

PATROUILLE : THOUSAND SONS

LA COTERIE TEMPORUS

Ahrak le Tisseur de Temps sillonne les étoiles par des moyens ésotériques, et parcourt le flot temporel pour sauter d'une époque à une autre. Il cherche d'antiques artefacts, mais nul ne sait s'il veut s'en servir pour renforcer sa propre puissance ou celle des Thousand Sons. Pour l'aider dans sa quête, Ahrak mène une bande d'Hommes-bêtes tzeentchiens appelés Tzaangors, en plus de sa garde de Terminators du Scarabée Occulte.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

- A Ahrak le Tisseur de Temps**
(1 figurine)
- Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Inferno; Invocation de Hurlleurs; arme de force.

- B Terminators du Scarabée Occulte**
(5 figurines)
- 1 Sorcier du Scarabée Occulte est équipé de : Châtiment du Warp; arme de force; khopesh prospérien.
 - 2 Terminators du Scarabée Occulte sont équipés de : combi-bolter Inferno; khopesh prospérien.
 - 1 Terminator du Scarabée Occulte est équipé de : canon Soulreaper; khopesh prospérien.
 - 1 Terminator du Scarabée Occulte est équipé de : lance-missiles Hellfyre; combi-bolter Inferno; khopesh prospérien.

- C Tzaangors**
(10 figurines)
- Chaque figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur; épée tronçonneuse.

- D Tzaangors**
(10 figurines)
- Chaque figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur; épée tronçonneuse.





PATROUILLE : THOUSAND SONS

LA COTERIE TEMPORUS

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Coterie Temporus se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Cabale de Sorciers, qui est nommée sur la fiche de plusieurs unités et décrite ci-dessous.

CABALE DE SORCIERS

Les Thousand Sons canalisent leur pouvoir ésotérique via des rituels sur le champ de bataille, implorant l'Architecte du Changement de les aider.

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 générera 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.

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.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **MAÎTRE INFERNAL** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Sorcellerie Temporelle. Vous pouvez la remplacer par Archi-diaboliste.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

SORCELLERIE TEMPORELLE

Ce guerrier est capable de manipuler le flux de la chronologie linéaire pour avancer et reculer à l'envi à travers l'écheveau du temps et du destin. Il apparaît comme jailli de nulle part au milieu de la bataille, disparaît dans un écho scintillant de sa silhouette future potentielle, et se délecte d'avoir des aperçus inconstants de l'avenir.

Le porteur a les aptitudes Frappe en Profondeur et Agent Solitaire. De plus, à la fin de votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, vous gagnez D3 points de Cabale.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

ARCHI-DIABOLISTE

Ce guerrier a conclu des pactes aussi nombreux qu'étranges avec les entités démoniaques du warp. Les pouvoirs et les alliés infernaux que ces contrats lui ont octroyés empêchent ses ennemis de prédire où il apparaîtra pour déchaîner sa toute-puissance.

Le porteur a les aptitudes Frappe en Profondeur et Agent Solitaire. De plus, les deux profils d'arme de l'Invocation de Hurlleurs du porteur ont l'aptitude **[PISTOLET]**.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Rituel Sorcier. Vous pouvez le remplacer par Porteur du Changement.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

RITUEL SORCIER

Alors que la fureur de la bataille brûle plus ardemment que jamais et que les courants du warp s'agitent au-delà du voile de l'espace réel, les maîtres sorciers des Thousand Sons domptent l'énergie tumultueuse de l'immaterium avec leurs chants et leur gestuelle. Ils canalisent cette puissance à travers des sites occultes sur le champ de bataille et, bientôt, leur rituel atteindra sa conclusion cauchemardesque.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de la phase de Combat adverse, si une ou plusieurs figurines **PSYKER** de votre armée sont à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez et qui n'est pas dans votre zone de déploiement, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat pour chaque point de Cabale qu'il vous reste (jusqu'à un maximum de +3) : sur 5+, vous marquez 3PdV.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

PORTEUR DU CHANGEMENT

Les adorateurs mortels de Tzeentch racontent que leur divinité se délecte d'un changement incessant et débridé. Il n'existe pas de moyen plus sûr de remporter sa faveur qu'en déchainant le pouvoir du warp afin qu'il déforme le corps et l'esprit des ennemis pour leur donner une nouvelle apparence délicieusement mutée.

À la fin de chaque phase, vous marquez D3 PdV si une ou plusieurs figurines ennemies ont été détruites par des Attaques Psychiques faites par des figurines de votre armée cette phase.

Vous ne pouvez pas marquer plus de 12PdV grâce à cet objectif secondaire.

STRATÉGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



BAIGNÉ DE FLAMMES WARP

LA COTERIE TEMPORUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Des incantations convoquent des flammes bondissantes d'un violet ou d'un bleu vif qui engloutissent avidement l'ennemi. Plus la victime est imposante, plus le feu la consume vigoureusement.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **THOUSAND SONS** de votre armée (unités **TZAANGORS** exclues) qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipés les figurines de votre unité ont l'aptitude **[TOUCHES FATALES]** et à chaque attaque d'une figurine de votre unité qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, un jet de Touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.



RUSE MUTANTE

LA COTERIE TEMPORUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Imbus de la puissance de Tzeentch, les Tzaangors sentent l'approche du danger et, avec une vivacité retorse, des plumes aux couleurs changeantes ou un tour de passe-passe, ils se mettent à l'abri du danger.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **TZAANGORS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6" et, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir qui cible votre unité, les figurines de votre unité ont le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.



ENCHEVÊTREMENT PERNICIEUX

LA COTERIE TEMPORUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Une brume ensorcelée enflé autour des pieds de l'adversaire, et se referme en vrilles tangibles qui tirent sur ses jambes et trouble ses pensées.

QUAND : À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a déclaré une charge.

CIBLE : 1 unité **THOUSAND SONS** de votre armée qui a été choisie comme cible de cette charge.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, soustrayez 2 aux jets de Charge faits pour cette unité ennemie.

AHRAK LE TISSEUR DE TEMPS

M E SV PV CD CO

6" 4 3+ 4 6+ 1

5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

En tant que Maître Infernal, Ahrak a conclu des pactes avec des entités démoniaques que l'on appelle, par euphémisme, des tutélaires. Sur le champ de bataille, il peut déchaîner les pouvoirs de ces familiers maléfiques pour noyer ses ennemis sous des terreurs incarnées éphémères, écouter les murmures du futur ou contrôler les courants de l'empyrée.

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, PSYKER, CHAOS, TZEENTCH, MAÎTRE INFERNAL, AHRAK LE TISSEUR DE TEMPS

APTITUDES

FACTION : Cabale de Sorciers 2

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.

MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE

M E SV PV CD CO

5" 5 2+ 3 6+ 1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

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 d'anciens khopeshs prospériens, ils fauchent les victimes qui ont survécu à leurs salves implacables.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
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-INFANTERIE 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 prospérien	Mêlée	3	3+	5	-2	2

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

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.

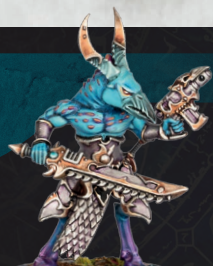
MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS

TZAANGORS

M E SV PV CD CO

6" 4 6+ 1 7+ 2

6+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

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.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	4	0	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.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION : THOUSAND SONS