



CONCUSSORS

Chaque frappe assénée par les Concussors est un craquement de tonnerre. Les ennemis qui ne meurent pas sur le coup sont battus jusqu'à ce qu'ils se soumettent, sonnés par les ondes de choc azurées causées par les impacts assourdissants. Ainsi les Concussors dispensent-ils la justice aux infâmes, assommant les hordes adverses avant le coup de grâce.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Storm Blast	12"	1	4+	Voir ci-dessous		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lightning Hammer	1"	3	3+	3+	-1	2
Dracoth's Claws and Fangs	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Concussors peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils manient des Marteaux de Foudre (Lightning Hammers) crépitants, portent des Boucliers de Sigmarite, et chevauchent de féroces Dracoths qui peuvent déclencher des Explosions Orageuses (Storm Blasts) ou attaquer avec leurs Griffes et Crocs (Claws and Fangs).

APTITUDES

Frappe Tonnerre: Si le jet de touche pour un Marteau de Foudre de cette unité donne 6 ou plus, l'attaque inflige une blessure mortelle en plus des autres dégâts. Si une unité subit au moins une blessure mortelle de cette manière, elle est sonnée jusqu'à la fin de la phase de combat et ne peut pas engager avant d'attaquer.

Dégâts Insoutenables: Si le jet de blessure des Griffes et Crocs de Dracoth donne 6 ou plus, ils ont un Damage de D6 au lieu de 1.

Boucliers de Sigmarite: Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

Explosion Orageuse: Les Dracoths peuvent cracher des éclairs qui explosent au milieu des rangs adverses, mutilant et assommant les guerriers. Quand une unité est touchée par une Explosion Orageuse, ne faites pas de jet de blessure; l'unité subit D3 blessures mortelles à la place.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, DRACOTHIAN GUARD, CONCUSSORS



DESOLATORS

Les Desolators sont la dernière vague d'un assaut de la Dracothian Guard. Leur rôle est de mettre un point final à la bataille, en tant que juges des Cieux. Leurs coups de hache font naître la foudre, l'énergie s'accumule et sa fureur fauche tous ceux qui n'ont pas été consumés par les éclairs crachés par les Dracoths. Nul ne peut échapper à la justice céleste.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Storm Blast	12"	1	4+	Voir ci-dessous		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Thunderaxe	2"	3	4+	3+	-1	2
Dracoth's Claws and Fangs	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Desolators peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils manient des Haches de Tonnerre (Thunderaxes) capables de faucher des rangs entiers d'ennemis, et portent des Boucliers de Sigmarite. Ils chevauchent de féroces Dracoths qui peuvent déclencher des Explosions Orageuses (Storm Blasts) ou attaquer avec leurs Griffes et Crocs (Claws and Fangs).

APTITUDES

Fureur de l'Orage: Des arcs électriques sautent de hache en hache tandis que les Desolators attaquent à l'unisson. Un Desolator effectue 4 attaques avec sa Hache de Tonnerre au lieu de 3 s'il y a au moins 4 figurines dans son unité, ou 6 attaques s'il y a au moins 6 figurines dans son unité.

Dégâts Insoutenables: Si le jet de blessure des Griffes et Crocs de Dracoth donne 6 ou plus, ils ont un Damage de D6 au lieu de 1.

Boucliers de Sigmarite: Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

Explosion Orageuse: Les Dracoths peuvent cracher des éclairs qui explosent au milieu des rangs adverses, mutilant et assommant les guerriers. Quand une unité est touchée par une Explosion Orageuse, ne faites pas de jet de blessure; l'unité subit D3 blessures mortelles à la place.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, DRACOTHIAN GUARD, DESOLATORS



FULMINATORS

Audacieux et agressifs, les Fulminators ne reculent devant aucun ennemi. L'élan sismique de leur charge crée des remous onde d'énergie céleste crépitants qui forment comme une onde de choc devant leurs Glaives Stormstrike abaissés. Ils sont la pointe de la lance de la Dracothian Guard, et ils dégagent la voie pour tous ceux qui suivent.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lightning Surge	6"	D3	3+	— Voir ci-dessous —		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stormstrike Glaive	2"	3	3+	3+	-1	1
Dracoth's Claws and Fangs	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Fulminators peut avoir n'importe quel nombre de figurines. ils portent des Glaives Stormstrike (Stormstrike Glaives) et des Boucliers de Sigmarite scintillants, et chevauchent de féroces Dracoths qui peuvent déclencher des Surcharges Foudroyantes (Lightning Surges) ou attaquer avec leurs Griffes et Crocs (Claws and Fangs).

APTITUDES

Barrière de Glaives: Les Fulminators font tourner leurs hastes en avançant, créant une onde de force azyrite. Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde que vous effectuez pour cette unité en phase de tir.

Frappe Empaleuse: Les Glaives Stormstrike de cette unité ont un Damage de 3 au lieu de 1 si elle a chargé dans le même tour.

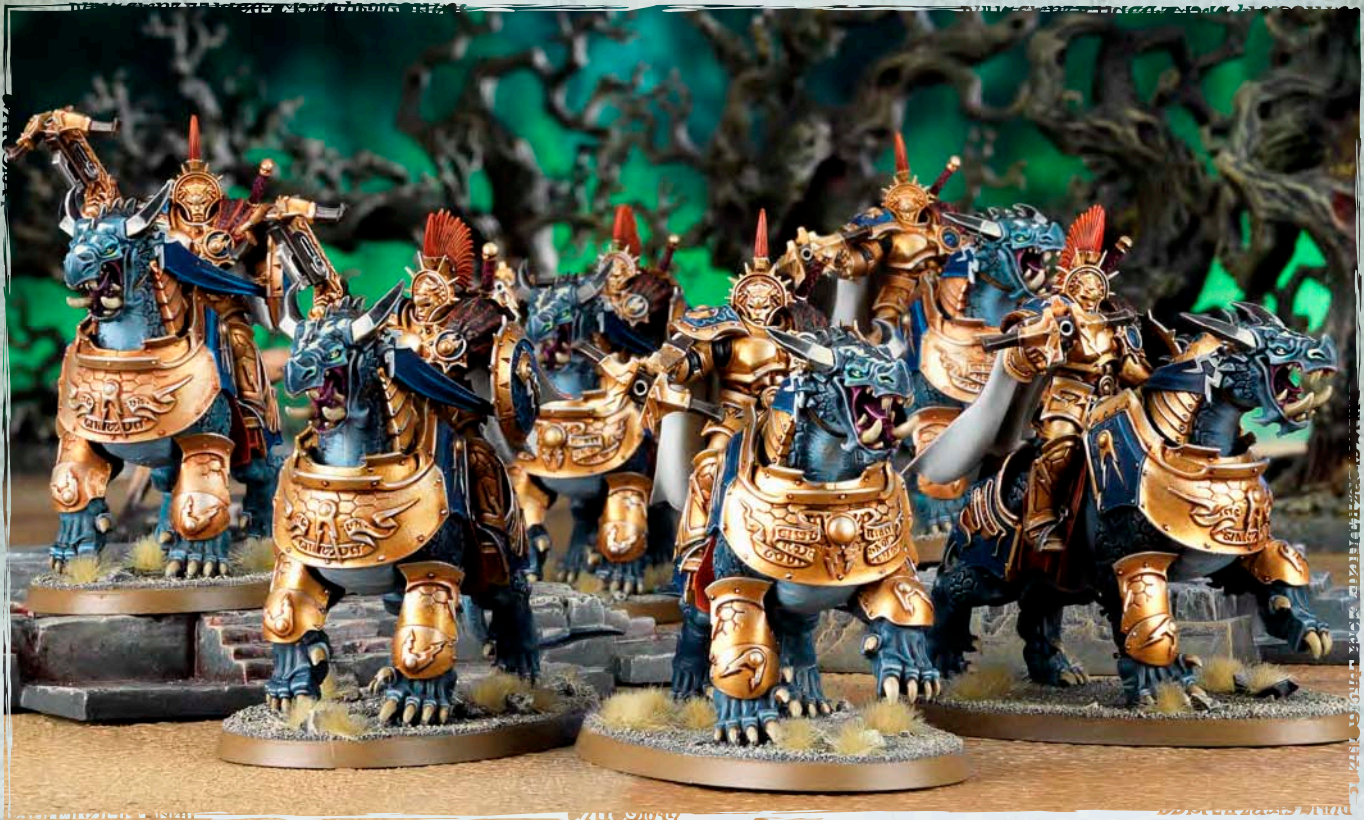
Boucliers de Sigmarite: Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

Dégâts Insoutenables: Si le jet de blessure des Griffes et Crocs de Dracoth donne 6 ou plus, ils ont un Damage de D6 au lieu de 1.

Surcharge Foudroyante: Certains Dracoths sont entraînés à briser les lignes et crachent un torrent d'énergie crépitante sur les ennemis trop hardis. Quand une unité est touchée par une Surcharge Foudroyante, n'effectuez pas de jet de blessure; au lieu de cela, l'unité cible subit une blessure mortelle, ou deux blessures mortelles si elle est à 3" ou moins de la figurine qui attaque.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, DRACOTHIAN GUARD, FULMINATORS



TEMPESTORS

Alors que leurs Dracoths chargent en crachant des éclairs grésillants, les Tempestors lâchent une grêle de carreaux qui brûle comme une pluie de météorites. Ils peuvent concentrer leurs tirs pour abattre les ennemis les plus dangereux, ou les diffuser afin d'ouvrir des brèches dans les lignes adverses que le reste de la Dracothian Guard pourra exploiter.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Volleystorm Crossbow	12"	4	3+	4+	-	1
Lightning Surge	6"	D3	3+	Voir ci-dessous		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warblade	1"	3	3+	4+	-	1
Dracoth's Claws and Fangs	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Tempestors peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils sont armés d'Arbalètes Salve d'Orage (Volleystorm Crossbows) à tir rapide et portent des Lames de Guerre (Warblades) sur leur dos, pour les cas où il faut affronter l'ennemi au corps à corps. Ils portent également des Boucliers de Sigmarite, et chevauchent de féroces Dracoths qui peuvent déclencher des Surcharges Foudroyantes (Lightning Surges) ou attaquer avec leurs Griffes et Crocs (Claws and Fangs).

APTITUDES

Salve Déstabilisante: Au début de votre phase de tir, vous pouvez déclarer que cette unité concentrera ses tirs sur une unité ennemie à 12" ou moins. Toutes les figurines de l'unité de Tempestors doivent attaquer cette unité ennemie avec leurs Arbalètes Salve d'Orage. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, votre adversaire devra soustraire 1 à tous les jets de touche effectués pour cette unité.

Boucliers de Sigmarite: Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

Dégâts Insoutenables: Si le jet de blessure des Griffes et Crocs de Dracoth donne 6 ou plus, ils ont un Damage de D6 au lieu de 1.

Surcharge Foudroyante: Certains Dracoths sont entraînés à briser les lignes et crachent un torrent d'énergie crépitante sur les ennemis trop hardis. Quand une unité est touchée par une Surcharge Foudroyante, n'effectuez pas de jet de blessure; au lieu de cela, l'unité cible subit une blessure mortelle, ou deux blessures mortelles si elle est à 3" ou moins de la figurine qui attaque.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, DRACOTHIAN GUARD, TEMPESTORS