



# 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	
	<b>[Réaction] Trépas Fracassant:</b> 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 <b>Bête</b> (🐾) ou avec les deux marques runiques d' <b>Éclaireur</b> (☀️) et de <b>Vol</b> (🦅) ne peuvent pas faire cette réaction.
	<b>[Double] Flamboiement de Gloire:</b> Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si au moins 15 dégâts lui sont alloués. Il fait une action d'attaque bonus.
	<b>[Double] Gardiens aux Âmes Soudées:</b> Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il est à 3" d'un combattant ami visible et qui a la marque runique <b>Héros</b> (🦁). Retirez autant de dégâts alloués au combattant ami que la valeur de cette aptitude. Puis allouez D3 dégâts au combattant qui utilise cette aptitude.
	<b>[Triple] Marqué par la Foudre:</b> 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.
	<b>[Triple] Attaque Foudroyante:</b> Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis il peut faire une action de désengagement bonus.
	<b>[Triple] Vaincre la Horde:</b> 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.
	<b>[Quadruple] Force d'une Étoile Filante:</b> 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.

APTITUDES DE HÉROS ÉTERNELS FULGURANTS	
	<b>[Double] Choc et Stupeur:</b> 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.
	<b>[Double] Planter la Bannière des Reforgés:</b> Retirez D3 dégâts alloués à chaque combattant ami à 6" de ce combattant (effectuez un jet séparé pour chacun).
	<b>[Double] Trait Céleste:</b> 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.
	<b>[Triple] Encens Purificateur:</b> 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.
	<b>[Triple] Frappe Coordinée:</b> 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).
	<b>[Quadruple] Attirer le Regard de Sigmar:</b> 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.



## ÉTERNELS FULGURANTS

### SEIGNEUR-IMPÉRATANT

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



240

4 5 30

### CHEVALIER-VEXILLOR AVEC BANNIÈRE DE L'APOTHEOSE

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



170

4 5 28

### CHEVALIER-ARCANUM

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



205

4 5 28

### CHEVALIER-JUDICATOR

6-20	1	5	4/10	
1	3	4	2/4	



235

4 5 28

### CHEVALIER-RELICTOR

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



180

4 5 28

### VINDICTOR-PRIMUS

2	3	4	2/5	
2	3	4	2/5	



170

4 6 25



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

1	5	4	2/4	



185

↗ 4 | ☉ 5 | ☠ 25

### VINCITOR

1	4	4	2/4	



140

↗ 4 | ☉ 5 | ☠ 20

### VIGILOR-PRIMUS

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



225

↗ 5 | ☉ 5 | ☠ 25

### VIGILOR

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



165

↗ 5 | ☉ 5 | ☠ 20

### ANNIHILATOR-PRIMUS AVEC MARTEAU MÉTÉORIQUE

1	4	5	3/5	



180

↗ 3 | ☉ 7 | ☠ 25

### ANNIHILATOR AVEC MARTEAU MÉTÉORIQUE

1	3	5	3/5	



130

↗ 3 | ☉ 7 | ☠ 20

### ANNIHILATOR-PRIMUS AVEC GRAND MARTEAU

2	4	6	3/5	



200

↗ 3 | ☉ 6 | ☠ 25

### ANNIHILATOR AVEC GRAND MARTEAU

2	3	6	3/5	



145

↗ 3 | ☉ 6 | ☠ 20

### PRAETOR-PRIMUS

2	4	5	2/5	



215

↗ 4 | ☉ 5 | ☠ 28

### PRAETOR

2	3	5	2/5	



160

↗ 4 | ☉ 5 | ☠ 22

### VINDICTOR

2	3	4	2/5	



135

↗ 4 | ☉ 6 | ☠ 20

### GRYPH-DOGUE

1	4	4	1/4	



115

↗ 6 | ☉ 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

	<b>[Réaction] Trépas Fracassant:</b> 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 <b>Bête</b> (🐾) ou avec les deux marques runiques d' <b>Eclaireur</b> (👁️) et de <b>Vol</b> (🦋) ne peuvent pas effectuer cette réaction.
	<b>[Double] Essor Canalisé:</b> 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 <b>Bête</b> (🐾) ne peuvent pas utiliser cette aptitude.
	<b>[Double] Invocation de Foudre Céleste:</b> 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.
	<b>[Triple] Explosion d'Énergie Céleste:</b> 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.
	<b>[Triple] Attaque Foudroyante:</b> Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis il peut faire une action de désengagement bonus.
	<b>[Triple] Bouclier d'Âmes:</b> Jusqu'à la fin du round de bataille, comptez chaque touche critique des actions d'attaque qui ciblent ce combattant comme une touche.
	<b>[Quadruple] Bond Tonitruant:</b> 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.

## APTITUDES DE HÉROS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE SACRO-SAINTE

	<b>[Double] Purifier la Souillure des Royaumes:</b> 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.
	<b>[Double] Percussion Météorique:</b> Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force de ses actions d'attaque de mêlée.
	<b>[Triple] Flasques à Esprits:</b> Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à ce combattant et à tous les combattants visibles à 3" de lui.
	<b>[Quadruple] Ouvrez la Cache de Rédemption:</b> Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.



Seigneur-Exorciste



## ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE SACRO-SAINTE

**SEIGNEUR-ARCANUM**

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

⚡ 210

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 30

**CHEVALIER-INCANTOR**

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

⚡ 205

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 28

**SEIGNEUR-ARCANUM SUR DRACOLINE CÉLESTE**

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

⚡ 315

⚡ 10 ⚡ 5 ⚡ 40

**ÉVOCATOR-PRIMUS AVEC GRAND SCEPTRE**

2	4	5	2/5	

⚡ 205

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 25

**SEIGNEUR-ARCANUM SUR GRYPH-DESTRIER**

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

⚡ 305

⚡ 10 ⚡ 5 ⚡ 38

**ÉVOCATOR-PRIMUS AVEC LAME TEMPÊTE ET SCEPTRE D'ORAGE**

1	5	5	2/4	

⚡ 200

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 25

**SEIGNEUR-EXORCISTE**

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

⚡ 210

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 30

**ÉVOCATOR-PRIMUS SUR DRACOLINE CÉLESTE AVEC GRAND SCEPTRE**

2	4	5	2/6	

⚡ 315

⚡ 10 ⚡ 5 ⚡ 35

**SEIGNEUR-ORDINATOR AVEC GRAND MARTEAU ASTRAL**

2	3	5	3/5	

⚡ 220

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 30

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

1	5	5	2/5	

⚡ 330

⚡ 10 ⚡ 5 ⚡ 35

**SEIGNEUR-ORDINATOR AVEC MARTEAUX ASTRaux**

1	4	5	2/5	

⚡ 210

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 30

**CASTIGATOR-PRIMUS**

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

⚡ 240

⚡ 4 ⚡ 5 ⚡ 25



SÉQUITOR-PRIMUS  
AVEC LAME TEMPÊTE  
ET BOUCLIER D'ÂMES

1	4	4	2/4		

⚡ 175

⚡ 4 | ⚡ 6 | ⚡ 25

ÉVOCATOR SUR DRACOLINE  
CÉLESTE AVEC LAME TEMPÊTE  
ET SCEPTRE D'ORAGE

1	5	5	2/4		

⚡ 285

⚡ 10 | ⚡ 5 | ⚡ 30

SÉQUITOR-PRIMUS AVEC  
MASSUE DE SANCTION  
ET BOUCLIER D'ÂMES

1	3	5	2/4		

⚡ 165

⚡ 4 | ⚡ 6 | ⚡ 25

ÉVOCATOR SUR  
DRACOLINE CÉLESTE  
AVEC GRAND SCEPTRE

2	4	5	2/5		

⚡ 275

⚡ 10 | ⚡ 5 | ⚡ 30

SÉQUITOR-PRIMUS AVEC  
CACHE DE RÉDEMPTION

1	3	5	2/4		

⚡ 170

⚡ 4 | ⚡ 6 | ⚡ 25

CASTIGATOR

6-15	3	5	2/4		

⚡ 210

⚡ 4 | ⚡ 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

	2	3	5	2/5

150

⚡ 4 | ⚡ 5 | ⚡ 20

SÉQUITOR AVEC  
MASSUE DE SANCTION  
ET BOUCLIER D'ÂMES

	1	2	5	2/4

120

⚡ 4 | ⚡ 6 | ⚡ 20

ÉVOCATOR AVEC  
LAME TEMPÊTE ET  
SCEPTRE D'ORAGE

	1	4	5	2/4

150

⚡ 4 | ⚡ 5 | ⚡ 20

SÉQUITOR AVEC GRANDE  
MASSUE DE SANCTION

	2	3	5	3/5

170

⚡ 4 | ⚡ 5 | ⚡ 20

SÉQUITOR AVEC  
LAME TEMPÊTE ET  
BOUCLIER D'ÂMES

	1	3	4	2/4

125

⚡ 4 | ⚡ 6 | ⚡ 20

GRYPH-DOGUE

	1	4	4	1/4

115

⚡ 6 | ⚡ 4 | ⚡ 12



Séquitör avec Grande  
Massue de Sanction



Évocator avec Lame Tempête  
et Sceptre d'Orage



Séquitör 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

	<b>[Réaction] Trépas Fracassant:</b> 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 <b>Bête</b> (🐾) ou avec les deux marques runiques d' <b>Éclaireur</b> (⚡) et de <b>Vol</b> (🦅) ne peuvent pas faire cette réaction.
	<b>[Réaction] Cri d'Alarme:</b> 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.
	<b>[Double] Chasseurs Infatigables:</b> Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.
	<b>[Double] Chevaucher les Vents Éthériques:</b> Ce combattant fait une action de mouvement bonus d'une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude.
	<b>[Triple] Tir Rapide:</b> Ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de projectiles de ce combattant à cette activation.
	<b>[Triple] Attaque Foudroyante:</b> Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis, il peut faire une action de désengagement bonus.
	<b>[Quadruple] Frappe Ajustée:</b> 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.

### APTITUDES DE HÉROS ÉTERNELS DE L'ORAGE DE CHAMBRE AUXILIAIRE D'AVANT-GARDE

	<b>[Double] Frappes Fulgurantes:</b> 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.
	<b>[Double] Aura de Vertu:</b> 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.
	<b>[Triple] Flèche Astrologienne:</b> 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.
	<b>[Quadruple] La Lumière de Sigmar:</b> Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.



*Chevalier-Zéphyros*



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

**SEIGNEUR-AQUILOR** 310

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

10 5 38

**CHEVALIER-ZÉPHYROS** 200

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

5 5 28

**CHEVALIER-AZYROS** 260

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

10 5 28

**RAPTOR-PRIMUS AVEC ARBALÈTE LONGUEFRAPPE** 230

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

4 5 25

**CHEVALIER-VÉNATOR** 325

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

10 5 28

**RAPTOR-PRIMUS AVEC ARBALÈTE OURAGAN** 245

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

4 5 25

**PALLADOR-PRIMUS AVEC HACHETTE DE CHOC** 285

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

10 5 32

**PALLADOR-PRIMUS AVEC JAVELINE STELLAIRE** 280

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

10 5 32

**CHASSEUR-PRIMUS** 185

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

5 5 25



*Raptor-Primus avec  
Arbalète Longuefrappe*



RAPTOR D'AVANT-GARDE AVEC ARBALÈTE LONGUEFRAPPE

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

195

4 5 20

PALLADOR D'AVANT-GARDE AVEC HACHETTE DE CHOC

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

230

10 5 28

RAPTOR D'AVANT-GARDE AVEC ARBALÈTE OURAGAN

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

210

4 5 20

PALLADOR D'AVANT-GARDE AVEC ARBALÈTE OURAGAN

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

220

10 5 28

GRYPH-DOGUE

1	4	4	1/4	

115

6 4 12

CHASSEUR D'AVANT-GARDE

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

145

5 5 20

ÉTHERVIER

1	3	2	1/2	

115

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 cieus, 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	
	<b>[Réaction] Trépas Fracassant :</b> 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 <b>Bête</b> (🐾) ou avec les deux marques runiques d' <b>Éclaireur</b> (☀️) et de <b>Vol</b> (🦅) ne peuvent pas faire cette réaction.	 	<b>[Double] Cape de Guerre de Sigmarite :</b> 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.
	<b>[Double] Vengeurs Déchaînés :</b> 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.	 	<b>[Double] Fervent Défenseur :</b> 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.
 	<b>[Double] Renversez les Tyrans :</b> Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force de ses actions d'attaque de mêlée qui ciblent un combattant ennemi ayant une caractéristique de Blessures de 15 ou plus.	 	<b>[Double] Lanterne d'Abjuration :</b> 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.
 	<b>[Double] Coup de Bouclier de Sigmarite :</b> 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.	 	<b>[Triple] Onde de Tonnerre :</b> 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.
 	<b>[Double] Ailes Divines :</b> Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.	 	<b>[Triple] Lanterne Protectrice :</b> 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.
 	<b>[Triple] Attaque Foudroyante :</b> Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Puis il peut effectuer une action de désengagement bonus.	 	<b>[Triple] Orage Foudroyant :</b> 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.
 	<b>[Quadruple] Coup Fracturant :</b> 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.	 	<b>[Quadruple] Vents Tempétueux :</b> 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.

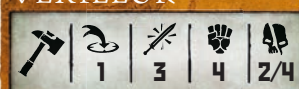


## CHAMBRE DES GUERRIERS DES ÉTERNELS DE L'ORAGE

### SEIGNEUR- CÉLESTANT



### CHEVALIER- VEXILLOR



### SEIGNEUR- CASTELLANT



### LIBÉRATOR-PRIMUS AVEC MARTEAU DE GUERRE ET BOUCLIER DE SIGMARITE



### SEIGNEUR- VÉRITANT



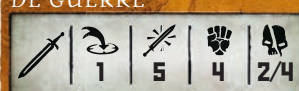
### LIBÉRATOR-PRIMUS AVEC LAME DE GUERRE ET BOUCLIER DE SIGMARITE



### SEIGNEUR- RELICTOR



### LIBÉRATOR-PRIMUS AVEC PAIRE DE LAMES DE GUERRE



### CHEVALIER- HÉRALDOR



### LIBÉRATOR-PRIMUS AVEC PAIRE DE MARTEAUX DE GUERRE



### CHEVALIER- QUESTOR



### PROTECTOR- PRIMUS






JUDICATOR-PRIMUS  
AVEC ARC FOUDRECIEL

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

235



4 5 25

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

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

275



10 6 25

JUDICATOR-PRIMUS AVEC  
ARBALETE TOURMENTE

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

230



4 5 25

LIBERATOR AVEC PAIRE  
DE LAMES DE GUERRE

1	4	4	2/4		

140



4 5 20

DÉCIMATOR-  
PRIMUS

2	4	4	3/6		

190



3 6 25

LIBERATOR AVEC  
GRANDE LAME

1	4	4	3/5		

160



4 5 20

RÉTRIBUTOR-  
PRIMUS

1	4	5	3/5		

180



3 6 25

PROSECUTOR-PRIMUS  
AVEC PAIRE DE MARTEAUX  
CÉLESTES

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

280



10 5 25

PROSECUTOR-PRIMUS  
AVEC MARTEAU CÉLESTE  
ET BOUCLIER DE SIGMARITE

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

255



10 6 25



Prosecutor-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



↑ 4 | ⚡ 5 | ⚔ 20

### GRYPH-DOGUE

1	4	4	1/4	

115



↑ 6 | ⚡ 4 | ⚔ 12

### JUDICATOR AVEC ARBALÈTE TOURMENTE

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

195




↑ 4 | ⚡ 5 | ⚔ 20

### PROSÉCUTOR AVEC PAIRE DE MARTEAUX CÉLESTES

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

220



↑ 10 | ⚡ 5 | ⚔ 20

### JUDICATOR AVEC ARC FOUDREFLÈCHE

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

235



↑ 4 | ⚡ 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

### JUDICATOR AVEC ARBALÈTE DE FOUDRE

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

240



↑ 4 | ⚡ 5 | ⚔ 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

### PROTECTOR

3	3	4	3/5	

140



↑ 3 | ⚡ 6 | ⚔ 20

### DÉCIMATEUR

2	3	4	3/6	

135



↑ 3 | ⚡ 6 | ⚔ 20



Décimateur



**PROSECUTOR AVEC GRAND MARTEAU**

1	3	5	3/5	

10 5 20

**PROSECUTOR AVEC GRANDE LAME**

1	4	4	3/5	

10 5 20

**PROSECUTOR AVEC TRIDENT TEMPÉTUEUX ET BOUCLIER DE SIGMARITE**

3-8	2	4	3/5	

10 6 20

**RÉTRIBUTOR**

1	3	5	3/5	

3 6 20

**PROSECUTOR AVEC GRANDE HACHE**

1	3	4	3/6	

10 5 20

**PALADIN AVEC MASSE D'ASTÉRIE**

1	3	5	4/8	

3 6 20



*Prosécutur avec Grande Hache*