyée en Azyr, où débutera sa rédemption. Cela arrive rarement, mais les Seigneurs-Exorcistes ne renient jamais leur foi, car sauver ne serait-ce qu'un esprit allège le fardeau de leur combat sans fin.

SEIGNEUR-CASTELLANT



Pour les Seigneurs-Castellants, la meilleure attaque est la défense. Lorsque ces champions prennent position, la ligne ne vacille pas ; ils sont tel le rempart inamovible, exerçant un commandement strict et offrant un exemple stoïque. Leurs hallebardes découpent les briseurs de ligne de l'ennemi, et la lumière de leurs lanternes – des reliques si précieuses que les Seigneurs-Castellants préfèrent endurer dix Reforges que les perdre – répare les plaques de sigmarite et la chair des Éternels. Cette même lumière est également l'anathème des forces du Chaos, rôtissant les peaux corrompues et faisant fondre les yeux des impies.

Les Seigneurs-Castellants supervisent la construction des Forts de l'Orage. Des chapelles-forteresses des Chevaliers Sanctifiés aux halls menaçants des Fils de Mallus, toutes ces structures ont été influencées par le talent d'un Seigneur-Castellant. Beaucoup de Seigneurs-Castellants sont accompagnés d'un Gryph-dogue. Leur lien est très fort, et ces créatures sont d'excellents gardes, dont les cris perçants avertissent des dangers et des intrus.

CHEVALIER-HÉRALDOR



Les Chevaliers-Héraldors sont l'ancrage d'une ligne de bataille d'Éternels. Ces héros redoutables savourent les batailles désespérées et les situations insurmontables. Les autres Éternels sont exaltés par la présence d'un Chevalier-Héraldor, à la fois pour la joie belliqueuse qu'il affiche et pour le cor de guerre enchanté qu'il porte. Les notes assourdissantes que produit ce trésor scintillant peuvent couvrir même le rugissement d'une Waaagh! de peaux-vertes. La magie du cor affecte les perceptions ; les Éternels entendent un coup de clairon harmonieux, tandis que les forces de l'anarchie sont soumises à une cacophonie terrifiante qui flétrit les âmes et ramollit les bras. Toutefois, c'est quand on donne l'ordre d'avancer sur une position fortifiée qu'un Chevalier-Héraldor excelle véritablement. Puisant dans son propre esprit, il canalise sa fureur dans le timbre de son cor de guerre – un assaut sonique qui roule sur le champ de bataille tel un front orageux et fissure le sol. Les ennemis crient de terreur comme leur forteresse se met à s'écrouler autour d'eux, la fanfare tonitruante du Héraldor réduisant leurs plus fiers remparts en poussière.

GAVRIEL SUREHEART



Gavriel était né esclave dans la citadelle de Khorne du Pic du Rat. L'existence du garçon, nommé Larve, était sinistre : il remplissait des seaux de sang dans les caniveaux des arènes, les portait en haut des murs de la citadelle et les versait afin qu'ils s'écoulent par les gueules des gargouilles. Mais il en fallait plus pour briser son esprit.

Arrivé à l'adolescence, il fut jeté dans l'arène, armé du seul manche pointu de son balai. La vaillance de Larve lui permit de vaincre des gladiateurs deux fois plus grands que lui. Il s'était entraîné pendant une décennie, dans l'attente du jour de sa vengeance. D'autres esclaves se joignirent à lui, car son esprit combatif avait revigoré leurs âmes meurtries. Larve se révéla dans l'arène. Au bout d'un mois, sa lance avait transpercé la gorge du roi guerrier du Pic du Rat, et Larve était à la tête d'une rébellion armée qui renversa la forteresse. Par la suite, alors que ses compagnons étaient piétinés par des adeptes de Khorne enragés, Larve fut emporté dans les cieux et reforgé, et ses prouesses exceptionnelles dans le Gladitorium le virent propulsé au rang de Seigneur-Célestant.

Pendant des décennies, avec sa chambre des Fiers-de-Cœur, Gavriel mena une guerre de libération des peuples des Royaumes Mortels de l'oppression du Chaos. Beaucoup le louaient comme le plus grand des héros. La tragédie s'abattit sur le Seigneur-Célestant quand il fut fauché par la hache fendeuse de réalité de Korghos Khul – mais pas avant que Gavriel plonge une lame brisée dans le cou du seigneur de Khorne, rappelant sa vie sinistre dans les fosses de combat. Vandus Hammerhand se croit responsable de la mort de Gavriel, sa haine obsessionnelle de Korghos Khul ayant conduit à la rencontre fatale. Gavriel était déjà tourmenté, et ces événements n'ont fait qu'aggraver les effets néfastes de l'anomalie de la Reforge sur son âme.



CHEVALIER-VÉNATOR

Portés par des ailes de feu céleste, les Chevaliers-Vénators sont des archers exceptionnels et les plus rapides des Éternels. Au combat, ils font pleuvoir la mort, lâchant des projectiles de magie azyrite condensée, à une vitesse qu'un œil mortel ne peut pas suivre. Bien qu'ils soient des officiers des chambres Auxiliaires d'Avant-garde, on fait appel aux Chevaliers-Vénators quand on a besoin d'un regard acéré et d'une flèche assassine. Leurs munitions, aussi sacrées que leurs arcs de chasseur des royaumes, sont façonnées par les Six Forgerons afin qu'elles reviennent dans le carquois des Éternels dès qu'elles ont frappé l'ennemi. Un autre de ces artéfacts demande des heures de fabrication : la célèbre flèche astrologienne, accordée aux aléas de la fortune et capable de tuer net les plus grands seigneurs de guerre.

Pour faciliter leurs chasses, les Chevaliers-Vénators sont accompagnés de majestueux Aigles Astraux. Ces rapaces célestes vivent près du noyau brisé de Mallus et sont capables de transmuter leur corps en lance de feu ; ils transpercent l'ennemi avec une telle force qu'il semble avoir été abattu par une étoile filante.



CHEVALIER-ZÉPHYROS

Beaucoup de guerriers clament être "aussi vifs que le vent", mais dans le cas des Chevaliers-Zéphyros, c'est littéralement vrai. D'une simple pensée, ces guerriers se transforment en vapeur miroitante et traversent les vents éthériques, naviguant dans les courants de magie brute avant de se rematérialiser au milieu de leurs ennemis et d'entamer leur besogne sanglante. À l'exception de la légendaire Neave Blacktalon, ce don n'est pas inné, il provient du passé même du Dieu-Roi. Lorsque Sigmar vainquit le dieu-animal Ulfdengnarl, le Grand Loup des Vents Hurlants, il piégea son hurlement dans un éclat de cristal. Il utilisa ensuite ce pouvoir pour forger les Chevaliers-Zéphyros, leur accordant ainsi la vitesse frissonnante et la certitude prédatrice d'Ulfdengnarl.

Armés de haches de tonnerre et d'un pistolet Tourmente lourd, les Chevaliers-Zéphyros sont les assassins des chambres Auxiliaires d'Avant-garde. Chacun d'eux se voit assigner une cible à abattre. Montrant une détermination impitoyable, ils combattent avec leurs frères jusqu'à ce que se présente l'opportunité d'exécuter la cible désignée. Alors, le Chevalier-Zéphyros frappe, infligeant un maelström de coups à l'ennemi. Avant même que sa cible massacrée touche le sol, le Zéphyros est déjà en mouvement, tandis que ses rangers célestes exploitent la panique qui se propage.



SÉQUITORS

Portant des robes amples et des objets ésotériques, les Séquitors sont l'infanterie des chambres sacro-saintes, et ils diffèrent grandement des autres Rédempteurs, bien qu'ils soient tout aussi compétents en combat.



En tant qu'Éternels Sacro-saints les plus bas dans la hiérarchie, les Séquitors ne se considèrent pas comme de véritables mages. À la place, ils canalisent leurs pouvoirs par le biais de leur équipement grâce à une discipline mentale rigoureuse. Un Séquitor peut insuffler cette puissance dans son bouclier pour résister aux pires attaques, ou charger son arme d'énergie céleste pour pulvériser même une armure du Chaos. La magie des Séquitors est particulièrement efficace contre les démons et les morts-vivants, et un unique coup d'une grande massue de sanction, qui figure parmi les armes les plus puissantes de ces guerriers, peut annihiler plusieurs de ces créatures d'un coup.

Les Séquitors-Primus se voient confier toutes sortes d'objets mystiques afin d'aider les chambres sacro-saintes dans leur mission de gardiennes des âmes. Il peut s'agir d'étheroscopes qui captent les effluves de magie, de talismans de protection, et toutes sortes d'autres objets d'origine azyrite.



JUDICATORS

Les chambres des guerriers furent conçues pour exceller dans tous les domaines de la guerre. Leurs formations peuvent se lancer au combat, vaincre les armées des tyrans du Chaos et atteindre les objectifs du Dieu-Roi en parfaite autonomie. Il n'est donc guère étonnant que ces forces interarmes incluent des suites de Justicars, dont de nombreux Judicators.

Se rassemblant en rangs serrés derrière les boucliers protecteurs de leurs camarades Rédempteurs, la tâche des Judicators est d'apporter une mort rapide aux ennemis de l'Ost de l'Orage. Un simple hochement de tête de leur Primus suffit à déclencher une pluie de flèches crépitantes ou une salve de carreaux d'arbalètes imprégnés d'énergie azyrite. Lorsque ces projectiles touchent leur cible, ils explosent dans des boules de foudre, provoquant des dégâts terribles, et réduisant en cendres la chair des soldats ennemis et le cuir des monstres les plus imposants.

Parmi les Justicars, ce sont les Judicators qui ressentent la corruption avec le plus de clarté. De nombreux pourparlers entre les Éternels de l'Orage et leurs soi-disant alliés se sont terminés par une grêle de flèches, lorsque les Judicators détectèrent une trahison imminente. Quand ils font face aux séides du Chaos, leurs proies favorites, ils sont impatients de déchaîner leurs arcs et arbalètes de foudre pour anéantir les guerriers adverses dans des explosions d'énergie céleste.



LE MARTEAU DES PALADINS

Traditionnellement, trois types de guerriers forment les conclaves de Paladins. Les plus connus sont les Rétributors. Armés d'énormes marteaux de foudre, ils évoquent l'image même de Sigmar. Tout ce qu'ils frappent, du guerrier en armure jusqu'au mur de forteresse, est pulvérisé, cependant les Rétributors ne sont pas des brutes indisciplinées. Ils se caractérisent par une patience et une précision infinies, car lorsqu'ils frappent, ils doivent impérativement provoquer le plus de dégâts possible en quelques instants.

Les Protectors sont choisis à la fois pour leur habileté aux armes et leur sang-froid. Leurs suites s'entraînent longuement afin de faire preuve d'une synchronisation sans faille, car chaque guerrier sait d'instinct ce que vont faire ses camarades. Quand ils sont levés à l'unisson, leurs vouges foudroyeurs font apparaître une barrière de force capable de s'étendre à toute la ligne des Éternels de l'Orage. Évidemment, ces armes d'hast sont également très efficaces pour embrocher l'ennemi et éviscérer les monstres en maraude…

Les Décimators sont les plus redoutés de tous. Même s'ils se rendent ensemble sur le champ de bataille, ils combattent de façon individuelle, car leurs haches de tonnerre sont plus efficaces si elles peuvent être maniées en balayant les rangs adverses. Les soldats sont fauchés comme les blés par ces sinistres moissonneurs, ou pulvérisés par les coups des masses d'astérie, une arme qu'on retrouve dans toutes les suites de Paladins, et qui peut libérer un vortex d'énergie céleste qui désynchronise une âme de son enveloppe, la tuant aussi sûrement qu'une lame.









SUPPLÉMENT DE
TOME DE BATAILLE

ÉTERNELS DE L'ORAGE

Chaque figurine Citadel est un élément unique du récit en perpétuelle évolution de Warhammer. Il est donc triste que nous ne puissions continuer à vendre et à suivre indéfiniment toutes les figurines que nous produisons. À mesure que nous créons de nouvelles figurines, et de nouveaux livres pour explorer leur histoire et leurs règles, nous devons arrêter de produire et de présenter nos anciennes figurines. Mais tout comme nombre d'entre vous, nous tenons à nos collections d'anciennes figurines Citadel, et nous voulons continuer de les utiliser lors de nos parties et de leur forger une histoire glorieuse sur la table de jeu !

Actuellement, les règles de ce tome de bataille sont toujours légales lors des parties compétitives. Cependant, le 1er juin 2025, ces règles rejoindront Warhammer Legends. Cela signifie qu'elles ne pourront plus être utilisées en jeu compétitif. À partir de cette date, nous vous encourageons à continuer d'utiliser votre collection pour vos parties amicales, et nous continuerons le suivi de ce tome de bataille avec des mises à jour de règles nécessaires tout au long de cette édition de Warhammer Age of Sigmar. La formation de bataille et les chartes de ce supplément de tome de bataille font partie de la faction des Éternels de l'Orage.

Règles mises à jour en Septembre 2024.

FORMATION DE BATAILLE

Vous pouvez choisir la formation de bataille suivante pour une armée d'Éternels de l'Orage au lieu d'en choisir une parmi les règles de faction des Éternels de l'Orage.

CONVOCATION SACRO-SAINTE

Une Fois par Tour (Armée), À la Fin de Votre Tour

CYCLE DE L'ORAGE : *Les membres les plus expérimentés des chambres sacro-saintes sont les maîtres du procédé de la Reforge, ils peuvent concentrer leur pouvoir pour ranimer leurs camarades mortellement blessés avant qu'ils soient rappelés en Azyr, leur permettant de reprendre le combat.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité **SACRO-SAINTE** amie dont une ou plusieurs figurines ont été tuées à ce tour.

Effet : Ramenez 1 figurine tuée dans l'unité cible.

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

AVENTIS FIRESTRIKE

MAGISTER DE HAMMERHAL



Aventis Firestrike, Magister de Hammerhal, est un mage au cœur de flamme. Au combat, c'est un redoutable adversaire, qui manipule l'énergie d'Aqshy et d'Azyr tout en chevauchant Loithar, son Tauralon.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Bâton de Hammerhal	4	3+	3+	2	2
Sabots de Loithar Compagnon	3	4+	3+	1	D3

Votre Phase des Héros 6

SOUFFLE PYROÉLECTRIQUE : *En combinant les magies d'Aqshy et d'Azyr, Aventis peut canaliser un souffle d'énergie capable de faire fondre la pierre.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie visible et à 12" de cette unité.

Effet : Infligez 3 dégâts mortels à la cible, puis infligez 1 dégât mortel à chaque autre unité ennemie à 3" de la cible.

MOTS-CLÉS : SORT

Votre Phase des Héros

COURONNE DE FRONT ORAGEUX : *Le heaume d'Aventis puise dans l'énergie de l'Enclume de l'Apothéose pour le revigorer, même en combat.*

Effet : Soignez (3) cette unité.

Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

TRAÎNÉE DE COMÈTE : *Un Tauralon en vol émet une traînée d'énergie azyrite qui sert de fanal aux guerriers sigmarites.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec cette unité.

Effet : Pour le restant de la phase, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de mêlée qui ciblent l'unité choisie.

MOTS-CLÉS : SACCAGE

MOTS-CLÉS : UNIQUE, HÉROS, MONSTRE, SORCIER (2), VOL
ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, CHAMBRE SACRO-SAINTE

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

ASTREIA SOLBRIGHT



La Seigneuresse-Arcanum Solbright de la chambre des Âmes Miroitantes manipule la magie de l'orage avec un talent remarquable. Chevauchant le Dracoline Kazra, elle crépite d'énergie, réduisant l'ennemi en cendre en laissant ses alliés indemnes.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Sceptre d'Éther d'Astreia Crit (Mortel)	4	3+	3+	1	2
Griffes Monstrueuses de Kazra Compagnon	3	3+	3+	1	2

Votre Phase des Héros 5

IMPULSION FOUDROYANTE : *L'électricité crépite dans les yeux d'Astreia, puis elle canalise la puissance d'Azyr et la libère en un dôme de foudre.*

Annonce : Choisissez comme cibles jusqu'à 3 unités ennemies en mêlée avec cette unité, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Si vous avez choisi 1 unité, infligez 3 dégâts mortels à la cible. Si vous avez choisi 2 unités, infligez 2 dégâts mortels à chaque cible. Si vous avez choisi 3 unités, infligez 1 dégât mortel à chaque cible.

MOTS-CLÉS : SORT

Votre Phase de Charge

BOND TONITRUANT : *Après des années passées à diriger des Dracolines, Astreia peut envoyer une meute entière au combat sans la moindre hésitation, et Kazra mènera la charge.*

Effet : Ajoutez 2 aux jets de charge pour les unités SACRO-SAINTES de CAVALERIE amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

N'importe Quelle Phase de Mêlée

ÉNERGIE SPIRITUELLE DU PREMIER OST : *Astreia peut accroître l'énergie spirituelle des guerriers sacro-saints, leur permettant d'accomplir des exploits.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité SACRO-SAINTE amie qui est entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de la cible pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS : UNIQUE, HÉROS, SORCIER (1), CAVALERIE
ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, CHAMBRE SACRO-SAINTE

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

SEIGNEUR-ARCANUM
SUR TAURALON



Les Seigneurs-Arcanums qui chevauchent des Tauralons au combat sont les maîtres des airs, d'où ils font pleuvoir la magie azyrite sur l'ennemi. Les guerriers qui les suivent sont revigorés par leur sillage de magie.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Sceptre d'Éther	4	3+	3+	1	2
Sabots de Tauralon Compagnon	3	4+	3+	1	D3

Passif

TRAÎNÉE DE LUMIÈRE ASTRALE : *La lueur éthérique que laisse un Tauralon dans son sillage guide les sorts des Éternels.*

Effet : Ajoutez 1 aux jets de lancement pour les **Sorciers Éternels de l'Orage** amis tant qu'ils sont entièrement à 12" de cette unité.

Une Fois par Tour (Armée), Phase des Héros Adverse

DÉFLEXION ÉTHÉRIQUE : *Du haut de sa monture, le Seigneur-Arcanum peut localiser les sorciers ennemis et leur renvoyer leurs sorts.*

Annonce : Choisissez comme cible un **Sorcier** ennemi visible qui a utilisé une aptitude de **Sort** à cette phase et qui est à 30" de cette unité.

Effet : Jetez **X**+1 dés, où **X** est égal au niveau de puissance de la cible. Pour chaque jet de 2+, infligez 1 dégât mortel à la cible.

Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

CAPE DE LUMIÈRE STELLAIRE : *Sur ordre de son cavalier, le Tauralon écarte ses ailes pour répandre des poussières célestes qui se posent sur les Éternels à proximité, leur offrant une cape persistante d'énergie protectrice.*

Annonce : Si cette unité est en mêlée, choisissez comme cibles toutes les unités d'**Éternels de l'Orage** amies visibles dans sa portée de mêlée.

Effet : Pour le restant du tour, les cibles ont une **Protection (5+)** et cette unité a **Frappe en dernier**.

Mots-clés Saccage

Mots-clés Héros, Monstre, Sorcier (1), Vol
Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

SEIGNEUR-ARCANUM
SUR DRACOLINE CÉLESTE



Les Seigneurs-Arcanums qui chevauchent des Dracolines ont une prédilection pour la magie agressive et spectaculaire. Ils projettent des lances de force élémentaire pendant que leurs montures bestiales bondissent sur l'ennemi pour le déchiqueter.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Sceptre d'Éther	4	3+	3+	1	2
Griffes de Dracoline Céleste Compagnon	3	3+	3+	1	2

Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge

ONDE D'ORAGE : *Le Seigneur-Arcanum canalise la force de la foudre d'Azyr dans les cavaliers alliés au moment où ils heurtent l'ennemi.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité **Sacro-sainte** de **Cavalerie** amie visible qui a chargé à cette phase et qui est entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Infligez D3 dégâts mortels à chaque unité ennemie en mêlée avec la cible.

N'importe Quelle Phase de Mêlée

ALPHA DE LA MEUTE : *Un Seigneur-Arcanum sur Dracoline peut talonner sa monture afin qu'elle pousse un grand rugissement adressé à ses camarades de meute, attisant leur rage et leur férocité.*

Annonce : Si cette unité est en mêlée, choisissez comme cibles cette unité et jusqu'à 1 autre unité **Sacro-sainte** de **Cavalerie** amie visible dans sa portée de mêlée.

Effet : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de **Compagnon** des cibles pour le restant du tour.



Mots-clés Héros, Sorcier (1), Cavalerie
Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

SEIGNEUR-ARCANUM

SUR GRYPH-DESTRIER



Un Seigneur-Arcanum ne gagne pas facilement le respect d'un Gryph-destrier. S'il y parvient, il bénéficie d'une monture à la célérité inouïe, de sorte qu'il peut déchaîner sa sorcellerie partout où c'est nécessaire.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Sceptre d'Éther	4	3+	3+	1	2
Bec Acéré de Gryph-destrier Compagnon	3	4+	3+	1	1

Votre Phase de Mouvement

SUR LES VENTS ÉTHÉRIQUES : *Les Gryph-destriers se déplacent sur les vents éthériques plus rapidement que l'œil ne peut les suivre.*

Effet : Si cette unité n'est pas en mêlée, retirez-la du champ de bataille et replacez-la sur le champ de bataille à plus de 9" des unités ennemies.

Fin de N'importe Quel Tour

LUMIÈRE GUÉRISSEUSE : *Le Seigneur-Arcanum concentre l'énergie éthérique et l'utilise pour revitaliser les guerriers sacro-saints à proximité.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité **Sacro-sainte** amie qui n'est pas en mêlée et qui est à 12" de cette unité.

Effet : Si la cible est endommagée, **Soignez (D6)** la cible. Si elle n'est pas endommagée, ramenez une figurine tuée dans l'unité.



MOTS-CLÉS	Héros, Sorcier (1), Cavalerie
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

SEIGNEUR-ARCANUM



Les Seigneurs-Arcanums sont les maîtres des chambres Sacro-saintes. Au combat, ils déchaînent des orages de force céleste ou emploient une étrange sorcellerie spirituelle pour rattacher l'âme de leurs camarades défunts à leur corps, leur permettant ainsi de reprendre la lutte.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Sceptre d'Éther	4	3+	3+	1	2

Passif

MANIPULATION ÉTHÉRIQUE : *Ce sorcier peut manipuler l'énergie éthérique des royaumes et la canaliser dans de puissants sortilèges pour convoquer des manifestations.*

Effet : Ajoutez 1 aux jets de lancement pour cette unité quand elle utilise une aptitude de **Convocation**.

Fin de N'importe Quel Tour

RESTAURATION MAGIQUE : *Un Seigneur-Arcanum peut raccommoder les structures faites de magie avec ses incantations, ce qui lui permet de guérir les manifestations.*

Annonce : Choisissez comme cible une **Manifestation** amie visible qui est entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Soignez (D6) la cible.



MOTS-CLÉS	Héros, Sorcier (1), Infanterie
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

ÉVOCATORS
SUR DRACOLINES CÉLESTES



Les Dracolines sont d'effrayantes bêtes d'Azyr dont les rugissements peuvent désarçonner les adversaires les plus solides. Lorsque leur sauvagerie est alliée aux prouesses magiques d'un Évocator, le résultat est une force à ne pas sous-estimer.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Armes d'Évocator Crit (Mortel)	3	3+	3+	1	1
Griffes de Dracoline Céleste Compagnon	3	3+	3+	1	2

Passif

MAGES GUERRIERS : *Les Évocators sont les maîtres de la guerre et de l'ésotérisme.*

Effet : Cette unité peut utiliser des aptitudes de **Dissipation** comme si elle avait **Sorcier (1)**.

Passif

FUREUR DES DRACOLINES : *D'un naturel prédateur, les Dracolines préfèrent marauder et traquer qu'être gardés en défense, pour déchiqueter leurs proies désignées.*

Effet : Tant que cette unité conteste un objectif que vous ne contrôlez pas, elle a **Frappe en Premier**.



MOTS-CLÉS	Cavalerie, Champion
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

ÉVOCATORS



Armés d'épées et de sceptres, les Évocators sont des guerriers experts. Toutefois, leur véritable force réside dans l'exploitation des énergies mystiques d'Azyr pour invoquer des chaînes d'éclairs qui purgent l'ennemi ou confèrent la puissance de la tempête à leurs alliés.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Armes d'Évocator Crit (Mortel)	3	3+	3+	1	1

Passif

MAGES GUERRIERS : *Les Évocators sont les maîtres de la guerre et de l'ésotérisme.*

Effet : Cette unité peut utiliser des aptitudes de **Dissipation** comme si elle avait **Sorcier (1)**.

N'importe Quelle Phase de Mêlée

ESSOR : *Lorsqu'ils sont suffisamment nombreux, les Évocators peuvent accroître leur pouvoir et celui de leurs camarades.*

Annonce : Si cette unité conteste un objectif que vous contrôlez, choisissez comme cible une unité d'**Éternels de l'Orage** d'**Infanterie** amie visible qui est à 12" de cette unité et qui n'est pas un Héros.

Effet : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de mêlée de la cible pour le restant du tour.



MOTS-CLÉS	Infanterie, Champion
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

SEIGNEUR-EXORCISTE



Fléau des démons et des spectres, les mystiques Seigneurs-Exorcistes ont le pouvoir de purifier les âmes. Grâce à leur magie, ils bannissent les entités maléfiques et sauvent l'âme de ceux qui peuvent être menés à la rédemption.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Sceptre de Rédemption	3	3+	3+	1	2

Passif

COFFRET RÉDEMPTEUR : *Chaque sceptre de rédemption incorpore un coffret pour confiner les esprits malveillants.*

Effet : On ne peut pas ramener des figurines dans les unités qui sont à 12" de cette unité.

Votre Phase des Héros

SOUFFLE PURIFICATEUR : *Grâce à la lumière purificatrice d'Azyr, les Seigneurs-Exorcistes peuvent perturber les rituels maléfiques.*

Annonce : Choisissez comme cible un **Prêtre** ennemi visible et à 18" de cette unité.

Effet : Jetez un dé. Sur 2+ :

- Si la cible a un ou plusieurs points de rituel, retirez-lui autant de points de rituel que le jet.
- Si la cible n'a pas de points de rituel, infligez-lui D3 dégâts mortels.



MOTS-CLÉS	Héros, Sorcier (1), Infanterie
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

CHEVALIER-INCANTOR



Les Chevaliers-Incantors sont des mages vétérans des chambres Sacro-saintes. De leur voix puissante, ils invoquent de furieuses bourrasques contre l'ennemi et manient de puissants artéfacts pour contrer la magie adverse.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Bâton d'Incantor	3	3+	3+	1	2

Passif

DÉSTABILISATION ÉTHÉRIQUE : *Invocateurs experts, les Chevaliers-Incantors peuvent détecter et paralyser les sorts ennemis similaires.*

Effet : Soustrayez 1 aux jets de lancement pour les unités ennemies qui utilisent des aptitudes de **Convocation** tant qu'elles sont à 30" de cette unité.

Une Fois par Bataille, Réaction : L'adversaire a annoncé une aptitude de Sort pour un Sorcier à 30" de cette unité

PARCHEMIN D'ORAGE NÉGATIF : *Chaque Chevalier-Incantor porte un rouleau imprégné d'une puissante magie de négation.*

Effet : Le sort est dissipé et son effet n'est pas résolu.

Mots-clés Dissipation



MOTS-CLÉS	Héros, Sorcier (1), Infanterie
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

CHEVALIER-HÉRALDOR



Les notes tonitruantes qui s'échappent de leur cor de guerre enchanté font des Chevaliers-Héraldors un symbole de bravoure. Ses appels sont si puissants que les ondes de choc qui en résultent peuvent abattre les édifices, déraciner les arbres et fracasser les monolithes.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Spathe de Sigmarite	3	3+	3+	1	2

Passif

APPEL AU COMBAT : *Le cor de guerre enchanté du Chevalier-Héraldor peut être entendu dans le lointain Azyr, qui envoie des renforts par l'orage.*

Effet : Chaque fois qu'une unité de **Chambre des Guerriers** amie entièrement à 12" de cette unité utilise l'ordre "Ralliement", vous pouvez faire 3 jets de ralliement supplémentaires d'un D6.

Votre Phase de Tir

ONDE DE TONNERRE : *Le son d'un cor de guerre peut invoquer une tempête localisée au-dessus d'une structure adverse, pour la marteler d'éclairs répétés et de grêlons gros comme des poings.*

Annonce : Choisissez comme cible un élément de terrain de faction visible et à 18" de cette unité.

Effet : Jetez un dé. Sur 2+, infligez à la cible autant de dégâts mortels que le résultat du jet.



MOTS-CLÉS Héros, Infanterie

Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre des Guerriers

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

GAVRIEL SUREHEART



Gavriel Sureheart est une force implacable de droiture et de libération. Le Seigneur-Célestant n'est satisfait que quand il attaque, menant ses troupes depuis le front et abattant ses adversaires dans un tourbillon de coups.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Lame Sidérale Crit (Mortel)	5	3+	3+	1	2

Passif

BOUCLIER-TONNERRE DE SIGMARITE : *Les boucliers-tonnerre emmagasinent l'énergie de l'orage et la libèrent lorsqu'ils sont frappés, avec une force suffisante pour pulvériser les assaillants.*

Effet : Chaque fois que vous faites un jet de sauvegarde non modifié de 6 pour une attaque de mêlée qui cible cette unité, infligez 1 dégât mortel à l'unité attaquante après que l'aptitude de **Corps à Corps** a été résolue.

Votre Phase de Charge

POUR SIGMAR, CHARGEZ UNE FOIS ENCORE ! : *Gavriel lève son épée et exhorte ses forces à se jeter sur les lignes ennemies.*

Annonce : Choisissez comme cibles cette unité et une autre unité de **Chambre des Guerriers** amie visible et à 3" d'elle.

Effet : Pour le restant de la phase, lorsqu'on fait des jets de charge pour les cibles, ajoutez 1 au nombre de dés lancés, puis retirez 1 dé de votre choix et utilisez les dés restants pour le jet de charge.



MOTS-CLÉS Unique, Héros, Infanterie

Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre des Guerriers

SEIGNEUR-CASTELLANT



Maîtres des stratégies défensives, les Seigneurs-Castellants supervisent les fortifications de l'empire de Sigmar. Leurs lanternes mystiques sont chargées d'énergie céleste, et renforcent les Éternels de l'Orage tout en repoussant les forces du mal.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Hallebarde de Castellant Crit (Blessure Auto.)	3	3+	3+	1	2
Bec de Gryph-dogue Compagnon	4	4+	4+	-	1

Passif

GRYPH-DOGUE DÉVOUÉ : *Chaque Seigneur-Castellant est accompagné d'un Gryph-dogue entraîné à combattre à ses côtés.*

Effet : Le **Gryph-dogue** de cette unité est un pion. Si le **Gryph-dogue** de cette unité est retiré, elle ne peut plus attaquer avec son **Bec de Gryph-dogue** et elle ne peut plus utiliser l'aptitude Fidèle Compagnon.

Une Fois par Bataille, N'importe Quelle Phase de Mêlée

FIDÈLE COMPAGNON : *Le Gryph-dogue d'un Seigneur-Castellant protégera son maître jusqu'à son dernier souffle.*

Effet : Pour le restant du tour, cette unité a une **Protection (4+)**. Retirez le **Gryph-dogue** de cette unité du champ de bataille à la fin du tour.

Votre Phase des Héros

LANTERNE PROTECTRICE : *Cette lanterne est remplie d'énergie sacrée, imprégnant les Éternels de l'Orage de puissance, ou brûlant leurs ennemis.*

Annonce : Choisissez comme cible un objectif à 12" de cette unité.

Effet : Pour le restant du tour :

- Les unités d'**Éternels de l'Orage** amies ont une **Protection (6+)** tant qu'elles contestent la cible.
- On ne peut faire aucun jet de protection pour les unités ennemies tant qu'elles contestent la cible.



MOTS-CLÉS	Héros, Infanterie
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre des Guerriers

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

CHEVALIER-VÉNATOR



Même les adversaires les plus puissants ne peuvent échapper à la vengeance d'un Chevalier-Vénator. Accompagnés de leurs fidèles Aigles Astraux, ces chasseurs ailés parcourent les cieux à une vitesse incroyable, tirant des flèches bénies qui traquent infailliblement leurs cibles.

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Arc du Chasseur des Royaumes Anti-Monstre (+1 Perf.), Crit (2 Touches)	24"	6	3+	3+	1	1
ARMES DE MÊLÉE		**Att.**	**Tou.**	**Ble.**	**Per.**	**Dég.**
Crosse d'Arc		3	3+	3+	-	1
Serres Célestes d'Aigle Astral Compagnon		2	4+	3+	-	1

Une Fois par Bataille (Armée), Votre Phase de Tir

FLÈCHE ASTROLOGIENNE : *Murmurant le nom d'un puissant ennemi, le Chevalier-Vénator tire une flèche destinée à mettre un terme à l'existence de cet individu.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie à 24" de cette unité et visible d'elle.

Effet : Si la cible est une unité pas **Monstre**, infligez-lui D6 dégâts mortels. Si la cible est un **Monstre**, infligez-lui D6+3 dégâts mortels.

Mots-clés Base, Attaque, Tir



Mots-clés Héros, Infanterie, Vol

Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre des Guerriers

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

CHEVALIER-ZÉPHYROS



Les Chevaliers-Zéphyros sont les assassins de Sigmar. Une fois la cible identifiée, ils emploient leurs bénédictions divines pour arpenter les vents éthériques et traquer leur proie avant de l'abattre dans une débauche de violence foudroyante.

Armes de tir	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Pistolet Tourmente Anti-Héros(+1 Perf.)	12"	3	3+	3+	-	1
ARMES DE MÊLÉE		**Att.**	**Tou.**	**Ble.**	**Per.**	**Dég.**
Haches Tempêtes Anti-Héros(+1 Perf.), Crit (2 Touches)		6	3+	3+	1	1

Passif

CHAMBRE D'AVANT-GARDE : *Grâce à leur rapidité, leur ruse et leur sauvagerie, les guerriers des chambres d'Avant-garde peuvent surclasser des forces dépassant de loin leurs effectifs limités.*

Effet : Cette unité peut utiliser des aptitudes de **Tir** et/ou de **Charge** même si elle a utilisé une aptitude de **Course** ou de **Repli** au même tour.

Une Fois par Tour (Armée), Votre Phase de Mouvement

CHASSEUR INFATIGABLE : *Ce guerrier déterminé ne ralentit jamais le pas quand il poursuit sa proie.*

Effet : Retirez cette unité du champ de bataille et replacez-la dessus, à plus de 9" des unités ennemies.



Mots-clés Héros, Infanterie

Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre d'Avant-garde

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

SEIGNEUR-ORDINATOR



Experts en ingénierie ésotérique et dans la lecture des présages, les Seigneurs-Ordinators sont un atout redoutable. Ces qualités en font d'excellents commandants d'artillerie qui dirigent les machines de guerre alliées pour annihiler l'ennemi.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Armes Célestes Crit (Blessure Auto.)	3	3+	3+	1	2

Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Tir

INGÉNIEUR CABALISTE : *Les Seigneurs-Ordinators passent au crible toutes les éventualités et indiquent aux guerriers sous leurs ordres les mouvements ennemis.*

Annonce : Choisissez comme cible une **MACHINE DE GUERRE SACRO-SAINTE** amie entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Les attaques de la cible causent des touches critiques sur des jets de touche non modifiés de 4+ pour le restant de la phase.



MOTS-CLÉS	HÉROS, INFANTERIE
	ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, SACRISTAIN

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

BALISTE CÉLESTAR



Pièces d'artillerie mobile des conclaves d'Ordinators, les Balistes Célestar sont des armes terrifiantes. Leurs servants Sacristains sont de talentueux ingénieurs de combat, et les traits de sigmarite que tirent ces armes explosent avec la force du tonnerre.

Armes de tir	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Traits de Célestar Anti-MONSTRE (+1 Perf.), Crit (2 Touches)	18"	D6+6	4+	2+	1	1
ARMES DE MÊLÉE		**Att.**	**Tou.**	**Ble.**	**Per.**	**Dég.**
Lames d'Ingénieurs Sacristains		2	3+	3+	1	1

Les Ingénieurs Sacristains de cette unité sont des pions.

Une Fois par Bataille (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

TEMPÊTE DE TRAITS : *Si un ennemi charge leur position, les Ingénieurs Sacristains peuvent lâcher une volée rapide à courte portée.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie qui a chargé à ce tour et qui est en mêlée avec l'unité qui a cette aptitude.

Effet : Jetez un dé. Sur 2+, infligez à la cible autant de dégâts mortels que le résultat du jet.



MOTS-CLÉS	MACHINE DE GUERRE
	ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, CHAMBRE SACRO-SAINTE

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

CASTIGATORS



Quand des entités de l'éther se manifestent, c'est aux Castigators qu'il revient de les neutraliser. Canalisant l'énergie céleste grâce à leurs grands arcs fulgurants dont les projectiles explosent avec une force incroyable, ils fournissent des tirs de couverture à leurs camarades.

Armes de tir	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Grand Arc Fulgurant Anti-Cavalerie (+1 Perf.), Crit (2 Touches)	15"	3	3+	3+	1	1
ARMES DE MÊLÉE		**Att.**	**Tou.**	**Ble.**	**Per.**	**Dég.**
Crosse de Grand Arc		1	3+	3+	-	1

Passif

GRYPH-DOGUE FIABLE : *Certains Castigators sont accompagnés de Gryph-dogues dressés à les aider au combat.*

Effet : Le **Gryph-dogue** de cette unité est un pion. Si le **Gryph-dogue** de cette unité a été retiré, elle ne peut pas utiliser l'aptitude "Compagnon Éclaireur".

Votre Phase de Tir

CANALISATION ÉTHÉRIQUE CASTIGATOR : *Les Castigators peuvent utiliser leur connaissance des arts cabalistiques pour canaliser de l'énergie éthérique qui rend leurs armes plus précises.*

Effet : Si cette unité n'a pas utilisé d'aptitude de **Mouvement** à ce tour et n'a pas été placée à ce tour, les attaques de tir de cette unité infligent des touches critiques sur des jets de touche non modifiés de 5+ pour le restant du tour.

Réaction : Vous avez annoncé une aptitude de Tir pour cette unité

COMPAGNON ÉCLAIREUR : *Les Gryph-dogues peuvent être envoyés au cœur de la mêlée pour identifier les points faibles de l'ennemi.*

Effet : Jusqu'à ce que l'aptitude de **Tir** soit résolue, ajoutez 3" à la caractéristique de Portée des **Grands Arcs Fulgurants** de cette unité et ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de tir de cette unité. Retirez le **Gryph-dogue** de cette unité du champ de bataille après avoir résolu l'aptitude de **Tir**.

MOTS-CLÉS	Infanterie, Champion
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

SÉQUITORS



Les Séquitors, fantassins des chambres Sacro-saintes, sont nimbés de mystère. En canalisant l'énergie céleste dans leur équipement, ils peuvent accroître leur force, afin de mieux accomplir les missions secrètes de leurs osts.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Armes Sacro-saintes Crit (2 Touches)	2	3+	3+	1	1
Grande Massue de Sanction Crit (2 Touches)	2	3+	3+	1	2

Chaque figurine de cette unité est équipée d'Armes Sacro-saintes.

- ***2/5 figurines peuvent remplacer leurs Armes Sacro-saintes par une Grande Massue de Sanction.***

N'importe Quelle Phase de Mêlée

CANALISATION ÉTHÉRIQUE SÉQUITOR : *Les Séquitors peuvent utiliser leur connaissance des arts cabalistiques pour canaliser de l'énergie éthérique dans leurs armes ou leurs boucliers.*

Effet : Si cette unité conteste un objectif que vous contrôlez, choisissez 1 des effets suivants pour qu'il s'applique pour le restant du tour :

- Hormis l'aptitude d'arme **Compagnon**, les aptitudes d'arme des attaques qui ciblent cette unité n'ont pas d'effet.
- Les attaques de mêlée de cette unité infligent des touches critiques sur des jets de touche non modifiés de 5+.



MOTS-CLÉS	Infanterie, Champion
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre Sacro-sainte

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

JUDICATORS
AVEC ARCS FOUDRECIEL



Aucun ennemi ne peut échapper au regard perçant des Judicators. Doués de la capacité à sentir la corruption, ils tirent avec leurs arcs Foudreciel une grêle de flèches qui abat leurs adversaires par dizaines avec une précision redoutable.

Armes de tir	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Arc Foudreciel Crit (Blessure Auto.)	18"	2	3+	3+	1	1
Arc Foudreflèche Anti-Monstre (+1 Perf.)	18"	D3+3	3+	3+	1	1
ARMES DE MÊLÉE		**Att.**	**Tou.**	**Ble.**	**Per.**	**Dég.**
Glaive d'Orage		1	3+	3+	1	1

Chaque figurine de cette unité est équipée d'un Arc Foudreciel et d'un Glaive d'Orage.

- *1/5 figurine peut remplacer son Arc Foudreciel par un Arc Foudreflèche.*

Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Tir

VOLÉE INCAPACITANTE : *Avec une précision chirurgicale, les Judicators peuvent frapper les parties les plus sensibles des bêtes ennemies.*

Annonce : Choisissez comme cible un **Monstre** ennemi visible et qui a subi un ou plusieurs points de dégât à cette phase suite à des attaques de tir de l'unité qui a cette aptitude.

Effet : Jetez un dé. Sur 3+, la cible ne peut pas utiliser d'aptitudes de **Saccage** jusqu'au début de votre prochain tour.



MOTS-CLÉS	Infanterie, Champion
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre des Guerriers

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

JUDICATORS
AVEC ARBALÈTES TOURMENTE



Les Judicators équipés d'arbalètes Tourmente s'emploient à éliminer les hordes ennemies. Ces armes à tir rapide lancent des munitions à pointe de sigmarite : quand elles atteignent leur cible, elles sont enveloppées d'une énergie dévastatrice.

Armes de tir	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Arbalète Tourmente Anti-Infanterie (+1 Perf.)	15"	3	3+	3+	-	1
Arbalète de Foudre Anti-Infanterie (+1 Perf.)	15"	3	3+	3+	-	2
ARMES DE MÊLÉE		**Att.**	**Tou.**	**Ble.**	**Per.**	**Dég.**
Glaive d'Orage		1	3+	3+	1	1

Chaque figurine de cette unité est équipée d'une Arbalète Tourmente et d'un Glaive d'Orage.

- *1/5 figurine peut remplacer son Arbalète Tourmente par une Arbalète de Foudre.*

Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Tir

GRÊLE DE CARREAUX : *Après avoir tiré, les Judicators laissent autour de la cible une zone criblée de carreaux et jonchée de cadavres, ce qui entrave l'ennemi.*

Annonce : Choisissez comme cible une unité **Infanterie** ennemie visible qui n'a pas le mot-clé **Vol** et dont une ou plusieurs figurines ont été tuées à cette phase par des attaques de tir de l'unité qui a cette aptitude.

Effet : Jetez un dé. Sur 3+, jusqu'au début de votre prochain tour, soustrayez 1 au nombre de dés jetés pour les jets de charge pour la cible, jusqu'à un minimum de 1.



MOTS-CLÉS	Infanterie, Champion
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre des Guerriers

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

RÉTRIBUTORS



Une suite de Rétributors manie de redoutables marteaux de foudre, qui font partie des armes les moins subtiles de l'arsenal des osts. En y canalisant la fureur de l'orage, les Rétributors frappent avec une force annihilatrice.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Marteau de Foudre Rétributor Crit (Mortel)	2	3+	3+	1	2
Masse d'astérie Crit (Mortel)	1	3+	3+	2	3

Chaque figurine de cette unité est équipée d'un Marteau de Foudre Rétributor

- *2/5 figurines peuvent remplacer leur Marteau de Foudre Rétributor par une Masse d'Astérie.*

Passif

CONTRE-ATTAQUE BROYEUSE : *Les Rétributors sont des experts du combat rapproché. Une fois que l'ennemi a fait l'erreur fatale de s'en prendre à eux, il est condamné à être brisé par la riposte de ces Paladins.*

Effet : Si cette unité est endommagée ou si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été tuées à ce tour, ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de cette unité pour le restant du tour.



MOTS-CLÉS	INFANTERIE, CHAMPION
	ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, CHAMBRE DES GUERRIERS

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

DÉCIMATORS



L'avance des Décimators est marquée par des tas de corps massacrés. Ces Paladins sont impitoyables dans leur entreprise d'éradication des ennemis de Sigmar et, armés de leurs haches brutales, ne se lassent pas de tailler dans les hordes d'adversaires honnis.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Hache de Tonnerre Décimator Crit (2 Touches)	4	3+	3+	1	1
Masse d'astérie Crit (Mortel)	1	3+	3+	2	3

Chaque figurine de cette unité est équipée d'une Hache de Tonnerre Décimator.

- *2/5 figurines peuvent remplacer leur Hache de Tonnerre Décimator par une Masse d'Astérie.*

Passif

COUP DE FENDOIR : *Un seul revers de hache de tonnerre peut faucher plusieurs ennemis.*

Effet : Ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts des **Haches de Tonnerre Décimator** de cette unité si l'unité cible a 10 figurines ou plus.



MOTS-CLÉS	INFANTERIE, CHAMPION
	ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, CHAMBRE DES GUERRIERS

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

PROTECTORS



Quand une suite de Protectors avance, elle fait décrire des arcs complexes à ses armes. Ce faisant, elle crée des boucliers de force céleste qui préservent ses camarades tandis que les Paladins mettent leurs aptitudes en application.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.
Vouge Foudroyeur Protector	4	3+	3+	1	1
Masse d'astérie Crit (Mortel)	1	3+	3+	2	3

Chaque figurine de cette unité est équipée d'un Vouge Foudroyeur Protector.

- *2/5 figurines peuvent remplacer leur Vouge Foudroyeur Protector par une Masse d'Astérie.*

Passif

BOUCLIER DE LA TEMPÊTE : *Les attaques sont repoussées par les vouges tournoyants des Protectors.*

Effet : Tant qu'un ou plusieurs **Héros** d'**Infanterie Éternels de l'Orage** amis sont entièrement à portée de mêlée de cette unité, cette unité et ces unités amies ont une **Protection (5+)**.



MOTS-CLÉS	Infanterie, Champion
	Ordre, Éternels de l'Orage, Chambre des Guerriers





PRODUIT PAR LE STUDIO DE DESIGN WARHAMMER

Avec nos remerciements aux Faithful et aux Loretesters pour leurs bons et loyaux services.

Supplément de Tome de Bataille : Stormcast Eternals © Copyright Games Workshop Limited 2024. Supplément de Tome de Bataille : Stormcast Eternals, GW, Games Workshop, Citadel, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Tome de Bataille, Éternels de l'Orage, le logo "marteau ailé" Warhammer, et les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages associés, ainsi que leurs signes distinctifs, sont soit ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

Téléchargement/photocopie autorisé.e pour un usage strictement personnel.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Games Workshop Limited – Irish branch
Unit 3, Lower Liffey Street, Dublin 1, D01 K199, Ireland

WARHAMMER.COM