



ÉTERNELS FULGURANTS

Engoncés dans des armures forgées par Grungni et maniant des armes crépitant de puissance céleste, les Éternels Fulgurants s'abattent sur les terres, et éliminent aussitôt quiconque menace la suprématie du Dieu-Roi.

APTITUDES DE COMBATTANTS ÉTERNELS FULGURANTS		APTITUDES DE HÉROS ÉTERNELS FULGURANTS	
	[Réaction] Trépas Fracassant: Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée, après avoir fait la somme des dégâts mais avant de les allouer à ce combattant, s'ils sont suffisants pour le mettre hors de combat. Allouez D6 dégâts à l'attaquant. Les combattants avec la marque runique de Bête (*) ou avec les deux marques runiques d'Éclaireur () et de Vol () ne peuvent pas faire cette réaction.		[Double] Choc et Stupeur: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une de ses actions d'attaque à cette activation. Il fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
	[Double] Flamboiement de Gloire: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si au moins 15 dégâts lui sont alloués. Il fait une action d'attaque bonus.	 	[Double] Planter la Bannière des Reforgés: Retirez D3 dégâts alloués à chaque combattant ami à 6" de ce combattant (effectuez un jet séparé pour chacun).
	[Double] Gardiens aux Âmes Soudées: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il est à 3" d'un combattant ami visible et qui a la marque runique Héros (**). Retirez autant de dégâts alloués au combattant ami que la valeur de cette aptitude. Puis allouez D3 dégâts au combattant qui utilise cette aptitude.	 	[Double] Trait Céleste: Choisissez un combattant ennemi visible à 18" de ce combattant et jetez autant de dés que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur). Pour chaque jet de 4+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.
	[Triple] Marqué par la Foudre: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement après avoir fait une action d'attaque de projectiles à cette activation. Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque qui ciblent le même combattant que l'action d'attaque de projectiles.	 	[Triple] Encens Purificateur: Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 (jusqu'à un minimum de 1) aux dégâts alloués par chaque touche et touche critique des actions d'attaque qui ciblent les combattants amis s'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Triple] Attaque Foudroyante: Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis il peut faire une action de désengagement bonus.		[Triple] Frappe Coordonnée: Choisissez autant de combattants amis visibles que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à 9" de ce combattant. Chaque combattant choisi peut faire une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus (certains peuvent faire une action de mouvement bonus, d'autres une action d'attaque bonus).
	[Triple] Vaincre la Horde: Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Sur un jet de 3-4, allouez 1 dégât au combattant concerné. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.	 	[Quadruple] Attirer le Regard de Sigmar: Choisissez un point du champ de bataille visible de ce combattant. Allouez autant de dégâts que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à tous les combattants ennemis à 3" du point choisi.
	[Quadruple] Force d'une Étoile Filante: Ce combattant fait une action de mouvement bonus. S'il finit l'action de mouvement bonus à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez autant de dégâts au combattant choisi que le double de la valeur de cette aptitude.		

ÉTERNELS FULGURANTS

SEIGNEUR-IMPÉRATANT

					1/4
					2/5

240



CHEVALIER-ARCANUM

					3/6
					2/4

205



CHEVALIER-VEXILLOR AVEC BANNIÈRE DE L'APOTHEOSE

					2/4
					2/4

170



CHEVALIER-RELICTOR

					2/4
					2/4

180



CHEVALIER-JUDICATOR

					4/10
					2/4

235



VINDICTOR-PRIMUS

					2/5
					2/5

170



Un Chevalier-Arcanum ordonne à ses guerriers d'éradiquer un camp de la Cabale Corvus, avec l'impénétrable bouclier d'un Annihilator en tête de colonne.

VINCITOR-PRIMUS		185
		1 5 4 2/4
		1 4 4 2/4
		1 5 5 25
VIGILOR-PRIMUS		225
		3-15 3 4 2/4
		1 3 4 1/4
		1 5 5 25
ANNIHILATOR-PRIMUS AVEC MARTEAU MÉTÉORIQUE		180
		1 4 5 3/5
		1 3 5 3/5
		1 3 7 25
ANNIHILATOR-PRIMUS AVEC GRAND MARTEAU		200
		2 4 6 3/5
		2 3 6 3/5
		1 3 6 25
PRAETOR-PRIMUS		215
		2 4 5 2/5
		2 3 5 2/5
		1 4 5 28
VINDICTOR		135
		2 3 4 2/5
		1 4 4 1/4
		1 5 4 12
VINCITOR		140
		1 4 4 2/4
		1 5 5 20
VIGILOR		165
		3-15 2 4 2/4
		1 3 4 1/4
		1 5 5 20
ANNIHILATOR AVEC GRAND MARTEAU		130
		1 3 5 3/5
		1 3 6 3/5
		1 3 7 20
PRAETOR		145
		2 3 5 3/5
		2 2 5 2/5
		1 4 5 22
GRYPH-DOGUE		115
		1 4 4 1/4
		1 5 4 12



ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE SACRO-SAINTE

Les guerriers-mystiques des chambres sacro-saintes sont les maîtres des arts ésotériques, qui domptent la puissance de l'orage céleste pour châtier les ennemis d'Azyr. Sages et érudits, ils s'avancent pour neutraliser les sources d'énergie corruptrice et récupérer des artefacts au pouvoir incomparables, afin qu'ils servent les desseins du Dieu-Roi.

APTITUDES DE COMBATTANTS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE SACRO-SAINTE		APTITUDES DE HÉROS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE SACRO-SAINTE	
	<p>[Réaction] Trépas Fracassant: Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée, après avoir fait la somme des dégâts mais avant de les allouer à ce combattant, s'ils sont suffisants pour le mettre hors de combat. Allouez D6 dégâts à l'attaquant. Les combattants avec la marque runique de Bête (✿) ou avec les deux marques runiques d'Éclaireur (✿) et de Vol (✿) ne peuvent pas effectuer cette réaction.</p>		<p>[Double] Purifier la Souillure des Royaumes: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une de ses actions d'attaque à cette activation. Il fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.</p>
	<p>[Double] Essor Canalisé: Ajoutez la valeur de cette aptitude à la caractéristique de Force de la prochaine action d'attaque de mêlée de ce combattant à cette activation. Les combattants avec la marque runique de Bête (✿) ne peuvent pas utiliser cette aptitude.</p>		<p>[Double] Percussion Météorique: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Atttaques et de Force de ses actions d'attaque de mêlée.</p>
	<p>[Double] Invocation de Foudre Céleste: Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, allouez 1 dégât au combattant choisi.</p>		<p>[Triple] Flasques à Esprits: Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à ce combattant et à tous les combattants visibles à 3" de lui.</p>
	<p>[Triple] Explosion d'Énergie Céleste: Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche et touche critique de la prochaine action d'attaque de projectiles de ce combattant à cette activation.</p>		<p>[Quadruple] Ouvrez la Cache de Rédemption: Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.</p>
	<p>[Triple] Attaque Foudroyante: Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis il peut faire une action de désengagement bonus.</p>		
	<p>[Triple] Bouclier d'Âmes: Jusqu'à la fin du round de bataille, comptez chaque touche critique des actions d'attaque qui ciblent ce combattant comme une touche.</p>		
	<p>[Quadruple] Bond Tonitruant: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez autant de dégâts au combattant choisi que le double de la valeur de cette aptitude.</p>		



Seigneur-Exorciste

ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE SACRO-SAINTE

SEIGNEUR-
ARCANUM

3-7	2	4	4	3/6				
2	4	4	4	2/4				

210



210



315

SEIGNEUR-ARCANUM
SUR DRACOLINE CÉLESTE

3-7	2	4	4	3/6				
2	4	4	4	2/5				



315



40

SEIGNEUR-ARCANUM
SUR GRYPH-DESTRIER

3-7	2	4	4	3/6				
2	4	5	4	2/4				



305



38

SEIGNEUR-
EXORCISTE

3-7	2	4	4	3/6				
2	3	4	4	2/4				



210



30

SEIGNEUR-ORDINATOR
AVEC GRAND MARTEAU
ASTRAL

2	3	5	5	3/5					



220



30

SEIGNEUR-ORDINATOR
AVEC MARTEAUX
ASTRAUX

1	4	5	5	2/5					



210



30

CHEVALIER-
INCANTOR

3-7	2	4	4	3/6				
2	3	4	4	2/4				



205

ÉVOCATOR-PRIMUS
AVEC GRAND SCEPTRE

2	4	5	5	2/5				



205



25

ÉVOCATOR-PRIMUS
AVEC LAME TEMPÈTE
ET SCEPTRE D'ORAGE

1	5	5	5	2/4				



200



25

ÉVOCATOR-PRIMUS
SUR DRACOLINE CÉLESTE
AVEC GRAND SCEPTRE

2	4	5	5	2/6				



315



35

ÉVOCATOR-PRIMUS SUR
DRACOLINE CÉLESTE AVEC LAME
TEMPÈTE ET SCEPTRE D'ORAGE

1	5	5	5	2/5				



330



35

CASTIGATOR-
PRIMUS

6-15	3	5	5	2/4				
1	4	4	4	1/4				



240



25

SÉQUITOR-PRIMUS AVEC LAME TEMPÈTE ET BOUCLIER D'ÂMES		175						
		1		4		4		2/4
		1		5		5		2/4
		1		6		25		
		1		6		25		
SÉQUITOR-PRIMUS AVEC MASSUE DE SANCTION ET BOUCLIER D'ÂMES		165						
		1		3		5		2/4
		1		5		2/4		1
		1		6		25		
SÉQUITOR-PRIMUS AVEC CACHE DE RÉDEMPTION		170						
		1		3		5		2/4
		1		3		5		2/4
		1		6		25		
ÉVOCATOR SUR DRACOLINE CÉLESTE AVEC GRAND SCEPTRE		275						
		2		4		5		2/5
		1		5		2/5		1
		1		5		30		
CASTIGATOR		210						
		6-15		3		5		2/4
		1		3		4		1/4
		1		5		20		



Les chambres sacro-saintes sont spécialisées dans la lutte contre les entités éthériques et démoniaques, mais leurs masses peuvent aisément briser des crânes si nécessaires.

ÉVOCATOR AVEC GRAND SCEPTRE		150	
		2	
		3	
		5	
		2/5	
		14 5 20	

SÉQUITOR AVEC MASSUE DE SANCTION ET BOUCLIER D'ÂMES		120	
		1	
		2	
		5	
		2/4	
		14 6 20	

ÉVOCATOR AVEC LAME TEMPÈTE ET SCEPTRE D'ORAGE		150	
		1	
		4	
		5	
		2/4	
		14 5 20	

SÉQUITOR AVEC GRANDE MASSUE DE SANCTION		170	
		2	
		3	
		5	
		3/5	
		14 5 20	

SÉQUITOR AVEC LAME TEMPÈTE ET BOUCLIER D'ÂMES		125	
		1	
		3	
		4	
		2/4	
		14 6 20	

GRYPH-DOGUE		115	
		1	
		4	
		4	
		1/4	
		16 4 12	



Séquitor avec Grande
Massue de Sanction



Évocator avec Lame Tempête
et Sceptre d'Orage



Séquitor avec Massue de
Sanction et Bouclier d'Âmes





ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE AUXILIAIRE D'AVANT-GARDE

Les chambres d'avant-garde rassemblent les éclaireurs des Osts de l'Orage, des guerriers endurcis accoutumés à lutter des saisons durant derrière les lignes adverses. Ils attaquent là où l'ennemi est le plus vulnérable, coupant les voies de ravitaillement, exécutant les seigneurs de guerre et frappant les cibles d'opportunité avant de s'évanouir dans la nature.

APTITUDES DE COMBATTANTS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE AUXILIAIRE D'AVANT-GARDE		APTITUDES DE HÉROS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE AUXILIAIRE D'AVANT-GARDE	
	[Réaction] Trépas Fracassant: Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée, après avoir fait la somme des dégâts mais avant de les allouer à ce combattant, s'ils sont suffisants pour le mettre hors de combat. Allouez D6 dégâts à son attaquant. Les combattants avec la marque runique de Bête (✿) ou avec les deux marques runiques d'Éclaireur (✿) et de Vol (✿) ne peuvent pas faire cette réaction.		[Double] Frappes Fulgurantes: Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de mêlée de ce combattant à cette activation.
	[Réaction] Cri d'Alarme: Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi a fini une action de mouvement en étant visible et à 6" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round de bataille, vous pouvez relancer 1 des actions d'attaque des combattants amis qui ciblent ce combattant ennemi.		[Double] Aura de Vertu: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Double] Chasseurs Infatigables: Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.		[Triple] Flèche Astrologienne: Choisissez un combattant ennemi visible à 20" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3-4, allouez 3 dégâts au combattant choisi. Sur un jet de 5, allouez-lui 6 dégâts. Sur un jet de 6, allouez-lui 10 dégâts.
	[Double] Chevaucher les Vents Éthériques: Ce combattant fait une action de mouvement bonus d'une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude.		[Quadruple] La Lumière de Sigmar: Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.
	[Triple] Tir Rapide: Ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de projectiles de ce combattant à cette activation.		
	[Triple] Attaque Foudroyante: Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis, il peut faire une action de désengagement bonus.		
	[Quadruple] Frappe Ajustée: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez la valeur de cette aptitude aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche et touche critique de ses actions d'attaque.		



Chevalier-Zéphyros

CHAMBRE AUXILIAIRE D'AVANT-GARDE DES ÉTERNELS DE L'ORAGE

SEIGNEUR-AQUILOR

					1/4
10	3	4	4	4	
1	4	5	5	5	2/5

310

CHEVALIER-AZYROS

					2/4
1	4	4	4	4	
1	4	5	5	5	2/5

260

CHEVALIER-VÉNATOR

					2/6
3-20	3	4	4	4	
1	3	4	4	4	1/4

325

CHEVALIER-ZÉPHYROS

					1/4
10	3	4	4	4	
1	4	4	4	4	2/4

200

RAPTOR-PRIMUS AVEC ARBALÈTE LONGUEFRAPPE

					4/10
6-20	1	5	4	4	
1	3	4	4	4	1/4

230

RAPTOR-PRIMUS AVEC ARBALÈTE OURAGAN

					2/6
3-15	3	4	4	4	
1	3	4	4	4	1/4

245

PALLADOR-PRIMUS AVEC HACHETTE DE CHOC

					1/4
10	3	4	4	4	
1	5	4	4	4	2/4

285

PALLADOR-PRIMUS AVEC JAVELINE STELLAIRE

					1/4
10	3	4	4	4	
2	4	4	4	4	2/5

280

CHASSEUR-PRIMUS

					1/4
10	3	4	4	4	
1	4	4	4	4	2/4

185



Raptor-Primus avec Arbalète Longuefrappe

RAPTOR D'AVANT-GARDE AVEC ARBALÈTE LONGUEFRAPPE					
6-20	1	5	4/10		
1	3	4	1/4		
			4	5	20

PALLADOR D'AVANT-GARDE AVEC HACHETTE DE CHOC					
10	3	4	1/4		
1	4	4	2/4		
			10	5	28

RAPTOR D'AVANT-GARDE AVEC ARBALÈTE OURAGAN					
3-15	3	4	2/6		
1	3	4	1/4		
			4	5	20

PALLADOR D'AVANT-GARDE AVEC ARBALÈTE OURAGAN					
10	3	4	1/4		
2	3	4	2/5		
			10	5	28

GRYPH-DOGUE					
1	4	4	1/4		
			6	4	12

CHASSEUR D'AVANT-GARDE					
10	3	4	1/4		
1	3	4	2/4		
			5	5	20

ÉTHERVIER					
1	3	2	1/2		
			12	2	6



Un Chevalier-Heraldor et ses camarades de la Chambre d'Avant-garde encerclent un Cygor, esquivant les rochers tout en taillant la bête gigantesque à la hache et à l'épée.

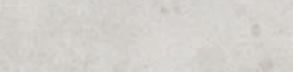
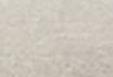


ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE DES GUERRIERS

Animés de la puissance de l'orage céleste, et équipés des armes les plus terribles forgées dans les cieux, les Éternels de l'Orage sont les plus éminents champions de l'empire du Dieu-Roi. Leur mission sacrée est d'oblitérer tous les ennemis d'Azyr, et c'est une tâche dont ils s'acquittent avec un zèle féroce et une efficacité dévastatrice.

APTITUDES DE COMBATTANTS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE DES GUERRIERS		APTITUDES DE HÉROS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE DES GUERRIERS	
	<p>[Réaction] Trépas Fracassant: Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée, après avoir fait la somme des dégâts mais avant de les allouer à ce combattant, s'ils sont suffisants pour le mettre hors de combat. Allouez D6 dégâts à son attaquant. Les combattants avec la marque runique de Bête (✿) ou avec les deux marques runiques d'Éclaireur (✿) et de Vol (✿) ne peuvent pas faire cette réaction.</p>		<p>[Double] Cape de Guerre de Sigmarite: Choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant et jetez 2 dés. Pour chaque jet de 4-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Pour chaque jet de 6, allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.</p>
	<p>[Double] Vengeurs Déchainés: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un autre combattant ami à 6" de lui et qui a déjà au moins 1 dégât alloué. Le combattant effectue une action de mouvement bonus.</p>		<p>[Double] Fervent Défenseur: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.</p>
	<p>[Double] Renversez les Tyrans: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Atttaques et de Force de ses actions d'attaque de mêlée qui ciblent un combattant ennemi ayant une caractéristique de Blessures de 15 ou plus.</p>		<p>[Double] Lanterne d'Abjuration: Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 (jusqu'à un minimum de 1) à la valeur des aptitudes utilisées par les combattants ennemis visibles tant qu'ils sont à 9" de ce combattant.</p>
	<p>[Double] Coup de Bouclier de Sigmarite: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3+, allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.</p>		<p>[Triple] Onde de Tonnerre: Choisissez un combattant ennemi visible à 12" de ce combattant et se trouvant sur une plateforme. Jetez un dé pour le combattant choisi et pour chaque autre combattant ennemi à 6" du combattant choisi. Sur un jet de 4+, allouez 3 dégâts au combattant concerné.</p>
	<p>[Double] Ailes Divines: Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.</p>		<p>[Triple] Lanterne Protectrice: Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 aux dégâts alloués par chaque touche et touche critique (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaque qui ciblent des combattants amis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.</p>
	<p>[Triple] Attaque Foudroyante: Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis il peut effectuer une action de désengagement bonus.</p>		<p>[Triple] Orage Foudroyant: Choisissez un combattant ennemi visible à 12" et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 2+, allouez 1 dégât au combattant choisi.</p>
	<p>[Quadruple] Coup Fracturant: Ce combattant fait une action d'attaque bonus. De plus, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondi au supérieur) aux dégâts alloués aux combattants ennemis par les touches et touches critiques de l'action d'attaque bonus.</p>		<p>[Quadruple] Vents Tempétueux: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la valeur de cette aptitude à la caractéristique de Mouvement des combattants amis s'ils effectuent une action de mouvement qui commence à 12" de ce combattant.</p>

CHAMBRE DES GUERRIERS DES ÉTERNELS DE L'ORAGE

SEIGNEUR-CÉLESTANT	CHEVALIER-VEXILLOR
 1 5 4 2/5	 215
 2 2 5 3/6	 175
 1 3 4 2/5	 185
 1 3 4 2/4	 180
 1 4 4 2/4	 180
 1 4 4 2/5	 185
 3 4 4 3/5	 190
 1 4 5 30	 195
 1 4 5 28	 190
 1 4 5 25	 195
 1 4 5 25	 190

JUDICATOR-PRIMUS
AVEC ARC FOUDRECIEL

	3-20		3		4		2/4
	1		4		4		1/4

235



14 | 5 | 25

JUDICATOR-PRIMUS AVEC
ARBALÈTE TOURMENTE

	3-12		4		4		2/4
	1		4		4		1/4

230



14 | 5 | 25

DÉCIMATOR-
PRIMUS

	2		4		4		3/6
	1		4		4		1/4

190



13 | 6 | 25

RÉTRIBUTOR-
PRIMUS

	1		4		5		3/5
	1		4		4		1/4

180



13 | 6 | 25

PROSÉCUTOR-PRIMUS
AVEC PAIRE DE MARTEAUX
CÉLESTES

	3-8		3		4		2/4
	1		5		4		2/4

280



10 | 5 | 25

PROSÉCUTOR-PRIMUS
AVEC MARTEAU CÉLESTE
ET BOUCLIER DE SIGMARITE

	3-8		2		4		2/4
	1		4		4		2/4

255



10 | 6 | 25

PROSÉCUTOR-PRIMUS
AVEC JAVELINE D'ORAGE
ET BOUCLIER DE SIGMARITE

	3-8		2		4		2/5
	2		4		4		2/5

275



10 | 6 | 25

LIBÉRATOR AVEC PAIRE
DE LAMES DE GUERRE

	1		4		4		2/4
	1		4		4		1/4

140



14 | 5 | 20

LIBÉRATOR AVEC
GRANDE LAME

	1		4		4		3/5
	1		4		4		1/4

160



14 | 5 | 20



Prosécutor-Primus avec
Paire de Marteaux Célestes

LIBÉRATOR AVEC PAIRE DE MARTEAUX DE GUERRE				
1	3	5	2/4	

135

→ 4 | 5 | 20

LIBÉRATOR AVEC LAME DE GUERRE ET BOUCLIER DE SIGMARITE				
1	3	4	2/4	

130

→ 4 | 6 | 20

LIBÉRATOR AVEC MARTEAU DE GUERRE ET BOUCLIER DE SIGMARITE				
1	2	5	2/4	

120

→ 4 | 6 | 20

LIBÉRATOR AVEC GRAND MARTEAU				
1	3	5	3/5	

155

→ 4 | 5 | 20



Même la fureur bestiale de Ghur ne peut déstabiliser les Enclumes de l'Heldenhammer. Les contrées sauvages n'offrent aucun abri contre les lames de ces demi-dieux sévères.



JUDICATOR AVEC
ARC FOUDRECIEL

3-20	3	4	2/4		
1	3	4	1/4		



200

14 | 5 | 20

JUDICATOR AVEC
ARBALÈTE TOURMENTE

3-12	4	4	2/4		
1	3	4	1/4		



195

14 | 5 | 20

JUDICATOR AVEC
ARC FOUDREFLÈCHE

3-20	3	5	2/6		
1	3	4	1/4		



235

14 | 5 | 20

JUDICATOR AVEC
ARBALÈTE DE FOUDRE

6-15	5	4	2/4		
1	3	4	1/4		



240

14 | 5 | 20

PROTECTOR

3	3	4	3/5		



140

13 | 6 | 20

DÉCIMATOR

2	3	4	3/6		



135

13 | 6 | 20

GRYPH-DOGUE

1	4	4	1/4		



115

16 | 4 | 12

PROSÉCUTOR AVEC PAIRE
DE MARTEAUX CÉLESTES

3-8	3	4	2/4		
1	4	4	2/4		



220

10 | 5 | 20

PROSÉCUTOR AVEC
MARTEAU CÉLESTE ET
BOUCLIER DE SIGMARITE

3-8	2	4	2/4		
1	3	4	2/4		



200

10 | 6 | 20

PROSÉCUTOR AVEC
JAVELINE D'ORAGE ET
BOUCLIER DE SIGMARITE

3-8	2	4	2/5		
2	3	4	2/5		



215

10 | 6 | 20



Décimator

PROSÉCUTOR AVEC GRAND MARTEAU					
			240		
			10 5 20		

PROSÉCUTOR AVEC GRANDE LAME					
			250		
			10 5 20		

PROSÉCUTOR AVEC TRIDENT TEMPÉTUEUX ET BOUCLIER DE SIGMARITE					
			235		
			10 5 20		

RÉTRIBUTOR					
			130		
			13 6 20		

PROSÉCUTOR AVEC GRANDE HACHE					
			230		
			10 5 20		

PALADIN AVEC MASSE D'ASTÉRIE					
			155		
			13 6 20		



Prosécutor avec
Grande Hache