

THOUSAND SONS

RÈGLE D'ARMÉE

Les *Thousand Sons* canalisent leur pouvoir ésotérique via des rituels sur le champ de bataille, implorant l'Architecte du Changement d'enrichir leur savoir interdit ou de ravager l'ennemi par le feu du warp et la mutation.

CABALE DE SORCIERS

Si votre Faction d'Armée est **THOUSAND SONS**, à la fin de votre phase de Commandement, chaque figurine de votre armée avec cette aptitude et qui est sur le champ de bataille (hormis les figurines Ébranlées) génère autant de points de Cabale qu'indiqué par son aptitude (ex : une figurine avec l'aptitude Cabale de Sorciers 2 génère 2 points de Cabale). La somme de ces points constitue votre réserve de points de Cabale. Pendant le round de bataille, vous pouvez utiliser des Rituels de la liste ci-dessous, en déduisant de votre réserve de points de Cabale le coût en points de chacun. Si vous n'avez pas assez de points de Cabale pour un rituel, vous ne pouvez pas l'utiliser. Chaque Rituel ne peut être utilisé qu'une fois par phase. Au début de votre prochaine phase de Commandement, votre réserve de points de Cabale est remise à zéro. Chaque fois que vous utilisez un Rituel, choisissez 1 figurine **PSYKER THOUSAND SONS** de votre armée, puis appliquez les effets de ce Rituel en utilisant ce **PSYKER**.

TISSEUR DE DESTINS (PSYCHIQUE)

2 POINTS DE CABALE

Utilisez ce Rituel au début de n'importe quelle phase. Une fois pendant cette phase, quand un jet de sauvegarde est raté pour une figurine **THOUSAND SONS** amie dont l'unité est à 18" de ce **PSYKER**, vous pouvez relancer ce jet de sauvegarde.

ACCÉLÉRATION TEMPORELLE (PSYCHIQUE)

5 POINTS DE CABALE

Utilisez ce Rituel au début de votre phase de Tir. Choisissez 1 unité **THOUSAND SONS** amie à 18" de ce **PSYKER** ; à moins que cette unité soit à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, elle peut faire un mouvement Normal. Si elle le fait, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ÉCHOS DU WARP (PSYCHIQUE)

6 POINTS DE CABALE

Utilisez ce Rituel au début de n'importe quelle phase. Une fois à cette phase, vous pouvez choisir l'unité de ce **PSYKER** comme cible d'un Stratagème pour OPC, même si vous avez déjà utilisé ce Stratagème à cette phase.

ÉCLAIR DE MORT (PSYCHIQUE)

7 POINTS DE CABALE

Utilisez ce Rituel au début de votre phase de Tir. Choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 2-5, elle subit D3+3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D3+6 blessures mortelles.

REVERS DU DESTIN (PSYCHIQUE)

9 POINTS DE CABALE

Utilisez ce Rituel au début de n'importe quelle phase. Choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** ; jusqu'à la fin de la phase, on ne peut pas faire de jets de sauvegarde d'armure pour des figurines de cette unité ennemie.



THOUSAND SONS – CULTE DE LA MAGIE

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **THOUSAND SONS**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Culte de la Magie.

CHŒURS DE SORCIERS

Pendant un instant, le chœur des champions des Thousand Sons chante en parfaite synchronisation, et les mots d'incantations maléfiques résonnent comme le glas de quelque cloche maudite dans l'empyrée.

À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 des aptitudes listées ci-dessous qui prend effet jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement.

DÉCHARGE MALVEILLANTE

Les armes psychiques dont sont équipées les figurines **THOUSAND SONS** de votre armée ont l'aptitude **[TOUCHES FATALES]**.

MAELSTRÛM PSYCHIQUE

Les armes psychiques dont sont équipées les figurines **THOUSAND SONS** de votre armée ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**.

IRE DE L'IMMATERIUM

Les armes psychiques dont sont équipées les figurines **THOUSAND SONS** de votre armée ont l'aptitude **[BLESSURES DÉVASTATRICES]**.



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Culte de la Magie, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Culte de la Magie



DOMINATION PSYCHIQUE

CULTE DE LA MAGIE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Affronter la puissance psychique des Thousand Sons c'est être piégé, impuissant et hurlant, dans son propre esprit.

QUAND : À n'importe quelle phase, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **THOUSAND SONS** de votre armée qui a été choisie comme la cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, toutes les attaques faites contre votre unité avec des armes Psychiques ont l'aptitude [**À RISQUE**] et toutes les figurines de votre unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les Attaques Psychiques.



ASSUJETTI AU DESTIN

CULTE DE LA MAGIE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

L'Architecte du Destin a de grands desseins pour ses pions, et la mort au moment le plus inopportun n'en fait pas partie ...

QUAND : À n'importe quelle phase, quand un jet de sauvegarde est raté pour une figurine **PSYKER THOUSAND SONS** de votre armée.

CIBLE : Cette figurine **PSYKER**.

EFFET : Remplacez par 0 la caractéristique de Dégâts de cette attaque.



SORCELLERIE DÉVASTATRICE

CULTE DE LA MAGIE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

La sorcellerie a remplacé le sang dans les veines de ce guerrier. La puissance irrésistible de ses conjurations est tel un raz-de-marée mystique dévastateur.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **PSYKER THOUSAND SONS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque Attaque Psychique de votre unité, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.



SÈVE SORCIÈRE

CULTE DE LA MAGIE – STRATAGÈMES DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Sorciers Thousand Sons imprègnent les bolts de leurs laquais d'énergie empyréenne afin de les rendre encore plus mortels.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **PSYKER THOUSAND SONS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, tous les pistolets bolters Inferno, les bolters Inferno, les combi-bolters Inferno et les armes combinées Inferno dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [**PSYCHIQUE**] et une caractéristique de Force de 5.



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Culte de la Magie, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Culte de la Magie



PUISSANCE MYSTIQUE

CULTE DE LA MAGIE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les plus puissants Sorciers des Thousand Sons sont des psykers de combat qui, si la situation l'exige, peuvent siphonner une portion de leur âme corrompue et l'insuffler aux déferlantes psychiques qu'ils projettent.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **PSYKER THOUSAND SONS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 9" à la portée des armes Psychiques dont votre unité est équipée.

1PC



VISION WARP

CULTE DE LA MAGIE – STRATAGÈMES DE RUSE STRATÉGIQUE

Les âmes corrompues des membres de la cabale étant enchevêtrées dans l'empyrée, ce que voit un de ses champions est perçu par les autres.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **PSYKER THOUSAND SONS** de votre armée et 1 unité ennemie visible de cette unité.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine **PSYKER THOUSAND SONS** amie avec une arme Psychique qui cible cette unité ennemie, cette attaque a les aptitudes [**TIR INDIRECT**] et [**IGNORE LE COUVERT**].

2PC



THOUSAND SONS – CULTE DE LA MAGIE

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Culte de la Magie, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Culte de la Magie.

SEIGNEUR DU SAVOIR INTERDIT

Ce sorcier a assimilé de nombreux grimoires et volumes impies, lui conférant une connaissance inégalée en matière de sortilèges, malédictions et rituels destructeurs.

Figure **PSYKER THOUSAND SONS** seulement. Le porteur peut être choisi pour utiliser un Rituel même si un autre **PSYKER** de votre armée a déjà été choisi pour utiliser ce Rituel à cette phase.

PARCHEMINS ATHÉNÉENS

Jadis Ahriman dévora le savoir contenu dans l'Athenaeum de Kallimakus, mais tous les fondateurs de l'Athenaeum ne périrent pas quand leur recueil de connaissances fut détruit. Certaines ont été transcrites pour préserver une fraction de la grande bibliothèque. Celui qui possède ces textes a accès à des techniques qui rendent ses sortilèges exceptionnellement puissants.

Figure **PSYKER THOUSAND SONS** seulement. À votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille et n'est pas Ébranlé, il génère pour vous 1 point de Cabale supplémentaire à cette phase.

CRISTAL D'UMBRALÉFICES

En siphonnant l'obscurité perpétuelle qui règne à l'ancien emplacement de la planète maudite Mangel III dans l'espace réel, une cabale de Sorciers du Culte de la Magie façonna le Cristal d'Umbraléfices. Celui qui commande à cette puissante relique peut employer son énergie pour plier l'espace temporairement, créant ainsi un portail de translocation pour ses alliés et lui-même.

Figure **THOUSAND SONS** seulement. Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, vous pouvez retirer l'unité du porteur du champ de bataille. En ce cas, à l'étape de Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, remplacez cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

VORTEX OCCULTE

Cette convergence rituelle est le fruit de la destruction à un niveau moléculaire d'objets occultes, dont la substance a ensuite été injectée dans un nexus d'énergie tourbillonnant autour du créateur. Quand la bataille éclate, le sorcier puise dans ce pouvoir afin de déclencher une destruction empyréenne sur l'ennemi.

Figure **THOUSAND SONS** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et de Dégâts des armes Psychiques dont est équipé le porteur.





AHRIMAN

M

6"

E

4

SV

3+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Inferno [PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
Affût Psychique [PRÉCISION, PSYCHIQUE]	18"	1	2+	6	-1	D6

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton Noir d'Ahriman [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	7	-1	3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Cabale de Sorciers 3

Seigneur des Rubricae : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Archi-sorcier de Tzeentch (Psychique) : Une fois par bataille, vous pouvez choisir cette figurine afin d'utiliser un Rituel pour 0 point de Cabale (voir Cabale de Sorciers). En ce cas, toutes les autres règles pour l'utilisation de Rituels s'appliquent.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, AHRIMAN

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

AHRIMAN

Au sein de sa Légion maudite, Ahriman n'est surclassé que par son géno sire en termes de puissance warp qu'il déchaîne au combat. C'est un sorcier effroyable et un maître manipulateur, qui intrigue par l'intermédiaire de sa cabale de psykers subalternes et des rangs de Rubricae sous ses ordres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ahriman – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Inferno ; Affût Psychique ; Bâton Noir d'Ahriman.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES RUBRICAÉ

AHRIMAN

Votre armée ne peut pas inclure à la fois **AHRIMAN** et **AHRIMAN SUR DISQUE DE TZEENTCH**.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, AHRIMAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

AHRIMAN SUR DISQUE DE TZEENTCH

M

10"

E

4

SV

3+

PV

6

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Inferno [PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
Affût Psychique [PRÉCISION, PSYCHIQUE]	18"	1	2+	6	-1	D6

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton Noir d'Ahriman [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	7	-1	3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Cabale de Sorciers 3

Seigneur des Rubricae : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Archi-sorcier de Tzeentch (Psychique) : Une fois par bataille, vous pouvez choisir cette figurine afin d'utiliser un Rituel pour 0 point de Cabale (voir Cabale de Sorciers). En ce cas, toutes les autres règles pour l'utilisation de Rituels s'appliquent.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, VOL, CHAOS, TZEENTCH, AHRIMAN SUR DISQUE DE TZEENTCH



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

AHRIMAN *SUR DISQUE DE TZEENTCH*

Ahriman lutte avec une concentration singulière et une détermination effrayante. À distance, il déchaîne des tempêtes de fureur psychique qui métamorphosent, font muter ou effacent tous ceux qui se dressent face à lui. Volant près du sol sur son Disque de Tzeentch, l'Archi-sorcier fauche tout survivant avec son terrifiant Bâton Noir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ahriman – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Affût Psychique ; pistolet bolter Inferno ; Bâton Noir d'Ahriman.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES RUBRICAE

AHRIMAN

Votre armée ne peut pas inclure à la fois **AHRIMAN** et **AHRIMAN SUR DISQUE DE TZEENTCH**.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, VOL, CHAOS, TZEENTCH, AHRIMAN SUR DISQUE DE TZEENTCH



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

LAND RAIDER DES THOUSAND SONS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	16	6+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Arme combinée Inferno [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Canon laser Soulshatter	48"	2	3+	12	-3	D6+1
Bolter lourd Inferno jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	24"	3	3+	5	-2	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de ce **TRANSPORT** après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, LAND RAIDER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

LAND RAIDER DES THOUSAND SONS

Les Land Raider du Chaos employés par les Thousand Sons sont des monstres blindés communément utilisés pour transporter au combat des Terminators du Scarabée Occulte. Des flammes warp dansent sur leur coque, quand celle-ci n'ondule pas sous l'effet d'une mutation constante, tandis que leurs armes lourdes tirent sans relâche.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter Inferno
 - 1 arme combinée Inferno
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Land Raider des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser Soulshatter ; bolter lourd Inferno jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE THOUSAND SONS** (hormis les figurines **CULTISTES** et **TZAANGOR**). Chaque figurine **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, LAND RAIDER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

PREDATOR ANNIHILATOR DES THOUSAND SONS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	4



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Arme combinée Inferno [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Bolter lourd Inferno [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-2	2
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Canon laser Predator jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	14	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Annihilator : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Dégâts de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, PREDATOR ANNIHILATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

PREDATOR ANNIHILATOR DES THOUSAND SONS

Chaque rayon laser bleu-vert de ces véhicules est guidé par les murmures précognitifs d'entités surnaturelles, tandis que le feu de leurs moteurs est attisé par la haine impérissable de leurs équipages.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser
 - 2 bolters lourds Inferno
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter Inferno
 - 1 arme combinée Inferno
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Annihilator des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : Canon laser Predator jumelé ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, PREDATOR ANNIHILATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

PREDATOR DESTRUCTOR DES THOUSAND SONS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	4



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Arme combinée Inferno [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Bolter lourd Inferno [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-2	2
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Autocanon Predator [TIR RAPIDE 2]	48"	4	3+	9	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Destructor : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité **INFANTERIE**, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, PREDATOR DESTRUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

PREDATOR DESTRUCTOR DES THOUSAND SONS

Ces Predator Destructor tirent des projectiles sur lesquels danse une énergie surnaturelle, le caquètement des cacodémons qui les possèdent se mêlant à l'aboïement de leurs canons et aux cris de leurs victimes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser
 - 2 bolters lourds Inferno
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter Inferno
 - 1 arme combinée Inferno
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Destructor des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : autocanon Predator; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, PREDATOR DESTRUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

RHINO DES THOUSAND SONS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Arme combinée Inferno [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	-1	1

🔨 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Autoréparation : Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, RHINO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

RHINO DES THOUSAND SONS

De nombreux transports Rhino employés par les Thousand Sons sont des véhicules anciens, leurs esprits de la machine autrefois nobles désormais saturés par la malice du warp, leurs coques mutées et décolorées par l'énergie débridée du changement. Quoi qu'il en soit, ces Rhino convoient toujours les fantassins de Tzeentch au combat, tout en faisant feu de leur arsenal entier.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter Inferno additionnel
 - 1 arme combinée Inferno
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Rhino des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : combi-bolter Inferno ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE THOUSAND SONS** (hormis les figurines **CULTISTES**, **TZAANGOR** et **TERMINATOR**).

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, RHINO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

REJETONS DU CHAOS DES THOUSAND SONS

M

8"

E

5

SV

4+

PV

4

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Hideuses mutations

PORTÉE

Mêlée

A

D6+2

CC

4+

F

5

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

Monstruosités Régénératrices : Au début de la phase de commandement de chaque joueur, 1 figurine de cette unité récupère jusqu'à D3 PV perdus.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, TZEENTCH, REJETONS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

REJETONS DU CHAOS DES THOUSAND SONS

Les Rejetons du Chaos sont des masses de chair et d'os percluses de mutations qui titubent vers l'ennemi avec une férocité décérébrée. Ils crient et bavent par leurs orifices hérissés de dents tout en attaquant sauvagement avec leurs pseudopodes barbelés, leurs pinces et leurs membres noueux, déchirant et broyant tous ceux qui n'ont pas fui, éperdus de terreur.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2 Rejetons du Chaos

Chaque figurine est équipée de : hideuses mutations.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, TZEENTCH, REJETONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

VINDICATOR DES THOUSAND SONS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	11	6+	3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Demolisher [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	3+	14	-3	D6
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Arme combinée Inferno [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Bouclier de Siège : Quand vous faites des attaques de tir avec son canon Demolisher, cette figurine peut cibler des unités ennemies à Portée d'Engagement d'elle-même (à condition qu'aucune autre unité amie ne soit également à Portée d'Engagement de l'unité ennemie ciblée). De plus, quand vous faites des attaques de tir, cette figurine ne subit pas de pénalité à ses jets de Touche à cause du fait d'être à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, VINDICATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

VINDICATOR DES THOUSAND SONS

Le Vindicator du Chaos est un char de siège brutal dont le canon Demolisher tire des obus dévastateurs capables de raser des bunkers, faire une brèche dans les remparts ou vaporiser des escouades entières d'un seul coup. Les Thousand Sons sont friands de ces véhicules, qui apportent des changements catastrophiques à chaque tir.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter Inferno
 - 1 arme combinée Inferno
 - Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.
-

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Vindicator des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : canon Demolisher ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, VINDICATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

PROFANATEUR DES THOUSAND SONS

M

8"

E

10

SV

3+

PV

14

CD

6+

CO

5



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon de Profanateur [DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	3+	10	-1	3
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Arme combinée Inferno [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Bolter lourd Inferno jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-2	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	9	-3	D6+1



ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Profanateur	Mêlée	5	3+	16	-3	D6+1
Fléau de Profanateur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	12	-1	2

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DÉMON, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, PROFANATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

Marcheur Crapahuteur : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE** amies et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

PROFANATEUR DES THOUSAND SONS

Ces imposantes machines de guerre avancent sur des pattes d'araignée métalliques, qui broient et éventrent tandis que leurs armes lourdes font pleuvoir la mort sur l'ennemi. Nimbé de flammes warp, le Profanateur ignore les tirs adverses en transmutant les projectiles, ou en ressoudant sa chair aussi rapidement que les dégâts lui sont infligés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le lance-flammes lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 fléau de Profanateur
 - 1 lanceur Havoc
- L'autocanon Reaper de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon laser jumelé
 - 1 bolter lourd Inferno jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 1 arme combinée Inferno.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Profanateur des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : canon de Profanateur; autocanon Reaper; lance-flammes lourd jumelé; griffes de Profanateur.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DÉMON, FUMÉE, CHAOS, TZEENTCH, PROFANATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

SORCIER EXALTÉ

M

6"

E

4

SV

3+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Déflagration Astrale [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	18"	D6	2+	6	-2	D3
Pistolet bolter Inferno [PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2
Lance-flammes Warp léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	6	-1	D3
Khopesh prosperien	Mêlée	4	3+	5	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER EXALTÉ

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Cabale de Sorciers 2

Bouclier des Arcanes [Psychique] : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

Calfatage de Rubricae [Psychique] : À votre phase de Commandement, si cette figurine mène une unité, vous pouvez jeter 1 D6 : sur 1, l'unité subit D3 blessures mortelles ; sur 2-5, vous pouvez restituer 1 figurine de Garde du Corps détruite à l'unité ; sur 6, vous pouvez restituer jusqu'à 2 figurines de Gardes du Corps détruites à l'unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

SORCIER EXALTÉ

Comptant parmi les meilleurs lieutenants de Magnus, chaque Sorcier Exalté est une incarnation de pouvoir interdit et d'ambition monstrueuse. De par leurs lance-flammes Warp légers à la buse fumante, la puissance débridée de leur sorcellerie et les boucliers scintillants projetés par leurs symboles corrompus de Tzeentch, ce sont de terrifiants guerriers.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter Inferno de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 lance-flammes Warp léger
- Cette figurine peut être équipée de 1 khopesh prosperien.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier Exalté

Cette figurine est équipée de : Déflagration Astrale ; pistolet bolter Inferno ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES RUBRICAE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER EXALTÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

SORCIER EXALTÉ SUR DISQUE DE TZEENTCH

M

12"

E

4

SV

3+

PV

6

CD

6+

CO

1



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Feu des Arcanes [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]	18"	D6	N/A	6	-2	D3
Pistolet bolter Inferno [PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
 Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
 Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2
Lance-flammes Warp léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	-1	1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	6	-1	D3
Khopesh prosperien	Mêlée	4	3+	5	-2	2

 Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER EXALTÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

SORCIER EXALTÉ SUR DISQUE DE TZEENTCH

On raconte que seuls les plus grands manipulateurs des pouvoirs ésotériques se voient gratifiés d'une des montures démoniaques de Tzeentch. Les Sorciers Exaltés filent sur ces disques dans des traînées de flammes surnaturelles tout en exploitant l'énergie irisée de l'empyrée pour déchaîner des tempêtes de feu.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter Inferno de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 lance-flammes Warp léger
- Cette figurine peut être équipée de 1 Khopesh prosperien.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier Exalté

Cette figurine est équipée de : Feu des Arcanes ; pistolet bolter Inferno ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES RUBRICAE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER EXALTÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

FERROCENTAURUS DES THOUSAND SONS

M

E

SV

PV

CD

CO

8"

10

3+

12

6+

3



☯ ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Ectoplasma [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	10	-3	3
Autocanon Hades	36"	6	3+	8	-1	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Ferrocентаurus	Mêlée	3	3+	6	0	1
Mâchoires de Ferrocентаurus	Mêlée	5	3+	7	0	2

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Salves Cuisantes : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, l'unité ennemie est pilonnée. Tant qu'une unité est pilonnée, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, FERROCENTAURUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

FERROCENTAURUS DES THOUSAND SONS

Les canons Ectoplasma et les autocanons Hades lourds des Ferrocentaurus puisent leur énergie directement dans le fourneau démoniaque au cœur de chaque machine d'artillerie. Elles lâchent ainsi des salves de haine qui éradiquent par dizaines les ennemis des Thousand Sons.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 autocanons Hades de cette figurine peuvent être remplacés par 2 canons Ectoplasma.
- Les mâchoires de Ferrocentaurus de cette figurine peuvent être remplacées par 1 canon Ectoplasma et 1 griffes de Ferrocentaurus.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ferrocentaurus des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : 2 autocanons Hades ;
1 mâchoires de Ferrocentaurus.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, FERROCENTAURUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MÉTABRUTUS DES THOUSAND SONS

M

6"

E

9

SV

2+

PV

8

CD

6+

CO

3



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

12"

D6

N/A

5

-1

1

Canon à plasma de Métabrutus [DÉFLAGRATION, À RISQUE]

36"

D3

3+

8

-3

3

Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]

24"

2

3+

4

-1

1



Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]

48"

D6

3+

4

0

1



Lance-missiles – Krak

48"

1

3+

9

-2

D6

Multi-fuseur [FUSION 2]

18"

2

3+

9

-4

D6

Autocanon jumelé [JUMELÉ]

48"

2

3+

9

-1

3

Bolter lourd Inferno jumelé

36"

3

3+

5

-2

2

[TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]

Canon laser jumelé [JUMELÉ]

48"

1

3+

12

-3

D6+1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Arme de corps à corps

Mêlée

5

3+

6

0

1

Poing de Métabrutus

Mêlée

5

3+

12

-2

3

Marteau de Métabrutus

Mêlée

5

4+

14

-3

D6+1

Fléau énergétique

Mêlée

8

3+

7

-1

2



Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, TZEENTCH, MÉTABRUTUS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

Babil Dément de Savoir Occulte [Aura] : Chaque fois qu'une figurine **PSYKER THOUSAND SONS** amie à 9" de cette figurine est choisie pour utiliser un Rituel, vous gagnez 1 point de Cabale.

Poings de Métabrutus : Si cette figurine est équipée de deux poings de Métabrutus, ces armes ont l'aptitude **[JUMELÉ]**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MÉTABRUTUS DES THOUSAND SONS

Chaque Métabrutus des Thousand Sons est une salle de torture ambulante, pilotée par un Space Marine du Chaos mutilé, dupé, et soumis par les Sorciers de la Légion à conclure volontairement ce pacte hideux. Liant puissance martiale et résistance blindée à une folie meurtrière, ces viles machines sont violemment efficaces.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le multi-fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon à plasma de Métabrutus
 - 1 autocanon jumelé
 - 1 bolter lourd Inferno jumelé
 - 1 canon laser jumelé
 - 1 poing de Métabrutus
- Le lance-missiles de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 poing de Métabrutus
 - 1 marteau de Métabrutus
 - 1 fléau énergétique
- Pour chaque poing de Métabrutus dont cette figurine est équipée, elle peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter Inferno
 - 1 lance-flammes lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métabrutus des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : lance-missiles ; multi-fuseur ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, TZEENTCH, MÉTABRUTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MÉTADRAK DES THOUSAND SONS

M	E	SV	PV	CD	CO
20+"	9	3+	12	6+	0



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Conflagrateur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	2
Autocanon Hades	36"	6	3+	8	-1	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Métadrak [ANTI-VOL 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	7	-1	2

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Stationnaire**

Enveloppé de Flammes : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement. Jusqu'à la fin du tour, les figurines de cette unité ne peuvent pas avoir le Bénéfice du Couvert.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, MÉTADRAK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MÉTADRAK DES THOUSAND SONS

Volant juste au-dessus du champ de bataille sur des ailes de feu, les Métadraks font plonger leurs ennemis à couvert. Virevoltant et esquivant tels des bêtes agiles, ils déversent des torrents de projectiles par leurs canons de gueule, décrochent les appareils ennemis du ciel avec leurs serres, et honorent Tzeentch par le sacrifice de chaque victime.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'autocanon Hades de cette figurine peut être remplacé par 1 conflagrateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métadrak des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : autocanon Hades ;
griffes de Métadrak.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, MÉTADRAK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MAÎTRE INFERNAL

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Pistolet bolter Inferno [PISTOLET]

12"

1

2+

4

-1

1

Invocation de Hurlleurs – feu sorcier

[PSYCHIQUE, TORRENT]

18"

2D3

N/A

6

-2

1

Invocation de Hurlleurs – feu sorcier focalisé

[À RISQUE, PSYCHIQUE, TORRENT]

18"

2D6

N/A

6

-2

1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Arme de force [PSYCHIQUE]

Mêlée

4

3+

6

-1

D3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, MAÎTRE INFERNAL

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Cabale de Sorciers 2

Maelström Maléfique (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Aperçu de l'Éternité (Psychique) : Une fois par tour, vous pouvez changer le résultat de 1 jet de Touche, 1 jet de Blessure, 1 jet de Dégâts ou 1 jet de sauvegarde pour cette figurine par un 6 non modifié.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

MAÎTRE INFERNAL

Les Maîtres Infernaux concluent des pactes avec des entités démoniaques que l'on appelle, par euphémisme, des tutélaires. Sur le champ de bataille, ils peuvent déchaîner les pouvoirs de ces familiers maléfiques pour noyer leurs ennemis sous des terreurs incarnées éphémères, écouter les murmures du futur ou contrôler les courants de l'empyrée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître Infernal

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Inferno ; Invocation de Hurlleurs ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES RUBRICAE

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, MAÎTRE INFERNAL

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS



MAGNUS LE ROUGE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	11	2+	16	5+	6



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Regard de Magnus [BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	24"	3D3	2+	9	-2	3
Tempête de Feu de Tzeentch [DÉFLAGRATION, PSYCHIQUE]	24"	D6+3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Magnus – frappe [BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	Mêlée	7	2+	16	-3	3
Lame de Magnus – balayage [PSYCHIQUE]	Mêlée	14	2+	8	-1	1

ROI POURPRE

Forme Impossible (Psychique) : À chaque attaque contre ce **PSYKER** (hormis les Attaques Psychiques), soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

Trahison de Tzeentch (Psychique) : Au début de la phase de Tir adverse, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 24" et visible de ce **PSYKER**. Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ennemie ont l'aptitude [À RISQUE].

Fluctuation Temporelle (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité **THOUSAND SONS** amie est à 6" de ce **PSYKER**, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité.

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PSYKER, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, PRIMARQUE, MAGNUS LE ROUGE

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : Cabale de Sorciers 4

Puissance Surnaturelle : Au début du round de bataille, choisissez 1 des aptitudes de la section Roi Pourpre (voir ci-contre). Jusqu'au début du prochain round de bataille, cette figurine a cette aptitude.

Seigneur de la Planète des Sorciers (Aura) : Tant qu'une unité **PSYKER THOUSAND SONS** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque Psychique d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

MAGNUS LE ROUGE

Nul n'ose croiser le regard du Roi Pourpre. Il est le réceptacle d'une énergie mystique, une consciente confluence du destin et de la magie, liée à la chair miroitante d'un demi-dieu démoniaque. Magnus déchaîne ses pouvoirs en une tempête inéluctable, si bien que les plus chanceuses de ses victimes sont celles qui décèdent les premières.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Magnus le Rouge – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Regard de Magnus ; Tempête de Feu de Tzeentch ; Lame de Magnus.

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PSYKER, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, PRIMARQUE, MAGNUS LE ROUGE



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

FERROCERBERUS DES THOUSAND SONS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Découpeur à magma [FUSION 2]	6"	2	3+	9	-4	D6
 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mécaflagellums [ATTQUES BONUS]	Mêlée	6	3+	7	-1	1
Poings de Ferrocerberus	Mêlée	6	3+	14	-2	D6+1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Chasseurs Prophétiques : Vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et vous pouvez même le faire si vous avez déjà utilisé ce Stratagème-là sur une unité différente à cette phase.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, chaque fois que cette figurine fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, FERROCERBERUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

FERROCERBERUS DES THOUSAND SONS

Les Ferrocerberus sont des machines-démons capables d'escalader les plus hauts remparts à l'aide de leurs griffes de métal. Les spécimens employés par les Thousand Sons sont inexorables, car les démons qu'ils renferment traquent leur proie en anticipant ses choix futurs, autant qu'en suivant la piste scintillante de son âme.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les mécaflagellums de cette figurine peuvent être remplacés par 2 découpeurs à magma.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ferrocerberus des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : mécaflagellums ;
poings de Ferrocerberus.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, FERROCERBERUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MUTALITHE À VORTEX

M

10"

E

10

SV

4+

PV

13

CD

6+

CO

4

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➡	Vortex warp – décharge [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	3+	9	-2	2
➡	Vortex warp – faisceau [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	1	3+	18	-4	D6+6
➡	Vortex warp – torrent [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	2D6	N/A	6	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Gueule à tentacules	Mêlée	15	3+	7	0	1
	Griffes de Mutalithe	Mêlée	5	3+	9	-2	4

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, MUTALITHE À VORTEX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MUTALITHE À VORTEX

Cette bête abjecte est une offense aux lois de la nature qui détruit la santé mentale. Sa silhouette en mutation permanente aspire et rejette l'énergie empyréenne en un phénomène qui altère encore davantage la réalité qui l'entoure. Les ennemis qui ne sont pas plongés dans la folie par la présence du monstre sont promptement changés en horreurs de chair par son aura révoltante.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mutalithe à Vortex

Cette figurine est équipée de : vortex warp ; gueule à tentacules ; griffes de Mutalithe.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, DÉMON, CHAOS, TZEENTCH, MUTALITHE À VORTEX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MARINES RUBRICAE

M

5"

E

4

SV

3+

PV

2

CD

6+

CO

2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Inferno [PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Bolter Inferno	24"	2	3+	4	-1	1
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Canon Soulreaper [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	-1	1
Châtiment du Warp [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET, PSYCHIQUE]	18"	2	3+	4	-3	1
Lance-flammes Warp léger [PISTOLET, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	-1	1
Lance-flammes Warp [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	3+	6	-1	D3

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, LIGNE, CHAOS, TZEENTCH,
MARINES RUBRICAE | ASPIRANT SORCIER : PSYKER

APTITUDES

FACTION : Cabale de Sorciers 1*

*Figurine Aspirant Sorcier seulement

Poruvoyeurs de Changement : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Si la cible de cette attaque est à portée d'un pion d'objectif que vous ne contrôlez pas, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône de Flammes : Chaque fois qu'une figurine de l'unité du porteur fait une attaque de tir, si une Blessure Critique est causée, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

MARINES RUBRICAЕ

D'un pas implacable, les Marines Rubricae lâchent une grêle de tirs. Les projectiles magiques de leurs armes Inferno et leurs canons Soulreaper réduisent l'ennemi en pièces, tandis que les gerbes de feu mutant de leurs lance-flammes warp brûlent et altèrent la chair et l'âme. Nul ne peut résister longtemps à une attaque de cette nature.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter Inferno de l'Aspirant Sorcier peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 lance-flammes Warp léger
- Chaque Marine Rubricae (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter Inferno remplacé par 1 lance-flammes Warp.
- Le bolter Inferno de 1 Marine Rubricae peut être remplacé par 1 canon Soulreaper.
- 1 Marine Rubricae peut être équipé de 1 icône de flammes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aspirant Sorcier
- 4-9 Marines Rubricae

L'Aspirant Sorcier est équipé de : pistolet bolter Inferno ; Châtiment du Warp ; arme de force.

Chaque Marine Rubricae est équipé de : bolter Inferno ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, TZEENTCH,
MARINES RUBRICAЕ | ASPIRANT SORCIER : PSYKER

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE

M

5"

E

5

SV

2+

PV

3

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes Warp lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-2	1
Lance-missiles Hellfyre	36"	2	3+	10	-2	3
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Canon Soulreaper [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	-1	1
Châtiment du Warp [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	4	-3	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3
Khopesh prosperien	Mêlée	3	3+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Cabale de Sorciers 1*

* Figurine Sorcier du Scarabée Occulte seulement

Gardiens Implacables : Tant que cette unité inclut une ou plusieurs figurines **PSYKER**, à chaque attaque contre cette unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, TERMINATOR, CHAOS, TZEENTCH, TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE | SORCIER DU SCARABÉE OCCULTE : PSYKER

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE

Les Terminators du Scarabée Occulte luttent avec le talent impitoyable qui était le leur lorsqu'ils servaient de gardes du corps de chair et de sang à Magnus, en frappant l'ennemi au cœur grâce à une sorcellerie de téléportation. Maniant des lames rituelles inspirées des anciens khopeshs prosperiens, ils fauchent les victimes qui ont survécu à leurs salves implacables.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter Inferno du Sorcier du Scarabée Occulte peut être remplacé par 1 khopesh prosperien.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le combi-bolter Inferno de 1 Terminator du Scarabée Occulte peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes Warp lourd
 - 1 canon Soulreaper
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Terminator du Scarabée Occulte peut être équipé de 1 lance-missiles Hellfyre.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier du Scarabée Occulte
- 4-9 Terminators du Scarabée Occulte

Le Sorcier du Scarabée Occulte est équipé de : combi-bolter Inferno ; Châtiment du Warp ; arme de force.

Chaque Terminator du Scarabée Occulte est équipé de : combi-bolter Inferno ; khopesh prosperien.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, TERMINATOR, CHAOS, TZEENTCH, TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE | **SORCIER DU SCARABÉE OCCULTE :** PSYKER



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

SORCIER DES THOUSAND SONS

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Feux de l'Abyssse

[PISTOLET, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 3]

12"

2D6

2+

5

-1

1

Pistolet bolter Inferno [PISTOLET]

12"

1

2+

4

-1

1



Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]

12"

1

2+

7

-2

1



Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]

12"

1

2+

8

-3

2

Lance-flammes Warp léger

[IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]

12"

D6

N/A

3

-1

1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Arme de force [PSYCHIQUE]

Mêlée

4

3+

6

-1

D3



Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Cabale de Sorciers 1**

Guides Empréens (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude **[TOUCHES FATALES]**.

Illusions de Tzeentch (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 18".

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

SORCIER DES THOUSAND SONS

Les Sorciers des Thousand Sons dirigent les rangs des Rubricae au combat, tout en usant de leur sorcellerie pour affliger l'ennemi de mutations, faire éclater des tempêtes de feu surnaturelles ou dissimuler leurs propres guerriers sous un voile d'illusions, protégés par la faveur fluctuante de Tzeentch.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter Inferno de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 lance-flammes Warp léger

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : Feux de l'Abysse ; pistolet bolter Inferno ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES RUBRICAÉ

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

SORCIER DES THOUSAND SONS EN ARMURE TERMINATOR



M

5"

E

5

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Flammes scintillantes [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	4	-3	2
Combi-bolter Inferno [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Arme combinée Inferno [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	-1	1



ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	6	-1	D3
Khopesh prosperien	Mêlée	4	3+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Cabale de Sorciers 2**

Guides Empryéens (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Destin Funeste (Psychique) : À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de cette figurine. Jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque d'une figurine THOUSAND SONS amie ciblant l'unité ennemie choisie, relancez tout jet de Touche de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, TERMINATOR, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

SORCIER DES THOUSAND SONS EN ARMURE TERMINATOR

Engoncé dans une imposante armure Terminator, un Sorcier des Thousand Sons est capable d'ignorer les tirs antichars ennemis. Ainsi protégé, il est libre de déchaîner sa magie mutagène en toute impunité, et dirige des offensives dans les places fortes les plus lourdement défendues en fauchant quiconque s'interpose.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter Inferno de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée Inferno
 - 1 Khopesh prosperien

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier des Thousand Sons en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : Flammes scintillantes ; combi-bolter Inferno ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, TERMINATOR, CHAOS, TZEENTCH, SORCIER



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

CULTISTES DES THOUSAND SONS



M

6"

E

3

SV

6+

PV

1

CD

7+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Arme à feu de Cultiste

24"

1

4+

3

0

1



Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]

24"

D3

4+

4

0

1



Lance-grenades – Krak

24"

1

4+

9

-2

D3

Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

12"

D6

N/A

4

0

1

Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]

36"

3

4+

4

0

1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Arme d'assaut brutale

Mêlée

2

4+

3

0

1



Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, TZEENTCH, CULTISTES

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

Pions du Destin : Chaque fois que cette unité détruit une unité ennemie, jetez 1 D6 : sur 2+, vous gagnez 1PC. Quand l'unité ayant cette aptitude est détruite, jetez 1 D6 : sur 2+, vous gagnez 1PC.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

CULTISTES DES THOUSAND SONS

D'innombrables mortels offrent leur âme à Tzeentch dans l'espoir d'une récompense. Pour la plupart, celle-ci prendra la forme peu enviable d'une lutte désespérée contre leurs précédents oppresseurs, en tant que chair à canon, sacrifiés en masse sur l'autel du champ de bataille par leurs impitoyables maîtres Thousand Sons.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, l'arme à feu de Cultiste de 1 Cultiste des Thousand Sons peut être remplacée par 1 lance-flammes.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, l'arme à feu de Cultiste de 1 Cultiste des Thousand Sons peut être remplacée par 1 mitrailleuse.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, l'arme à feu de Cultiste de 1 Cultiste des Thousand Sons peut être remplacée par 1 lance-grenades.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Cultiste des Thousand Sons
- 9-19 Chaos Cultistes

Chaque figurine est équipée de : arme à feu de Cultiste ;
arme d'assaut brutale.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, TZEENTCH, CULTISTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

PRINCE DÉMON DES THOUSAND SONS

M

7"

E

10

SV

2+

PV

10

CD

6+

CO

3

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Infernal	24"	6	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes infernales – frappe [PSYCHIQUE]	Mêlée	6	2+	8	-2	3
Armes infernales – balayage [PSYCHIQUE]	Mêlée	14	2+	6	0	1

 Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, DÉMON, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, PRINCE DÉMON

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Cabale de Sorciers 2

La Trame du Destin (Psychique) : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité **MARINES RUBRICAE** ou **TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE** amie à 6" de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [PRÉCISION].

Prestige de Tzeentch (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité **THOUSAND SONS** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de cette unité ont l'aptitude Discretion.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS



PRINCE DÉMON DES THOUSAND SONS

Les Princes Démons des Thousand Sons sont de redoutables sorciers doublés de guerriers monstrueux, qui possèdent une puissance martiale terrifiante. En outre, leur simple présence altère l'écheveau du destin pour convenir à leurs desseins, en veillant à ce que leurs guerriers fauchent l'ennemi avec une précision surnaturelle.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon des Thousand Sons

Cette figurine est équipée de : canon Infernal ;
armes infernales.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, DÉMON, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH,
PRINCE DÉMON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

PRINCE DÉMON DES THOUSAND SONS AILÉ

M

E

SV

PV

CD

CO

11"

9

2+

10

6+

3

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Infernal	24"	6	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes infernales – frappe [PSYCHIQUE]	Mêlée	6	2+	8	-2	3
Armes infernales – balayage [PSYCHIQUE]	Mêlée	14	2+	6	0	1

 Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, DÉMON, PSYKER, VOL, CHAOS, TZEENTCH, PRINCE DÉMON

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Cabale de Sorciers 2

Flammes du Sorcier (Psychique) : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée à cette phase et jeter neuf D6 : pour chaque 6, l'unité subit 1 blessure mortelle.

Foulée Éthérique (Psychique) : À la fin du tour adverse, si cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille puis, à l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Si la bataille prend fin et si cette figurine n'est pas sur le champ de bataille, elle est détruite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

PRINCE DÉMON DES THOUSAND SONS AILÉ

Portés par des zéphirs sorciers ou des ailes de chair mutante, ces Princes Démon se délectent de projeter des flammes éthériques depuis les hauteurs, ce qui renforce leur supériorité mégalomane envers leurs ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon des Thousand Sons ailé

Cette figurine est équipée de : canon Infernal ;
armes infernales.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, DÉMON, PSYKER, VOL, CHAOS, TZEENTCH,
PRINCE DÉMON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

TZAANGORS ÉCLAIRÉS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	4	5+	2	7+	2



🎯 ARMES DE TIR

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
---------------------------------	-----	---	----	---	---	---

Grand arc scelle-destin [TOUCHES FATALES, PRÉCISION]	30"	2	4+	5	-1	2
--	-----	---	----	---	----	---

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Épée tronçonneuse	Mêlée	4	4+	4	0	1
-------------------	-------	---	----	---	---	---

Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	4	0	1
-----------------------	-------	---	----	---	---	---

Lance divinatoire [LANCE, PRÉCISION]	Mêlée	3	4+	5	-2	1
--------------------------------------	-------	---	----	---	----	---

APTITUDES

Tromperie Maligne : Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette unité, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6" comme si c'était votre phase de Mouvement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, CHAOS, TZEENTCH, TZAANGORS ÉCLAIRÉS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

TZAANGORS ÉCLAIRÉS

Comptant parmi les plus bénis de leur engeance, les Éclairés perçoivent l'écheveau du destin grâce à une communion avec Tzeentch. Ils filent au combat sur des disques démoniaques, leurs lances divinatoires bourdonnant dès qu'elles sentent leur proie prédestinée. Leurs grands arcs scelle-destin tirent des flèches ensorcelées à l'aide de cordes ectoplasmiques avec de funestes effets.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir sa lance divinatoire remplacée par 1 des choix suivants:
 - 1 pistolet-mitrailleur et 1 épée tronçonneuse
 - 1 grand arc scelle-destin et 1 arme de corps à corps

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aviarque
- 2-5 Éclairé

Chaque figurine est équipée de : lance divinatoire.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, CHAOS, TZEENTCH, TZAANGORS ÉCLAIRÉS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

CHAMAN TZAANGOR

M

10"

E

4

SV

5+

PV

4

CD

7+

CO

1



ARMES DE TIR

Orbes mutants

[DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]

PORTÉE

18"

A

D6

CT

3+

F

9

PA

0

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Sceptre de Chaman [PSYCHIQUE]

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

3+

F

5

PA

-1

D

D3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Cabale de Sorciers 1

Sombre Bénédiction [Psychique] : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Prophète Bestial : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, CHAMAN TZAANGOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

CHAMAN TZAANGOR

Les Chamans Tzaangors possèdent de prodigieuses aptitudes de sorciers qu'ils tirent de leur foi en Tzeentch, et peuvent déchaîner un déluge psychique sur l'ennemi tandis qu'ils volent sur leurs disques démoniaques. La simple présence de ces champions bestiaux pousse les hardes sous leurs ordres à de nouveaux sommets de violence.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chaman Tzaangor

Cette figurine est équipée de : orbes mutants ;
sceptre de Chaman.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TZAANGORS ÉCLAIRÉS
- TZAANGORS

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH,
CHAMAN TZAANGOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

TZAANGORS

M

6"

E

4

SV

6+

PV

1

CD

7+

CO

2



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	4	0	1
Lames de Tzaangor	Mêlée	2	4+	5	-1	1

APTITUDES

Chasseurs de Reliques : À la fin de votre phase de Commandement, jetez 1 D6 pour chaque pion d'objectif que vous contrôlez et qui a une ou plusieurs unités de votre armée ayant cette aptitude à portée de lui : pour chaque 4+, vous gagnez 1 point de Cabale.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bannière de Harde : Vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement pour l'unité du porteur.

Braillecorne : Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, TZEENTCH, TZAANGORS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS

TZAANGORS

Les sons de braillecorne et les cris aviaires augurent de l'arrivée des Tzaangors. Ces troupes de choc mutantes se ruent au combat en maniant des lames baroques ou des épées tronçonneuses rugissantes avec un talent cruel. Les tirs adverses sont déviés par une puissance occulte, car ces créatures appartiennent à Tzeentch corps et âme.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir ses lames de Tzaangor remplacées par:
 - 1 pistolet-mitrailleur et 1 épée tronçonneuse
 - 1 Tzaangor qui n'est pas équipé d'une bannière de harde peut être équipé de 1 braillecorne.
 - 1 Tzaangor qui n'est pas équipé d'un Braillecorne peut être équipé de 1 bannière de harde.
-

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Madré
- 9-19 Tzaangors

Chaque figurine est équipée de : Lames de Tzaangor.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, TZEENTCH, TZAANGORS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
THOUSAND SONS