Règles d'armée - CABALE DE SORCIERS	
CABALE DE SORCIERS	Fin de phase de COMMANDEMENT :Tout modèle sur la table, et pas ébranlée : génère points de cabale.
	permet de lancer rituels. Début prochaine phase de co : perds points restants. Puis nouveaux générés fin de phase de co en fonction des modèles présents.
	1 rituel donné ne peut être utilisé qu'une fois par phase.
RITUELS :	
TISSEUR DE DESTINS (PSYCHIQUE) 2PTS	début phase : 1 fois pendant phase, 1 svg ratée pour une fig TS à 18" du psyker peut être relancée.
ACCÉLÉRATION TEMPORELLE (PSYCHIQUE) 5PTS	début phase tir : choisir 1 unité TS amie à 18" du psyker. Si pas engagée, peut faire un mvt normal. Si fait, peut pas charger ce tour.
ÉCHOS DU WARP (PSYCHIQUE) 6PTS	début phase : 1 fois pendant phase, l'unité du psyker peut utiliser un stratagème pour 0CP (même si déjà utilisé à cette phase).
ÉCLAIR DE MORT (PSYCHIQUE) 7PTS	début phase tir : choisir unité ennemie à 18" et visible du psyker.
	1D6 : 1 > D3MW sur soi. 2-5 > D3+3MW. 6 > D3+6MW.
REVERS DU DESTIN (PSYCHIQUE) 9PTS	début phase : choisir unité ennemie à 18" et visible du psyker. Jusque fin phase : elle ne peut pas faire de svg (marche pas contre invuln).

Règle de détachement - CHŒURS DE SORCIERS	
Phase de COMMANDEMENT (jusque début de prochaine)	Choisir une des aptitudes :
DÉCHARGE MALVEILLANTE	Armes psychiques > LETHAL HITS
MAELSTRÖM PSYCHIQUE	Armes psychiques > SUSTAINED 1
IRE DE L'IMMATERIUM	Armes psychiques > DEVASTATING WOUNDS

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

STRATAGEMES Thousand Sons	
N'importe quelle phase	
. DOMINATION PSYCHIQUE (1PC)	Juste après qu'un ennemi a choisi cible AVEC ARME PSYCHIQUE : ces attaques sont à risque, et on a FNP 4+ contre elles.
. ASSUJETTI AU DESTIN (1 PC)	Après qu'une svg soit ratée > Les dégats de l'atq passent à 0 pour 1 fig TS amie.
MA phase de tir	
SORCELLERIE DÉVAST-ATRICE (battle tactic) (1 PC)	jusque fin phase, 1 unité psyker TS qui n'a pas tiré > Atq PSYCHIQUES ont Reroll HR + Reroll WR
SÈVE SORCIÈRE (1 PC)	jusque fin phase, 1 unité psyker TS qui n'a pas tiré > Toutes les armes INFERNO ont le mot clé [PSYCH-IQUE] (>>voir bonus détachement) et une force de 5.
PUISSANCE MYSTIQUE (1PC)	jusque fin phase, 1 unité psyker TS qui n'a pas tiré > Portée des armes PSYCHIQUES de l'unité augmentée de 9".
VISION WARP (2 PC)	jusque fin phase, 1 unité psyker TS et 1 unité ennemie visible > Chaque atq d'1 fig Psyker de l'unité amie sur l'unité ennemie choisie a : [TIR INDIRECT] et [IGNORE LE COUVERT]

OPTIMISATIONS	
SEIGNEUR DU SAVOIR INTERDIT	Le porteur peut utiliser un Rituel même si un autre Psyker a déjà utilisé ce Rituel à cette phase.
PARCHEMINS ATHÉNÉENS	Le porteur génère 1pt de cabale supplémentaire à la fin de la phase de co.
CRISTAL D'UMBRALÉFICES	1 fois/partie. Phase de co. On peut retirer l'unité du porteur, et la deepstrike en fin de phase de mvt au moment du deepstrike.
VORTEX OCCULTE	+1 Force et +1 Dégâts aux armes psychiques du porteur.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com