

# CONCILE DE THOUSAND SONS

POINTS : 200 + FIGURINES

Les Thousand Sons comptaient autrefois parmi les légions les plus loyales de l'Empereur, mais cela prit fin lorsque leur Primarque Magnus le Rouge décida d'utiliser des magies interdites pour prévenir le maître de l'humanité de la trahison d'Horus. Exilés de l'Imperium par l'Empereur, les Thousand Sons vivent désormais en un lieu baigné de sorcellerie d'où ils peuvent voyager n'importe où dans la galaxie afin de capturer des esclaves pour leurs rituels impies.

Un Sorcier Thousand Son est capable de libérer une attaque magique redoutable appelée *Tempête du Changement*. Mais pour cela, le sorcier doit être aidé par un concile d'Apprentis

Sorciers qui ont pour tâche de mener à bien le rituel. Le concile est très vulnérable lorsqu'il effectue le rituel, c'est pourquoi il est généralement protégé par des unités de Terminator Thousand Sons.

Lorsque le rituel atteint son paroxysme, un ou plusieurs aspirants sont temporairement vidés de toute leur énergie psychique, celle-ci étant redirigée sur l'ennemi sous la forme d'une attaque physique d'une puissance démentielle. L'apprenti sorcier s'effondre alors au sol, et ne recouvrera ses esprits que plusieurs jours plus tard.

AHRIMAN



ÉLUS



TERMINATOR



## FORMATION :

- 1 Sorcier Space Marine du Chaos Thousand Son ou Ahriman
- 1 Escouade de Space Marines du Chaos Élus Thousand Sons
- 0-3 Escouades de Terminator Thousand Sons

## OPTIONS SPÉCIALES & AMÉLIORATIONS

Toutes les figurines du Concile comptent comme ayant gratuitement la Marque de Tzeentch.

Toutes les figurines de l'escouade d'Élus sont des Apprentis Sorciers et coûtent 60 points chacun. Ils ont tous la règle spéciale *Bolts Inferno*, et peuvent choisir des pouvoirs psychiques dans la liste des Troupes des Thousand Sons, voir le Codex Space Marines du Chaos.

Les escouades de Terminator Thousand Sons sont *sans peur, lentes & méthodiques* et leurs bolters jumelés tirent des *Bolts Inferno*. Elles doivent inclure chacune un (et un seul) Champion Terminator qui coûte +30 points au lieu de +10 points. En plus de ses autres capacités, il s'agit d'un Apprenti Sorcier, et il bénéficie donc des règles *Le Sorcier Ordonne* et *Bolts Inferno*, et peut choisir des pouvoirs psychiques dans la liste des Troupes des Thousand Sons, voir le Codex Space Marines du Chaos. L'Apprenti Sorcier est la seule figurine de l'escouade à pouvoir choisir des options.

## RÈGLES SPÉCIALES

Si Ahriman ou le Sorcier du Chaos qui dirige le Concile rejoint l'escouade d'Élus, il peut choisir de vider de leur énergie un ou plusieurs Apprentis Sorciers de l'escouade pour utiliser le pouvoir psychique *Tempête du Changement*. L'unité ne doit pas être *verrouillée* au corps à corps et ne peut pas se déplacer, charger ou tirer lors du tour où des figurines sont vidées de leur énergie, car elle est trop occupée à effectuer le rituel. Les Apprentis vidés de leur énergie sont retirés sans aucune Sauvegarde possible lorsque la *Tempête du Changement* est libérée. Ils ne comptent toutefois pas comme des pertes, et aucun test de moral n'est requis si 25% ou plus de figurines sont retirées de cette façon.

**Tempête du Changement :** Celle-ci peut être déclenchée par le Sorcier lors de sa phase de tir au lieu d'utiliser une arme. Si le test psychique est réussi, *Tempête du Changement* compte comme une arme ayant le profil suivant :

PORTÉE	F	PA	SPÉCIAL
48 ps	8	1	Barrage Apocalyptique (X) (X = nombre d'Apprentis vidés de leur énergie lors de ce tour)