

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



By **Rascar Capac**
cheatography.com/rascar-capac/

Published 7th May, 2024.
 Last updated 20th June, 2024.
 Page 1 of 2.

Sponsored by **ApolloPad.com**
 Everyone has a novel in them. Finish Yours!
<https://apollopad.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 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.

