

SPEARHEAD

ÉTERNELS DE L'ORAGE

CONFRÉRIE VIGILANTE

Cette armée de Fer de Lance se compose des unités suivantes :

GÉNÉRAL

◆ Seigneur-Vigilant
sur Gryph-rôdeur

UNITÉS

- ◆ 1 Seigneur-Véritant
- ◆ 3 Prosécuteurs
- ◆ 5 Libérators



C'est seulement lorsque les hordes du Chaos menacent d'étouffer toute vie des royaumes que le Dieu-Roi fait appel aux Confréries Vigilantes. Ces formations d'élite sont menées par des Éternels des chambres de la Perdition, des guerriers ayant vu trop de batailles, à l'âme si érodée qu'ils ne sont presque plus que des vaisseaux de la volonté de Sigmar. Si leur manque d'humanité les rend impitoyables, ils sont virtuellement incorruptibles, leur conscience d'eux-mêmes si liminale que le Chaos n'y a aucune prise. Ils peuvent ainsi arpenter des terres corrompues qui condamneraient par la mutation des guerriers inférieurs.

Chaque Confrérie Vigilante est dirigée par un Seigneur-Vigilant. Ces commandants magistraux ont été affûtés par des siècles de service, évoluant toujours sur le fil qui sépare la volonté de préserver leur humanité et celle de remporter la victoire à tout prix. Chacun est choisi par son Gryph-rôdeur, une monture née sous l'influence de la lune sinistre Darroth et capable de déceler les âmes des Éternels de l'Orage les plus résistantes à l'entropie. Au-dessus d'eux planent les Prosécuteurs et leurs lances de sigmarite enflammée. Chacun est un paragon du crédo de Sigmar, transformé par son exposition au Cieux Maudits en coquille vide, et poussé à éradiquer le Chaos à tout prix. Un Seigneur-Véritant accompagne toujours une Confrérie Vigilante, veillant sur l'état de la personnalité évanescence de ses camarades tout en joignant sa puissance considérable à l'armée. Le dernier élément de la Confrérie est un noyau de Libérators, inflexibles champions de l'Ordre qui ont péri tant et plus pour défendre les Royaumes Mortels.

TRAITS DE BATAILLE

ORDRES SACRÉS

Lors des années précédant l'Âge de Sigmar, les Éternels de l'Orage ont perfectionné leurs talents martiaux et leurs prouesses tactiques en Haut Azyr pour se préparer à reprendre les Royaumes Mortels. Depuis, ils n'ont eu de cesse de guerroyer.

Pendant la bataille, vous pouvez utiliser les aptitudes suivantes :

🛡 Une Fois par Bataille, Votre Phase des Héros

BOUCLIER D'AZYR: *Rugissant des serments à Sigmar, ces guerriers sont nimbés d'une aura de protection divine.*

Annonce: Choisissez une unité amie.

Effet: Jusqu'à la fin de votre prochain tour, cette unité a une **PROTECTION** (5+).

⚔ Une Fois par Bataille, Votre Phase de Charge

CHARGE DE L'ORAGE: *Ces guerriers sont mus par leur foi, et ont hâte de châtier leurs ennemis.*

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée.

Effet: Cette unité peut utiliser des aptitudes de **CHARGE** à ce tour même si elle a utilisé une aptitude de **COURSE** au même tour.

APTITUDES DE RÉGIMENT: Choisissez 1 des aptitudes de régiment suivantes.

➤ Une Fois par Bataille, Réaction:
Vous avez annoncé une aptitude de REPLI

FRAPPEZ OÙ C'EST NÉCESSAIRE: *Souvent en infériorité numérique, les Éternels de l'Orage sont habitués à combattre sur plusieurs fronts et concentrent leurs efforts là où ils auront le plus d'impact.*

Utilisé Par: L'unité qui utilise l'aptitude de REPLI.

Effet: Aucun dégât mortel n'est infligé à cette unité par l'aptitude REPLI. En outre, cette unité peut utiliser des aptitudes de CHARGE à ce tour même si elle a utilisé une aptitude REPLI.

✘ Une Fois par Bataille, N'importe quelle Phase de Mêlée

FLAMBOIEMENT DE GLOIRE: *Lorsque ces guerriers sont abattus, la foudre sacrée de Sigmar dévaste les alentours avant de les rappeler dans les cieux pour être Reforgés.*

Annonce: Choisissez une unité amie qui est en mêlée.

Effet: Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de cette unité est tuée, faites un **jet de vengeance** d'un D6. Sur 4+, infligez 1 dégât mortel à une unité ennemie en mêlée avec cette unité.

OPTIMISATIONS: Donnez à votre général 1 des optimisations suivantes.

🛡 Passif

PARCHEMINS SACRÉS: *Ce guerrier est paré de rubans de vélin décorés de bénédictions sigmarites.*

Effet: Votre général a une PROTECTION (5+).

✘ Passif

SERRE DE MORRDA: *Les ennemis du Dieu-Roi connaissent le nom de cette arme et craignent son fil.*

Effet: La Grande Hache Sanctifiée de votre général a Crit (Mortel).

✘ Une Fois par Bataille, N'importe quelle Phase de Mêlée

BREUVAGE DE VIF-ARGENT: *Cette potion confère une vitesse surnaturelle à celui qui la boit.*

Effet: Votre général a FRAPPE EN PREMIER à cette phase.

● Une Fois par Bataille, Fin de n'importe quel Tour

PENDENTIF DU NÉANT: *Cette obscure amulette recèle une magie qui sape la détermination de l'ennemi.*

Annonce: Jetez un dé pour chaque unité ennemie qui conteste le même objectif que votre général.

Effet: Sur 2+, soustrayez le résultat du jet au score de contrôle de l'unité ennemie à ce tour.



Les Seigneurs-Vigilants sont les immuables commandants des chambres de la Perdition. Ils se battent non seulement avec leur grande hache sanctifiée, mais avec leurs siècles d'expérience à mener la charge au nom du Dieu-Roi. Comme le reste de leur chambre, ils luttent pour conserver leurs souvenirs et leur empathie, mais on raconte que les Gryph-rôdeur qu'ils montent ralentissent le délabrement de leur âme. Ceci leur permet de conjurer un caractère guerrier impitoyable avec la ruse du commandant, et leur capacité à lire les courants des batailles frise le prophétique. Ainsi, ils prononcent la sentence du Dieu-Roi et incitent leurs troupes à redoubler d'efforts contre les points forts de l'ennemi tout en chevauchant droit dans la mêlée.

• CHARTE DE FER DE LANCE • SEIGNEUR-VIGILANT SUR GRYPH-RÔDEUR

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Grande Hache Sanctifiée	5	3+	3+	2	2	-
Bec et Serres de Gryph-rôdeur	3	4+	3+	1	2	Compagnon

✘ Une Fois par Bataille,
N'importe quelle Phase de Mêlée

PRONONCER LA SENTENCE: *Ce guerrier ordonne que l'ire de Sigmar châtie ses ennemis.*

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas un HÉROS entièrement à 12" de cette unité comme cible.

Effet: La cible peut utiliser 2 aptitudes de CORPS À CORPS à cette phase. Après avoir utilisé la première, toutefois, elle a FRAPPE EN DERNIER pour le reste de la phase.

✘ Votre Phase des Héros

PLANIFIER L'ATTAQUE: *Le Seigneur-Vigilant ordonne qu'on prenne une position vitale.*

Annonce: Choisissez un objectif que vous ne contrôlez pas.

Effet: Jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de mêlée des unités amies qui ciblent les unités ennemies contestant l'objectif.



MOTS-CLÉS

HÉROS, CAVALERIE

• CHARTE DE FER DE LANCE •

SEIGNEUR-VÉRITANT



Les Seigneurs-Véritants ont de tout temps été considérés comme les répurateurs des royaumes, leurs feux brillants leur permettant de juger l'état spirituel des mortels et de pulvériser l'ennemi dans des flammes purificatrices. Ceux qui servent dans les chambres de la Perdicion traquent non seulement la corruption de l'âme, mais aussi toutes formes de vide spirituel. Les yeux bandés pour mieux concentrer la vue spirituelle avec laquelle ils scrutent l'âme des alliés comme des ennemis, ils sont des personnages intimidants réputés pour leur absence de pitié. À leurs pieds bondissent de fidèles Gryph-corbeaux domestiques, des créatures attirées par les êtres condamnés.

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Bâton d'Abjuration	1	3+	3+	1	3	-
Lame de Jugement	3	3+	3+	1	D3	Anti-SORCIER (+1 Perf.), Anti-PRÊTRE (+1 Perf.)

Passif

SENTIR LA SORCELLERIE

IMPIE: Les Gryph-corbeaux sont sensibles à la corruption spirituelle et alertent leur maître en sa présence.

Effet: Le Gryph-corbeau de cette unité est un pion. Cette unité a une **PROTECTION (5+)** tant que son Gryph-corbeau est sur le champ de bataille.

Si vous faites un jet de protection non modifié de 1 pour cette unité, retirez son Gryph-corbeau du champ de bataille.

✠ Votre Phase des Héros

FEUX PURIFICATEURS:

Jaillissant du brasero du Seigneur-Véritant, un torrent de feu sacré engloutit l'ennemi.

Annnonce: Choisissez une unité ennemie visible à 12" de cette unité comme cible, puis faites un jet de récitation d'un D6.

Effet: Sur 3+, jetez un dé pour chaque figurine de l'unité cible. Pour chaque 5+, infligez 1 dégât mortel à l'unité cible.



MOTS-CLÉS

HÉROS, PRÊTRE, INFANTERIE

MOUV.

12"

SANTÉ 2

3+ AINS

1

CONTRÔLE

Si les Prosécuteurs brillaient jadis nimbés de la lumière d'Azyr, les rituels abjects de Be'lakor en ont forcé un grand nombre à partager les cieux avec des nuages noirs de corruption du Chaos. Certes, leur foi en le Dieu-Roi les a protégés des pires effets des Cieux Maudits, mais ce contact prolongé a laissé la majorité d'entre eux mutiques et le regard vide. Chaque Reforge est plus souvent la dernière pour ces guerriers que pour leurs semblables. À présent, ils volent au sein des chambres de la Perdition, leurs âmes en déliquescence surveillées de près par leurs Seigneurs-Véritants. La fureur qu'ils déchainent lors de charges étourdissantes témoigne de la rage qui bouillonne en eux.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

PROSÉCUTORS



☞	ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Javeline d'Orage	10"	1	3+	3+	1	D3	-
☞	ARMES DE MÊLÉE	Attaques		Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Javeline d'Orage	3		3+	3+	1	1	-

⚙️ Passif

TIRAILLEURS: Ces guerriers combattent en formation dispersée.

Effet: Cette unité a une portée de cohésion de 2".

☞ Passif

HÉRAUTS DE VERTU: Les Prosécuteurs traversent le champ de bataille dans un flou lumineux.

Effet: Quand vous faites un jet de charge pour cette unité, jetez 1 dé supplémentaire.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, VOL, RENFORTS



Les Libérateurs ont terrassé d'innombrables tyrans. Ces âmes ferventes sont les guerriers les plus renommés des conclaves Rédempteurs; qu'ils forment d'infranchissables murs de boucliers ou qu'ils brandissent une arme dans chaque main, ils incarnent indubitablement l'âme de leur Ost de l'Orage.

Infanterie emblématique des Éternels de l'Orage, les Libérateurs sont dépeints par des milliers de statues et de tapisseries, leurs marteaux brandis et leurs masques impavides dégageant une intensité intimidante. Leur apparition a apporté l'espoir à d'innombrables colonies en guerre et défenseurs assiégés dans tous les royaumes.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

LIBÉRATEURS



☚	ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Marteau de Guerre	2	3+	3+	1	1	Crit (Mortel)
	Grand Marteau	2	3+	3+	1	2	Crit (Mortel)

Cette unité a 4 Libérateurs armés d'un Marteau de Guerre et 1 Libérateur armé d'un Grand Marteau.

● Passif

SOLIDES DÉFENSEURS: *Les Libérateurs gardent farouchement les territoires de Sigmar.*

Effet: Ajoutez 3 au score de contrôle de cette unité tant qu'elle conteste un objectif entièrement en territoire ami.



MOTS-CLÉS

INFANTRIE, RENFORTS