

### 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 ET 1 PSYKER NE PEUT UTILISER QU'1 RITUEL 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. Pas 2 fois dans la même phase sur la même unité.

**ÉCHOS DU WARP (PSYCHIQUE) 6PTS** début phase : 1 fois pendant phase, l'unité du psyker peut utiliser un stratagème pour OCP (même si déjà utilisé à cette phase).

**ÉCLAIR DE MORT (PSYCHIQUE) 7PTS** début phase tir : choisir unité ennemie à 18" et visible du psyker (sauf lone operative à + de 12").

1D6 : 1 > D3MW. 2-5 > D3+3MW. 6 > D3+6MW.

**REVERS DU DESTIN (PSYCHIQUE) 9PTS** début phase de TIR : choisir unité ennemie à 18" et visible du psyker. Jusque fin phase : Améliore AP de 2 sur attaques de tir faites par unités TS.

### 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



### 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 dégâts de l'atq passent à 0 pour 1 fig TS amie.

#### MA phase de tir

SORCELLERIE DÉVASTATRICE (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 [PSYCHIQUE] (>>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.

