

CULTES GENESTEALERS

RÈGLE D'ARMÉE

Les Cultes Genestealers dissimulent soigneusement leurs forces aux yeux de leurs oppresseurs jusqu'au glorieux Jour de l'Ascension. Quand ils émergent pour combattre, c'est après de longues années de planification méticuleuse, et nantis d'une connaissance intime du champ de bataille qui leur confère l'avantage tactique. Au plus fort des combats, des renforts jaillissent alors des ombres, convoqués à la guerre par l'Esprit-couvain.

EMBUSCADE DU CULTE

Si votre Faction d'Armée est **CULTES GENESTEALERS**, chaque fois qu'une unité avec cette aptitude est détruite, jetez 1 D6, en ajoutant 3 au résultat si c'était une unité **LIGNE**. Sur 4+, cette unité est placée en Embuscade du Culte et vous pouvez placer 1 pion d'Embuscade du Culte n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies (si ce n'est pas possible, ne placez pas de pion).

Si une figurine ennemie (hormis les figurines **AÉRODYNE**) finit n'importe quel mouvement à 9" d'un pion d'Embuscade du Culte, ce pion est retiré du champ de bataille. À la fin de l'étape des Renforts de la prochaine phase de Mouvement adverse, pour chacun de vos pions d'Embuscade du Culte sur le champ de bataille, vous pouvez choisir 1 unité de votre armée qui est en Embuscade du Culte et la placer sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, contenant toutes ses figurines avec tous leurs points de vie initiaux, et avec au moins 1 de ces figurines au contact de ce pion d'Embuscade du Culte (retirez ensuite ce pion d'Embuscade du Culte du champ de bataille).

Les **PERSONNAGES** attachés à une unité avec cette aptitude ne sont pas replacés aux côtés de celle-ci si elle est ramenée sur le champ de bataille comme décrit ci-dessus (seule l'unité de Gardes du Corps revient).

Note des Concepteurs : Chaque fois qu'une unité avec cette aptitude est détruite, elle déclenche toutes les règles qui s'appliquent quand une unité est détruite. Par exemple, si une règle octroie 1 PdV à un joueur chaque fois qu'une unité ennemie est détruite, et si une unité avec cette aptitude est détruite, puis ramenée avec cette aptitude, puis détruite à nouveau, elle octroiera 2 PdV à l'adversaire.

Les pions d'Embuscade du Culte doivent être circulaires et de 32 mm de diamètre.

FRÈRES DE COUVAIN

Par la ruse et quelque bonne fortune impie, un Culte Genestealer peut plonger ses vrilles jusque dans les plus hautes strates des forces militaires qui devraient les en protéger. C'est ainsi que le Patriarche peut s'emparer d'armes puissantes pour nourrir son soulèvement.

Si votre Faction d'Armée est **CULTES GENESTEALERS**, vous pouvez inclure des unités **ASTRA MILITARUM** dans votre armée, même si elles n'ont pas le mot-clé de Faction **CULTES GENESTEALERS**. Le coût en points combiné des unités **ASTRA MILITARUM** que vous pouvez inclure dans votre armée dépend du format de la bataille, comme suit :

- Incursion Jusqu'à 250 pts
- Force de Frappe Jusqu'à 500 pts
- Offensive Jusqu'à 750 pts

Aucune figurine **ASTRA MILITARUM** de votre armée ne peut être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, et elles ne peuvent pas recevoir d'Optimisation. Vous ne pouvez pas inclure grâce à ces règles dans votre armée des unités ayant un ou plusieurs des mots-clés suivants : **HÉROS ÉPIQUE** ; **OGRYN** ; **RATLING** ; **MILITARUM TEMPESTUS** ; **COMMISSAIRE** ; **PRÊCHEUR RÉGIMENTAIRE** ; **TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE** ; **SERVITORS DU MUNITORUM** ; **AÉRODYNE**.



CULTES GENESTEALERS – JOUR DE L'ASCENSION

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **CULTES GENESTEALERS**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement du Jour de l'Ascension.

ILS VINRENT DU DESSOUS

Des générations durant, une menace insidieuse s'est tapie dans les ombres. Son heure approche, et ces insurgés sortent des égouts et des souterrains pour renverser sans ménagement leurs oppresseurs. Personne ne peut échapper aux embuscades soudaines qui sonnent l'aube du Jour de l'Ascension !

Chaque fois qu'une unité **CULTES GENESTEALERS** de votre armée est placée sur le champ de bataille en tant que Renforts, jusqu'à la fin de votre prochaine phase de Combat, les armes dont les figurines de cette unité sont équipées ont les aptitudes [TIRS SOUTENUS 1] et [IGNORE LE COUVERT].



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement du Jour de l'Ascension, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Jour de l'Ascension.



LOYAUTÉ AVEUGLE

JOUR DE L'ASCENSION – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les cultistes Genestealers sont si fanatiques qu'ils donneraient leur vie pour protéger leurs maîtres.

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

CIBLE : 1 unité **PERSONNAGE CULTES GENESTEALERS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine **PERSONNAGE** de votre unité est censée perdre un point de vie, choisissez 1 unité **CULTES GENESTEALERS** amie à 3" d'elle (hormis les unités **VÉHICULE**). Votre figurine **PERSONNAGE** ne perd pas ce point de vie et cette unité amie subit 1 blessure mortelle à la place.

1PC



PIÈGE COORDONNÉ

JOUR DE L'ASCENSION – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

S'écoulant de tunnels, de goulets encombrés de gravats et de conduites de ventilations rouillées comme un torrent fervent, les fidèles encerclent leurs ennemis.

QUAND : Au début de votre phase de Tir ou au début de la phase de Combat.

CIBLE : 2 unités **CULTES GENESTEALERS** de votre armée qui n'ont pas été choisies pour tirer ou combattre à cette phase, et 1 unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de l'une de vos deux unités fait une attaque, elle peut seulement cibler cette unité ennemie (et seulement si elle est une cible éligible pour cette attaque), et quand vous résolvez cette attaque, ajoutez 1 au jet de Blessure.

2PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Jour de l'Ascension, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Jour de l'Ascension.



RATS DES TUNNELS

JOUR DE L'ASCENSION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les couvains ont l'habitude de se faufiler dans des boyaux étroits pour attaquer des positions réputées impenables.

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **CULTES GENESTEALERS** de votre armée qui est arrivée en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur à cette phase.

EFFET : Votre unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" à l'horizontale des figurines ennemies.

RESTRICTIONS : Une unité ciblée par ce Stratagème n'est pas éligible pour déclarer une charge au même tour.

1PC



UNIS AUX TÉNÈBRES

JOUR DE L'ASCENSION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les vrais croyants du culte se faufilent dans les tréfonds obscurs pour rôder et chuchoter à l'insu de l'opresseur.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE CULTES GENESTEALERS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, votre unité a l'aptitude Discrétion et peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 12".

1PC



EMBUSCADE PARFAITE

JOUR DE L'ASCENSION – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Ces Cultistes ont traqué sans relâche leurs ennemis tels des prédateurs. C'est seulement après avoir consolidé des positions parfaites qu'ils frappent et engloutissent leurs victimes dans un déluge de tirs surprise.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **CULTES GENESTEALERS** de votre armée qui est arrivée des Réserves à ce tour et n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 les caractéristiques de Capacité de Tir et de Pénétration d'Armure des armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité.

1PC



RETOUR DANS LES OMBRES

JOUR DE L'ASCENSION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Toujours retors, les couvains de fidèles s'évanouissent dans les ténèbres après avoir frappé afin de se regrouper.

QUAND : À la fin du tour adverse.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **LIGNE CULTES GENESTEALERS** de votre armée, ou 1 unité **INFANTRIE CULTES GENESTEALERS** de votre armée.

EFFET : Retirez les unités ciblées du champ de bataille et placez-les en Réserves Stratégiques.

RESTRICTIONS : Les unités ciblées doivent avoir l'aptitude Frappe en Profondeur et ne peuvent pas être à Portée d'Engagement des unités ennemies quand elles sont ciblées.

1PC



CULTES GENESTEALERS – JOUR DE L'ASCENSION

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement du Jour de l'Ascension, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Jour de l'Ascension.

AGITATEUR DISCRET

Même si les oppresseurs tentent souvent de piéger ou de réduire au silence ce leader, il s'est toujours révélé insaisissable.

Figurine **CULTES GENESTEALERS** seulement.

Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de l'unité du porteur, si l'unité du porteur n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6".

RUSE INSONDABLE

La moindre variable a été prise en compte dans la plan magistral de ce stratège.

Figurine **CULTES GENESTEALERS** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Infiltrateurs, et chaque fois que vous choisissez cette unité comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 4+, vous gagnez 1PC.

PLANIFICATEUR MÉTICULEUX

Il n'existe pas d'autre force dans la galaxie qui planifie aussi longuement et méticuleusement les batailles que les Cultes Genestealers. Leurs plans pour déjouer l'ennemi sont l'œuvre de véritables génies du mal.

Figurine **CULTES GENESTEALERS** seulement. Une fois par bataille, juste après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, si le porteur est sur le champ de bataille, il peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, le coût en PC que votre adversaire doit payer pour utiliser à nouveau ce Stratagème est augmenté de 1PC.

OBJET D'ADORATION

Ce seigneur de guerre inspire une telle dévotion démente à ses séides qu'ils se jettent tête baissée en mêlée pour gagner sa faveur.

Figurine **CULTES GENESTEALERS** seulement. Tant que le porteur mène une unité, vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et vous pouvez le faire même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à cette phase.





ABERRANTS

M

6"

E

6

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Arme lourde improvisée

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

3+

F

6

PA

0

D

2

Arme énergétique lourde

Mêlée

3

3+

8

-2

3

Queue hypermorphe [ATTAQUES BONUS]

Mêlée

1

3+

5

0

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Insensible à la Douleur 4+

FACTION : Embuscade du Culte

Gardes du Corps Imposants : Tant qu'un **PERSONNAGE** mène cette unité, chaque fois qu'une attaque cible 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 : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, ABERRANTS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

ABERRANTS

Nul ne sait vraiment ce qui provoque la genèse d'Aberrants au cours du cycle du couvain, mais l'utilité de ces déviants est évidente. Doués d'une force immense et d'une loyauté simpliste envers le culte, ils sont précipités au combat comme briseurs de lignes ou massés en tant que gardes du corps sacrificiables.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme énergétique lourde de l'Aberrant Hypermorphes peut être remplacée par 1 arme lourde improvisée.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aberrant Hypermorphes
- 4-9 Aberrants

L'Aberrant Hypermorphes est équipé de : arme énergétique lourde ; queue hypermorphes.

Chaque Aberrant est équipé de : arme énergétique lourde.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, ABERRANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

ABOMINANT

M

6"

E

6

SV

5+

PV

5

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Maillet énergétique

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

3+

F

12

PA

-2

D

D6+1

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur, Insensible à la Douleur 4+, Meneur

L'Élu d'Entre Tous : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Génémasse Régénérante : La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, remplacez cette figurine sur le champ de bataille aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des unités ennemies, avec tous ses PV initiaux.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, ABOMINANT



MOTS-CLÉS DE FACTION:
CULTES GENESTEALERS

ABOMINANT

Né du dard d'un familier guivresprit, l'Abominant est un Aberrant béni par le matériel génétique du Patriarche en personne. La bête est ainsi transformée en une montagne de chitine et de muscles qui peut se régénérer à mesure qu'elle subit des blessures, et sa force brute est un atout mortel sur le champ de bataille.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Abominant

Cette figurine est équipée de : maillet énergétique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- ABERRANTS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, ABOMINANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

TOUT-TERRAIN ACHILLES

| | | | | | |
|-----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 12" | 7 | 3+ | 8 | 7+ | 3 |



| ☙ ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|---|--------|------|----|----|----|------|
| Lance-missiles Achilles | 36" | 3 | 4+ | 9 | -2 | 3 |
| Laser minier lourd [DÉFLAGRATION] | 36" | D3 | 4+ | 12 | -3 | D6+1 |
| Mortier lourd [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT] | 48" | D6+3 | 4+ | 6 | 0 | 1 |
| Mitrailleuse jumelée [JUMELÉ, TIR RAPIDE 3] | 36" | 3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |

| ⚔ ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|-----------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Roues de tout-terrain | Mêlée | 3 | 4+ | 5 | 0 | 1 |

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Éclaireurs 9"**

Tirs Croisés : Chaque fois que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs attaques de cette unité à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une unité **CULTES GENESTEALERS** amie ciblant cette unité ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque. Une même unité ennemie ne peut être affectée par cette aptitude qu'une seule fois par phase.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-leurres : L'unité du porteur a le mot-clé **FUMÉE**.

Observateur : Les armes de tir du porteur ont une caractéristique de Capacité de Tir de 3+.

Scrutateur : Chaque fois que l'unité du porteur a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs attaques du porteur à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une unité **CULTES GENESTEALERS** amie ciblant cette unité ennemie, l'attaque a l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, GRAND DÉVOREUR, TOUT-TERRAIN ACHILLES**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

TOUT-TERRAIN ACHILLES

Ces véhicules de reconnaissance légers mais robustes sont les yeux et les oreilles du soulèvement. Ils servent en outre à coordonner les embuscades de blindés qui éliminent les ennemis isolés ou coupent les lignes de communication et de ravitaillement. Ils peuvent accueillir une variété d'armes lourdes, ce qui leur permet de remplir leur rôle selon les désirs du Patriarche.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son laser minier lourd remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-missiles Achilles
 - 1 mortier lourd
 - Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son lance-leurres remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 observateur
 - 1 scrutateur
-

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Tout-terrain Achilles

Chaque figurine est équipée de : laser minier lourd ; mitrailleuse jumelée ; roues de tout-terrain ; Lance-leurres.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, GRAND DÉVOREUR, TOUT-TERRAIN ACHILLES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

HYBRIDES ACOLYTES

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 6" | 4 | 5+ | 1 | 7+ | 2 |



| ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|------|-----|----|----|---|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Charges de démolition [ASSAUT, DÉFLAGRATION, À RISQUE, TIR UNIQUE] | 6" | D6+3 | 5+ | 12 | -2 | 2 |
| Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme. | | | | | | |
| Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] | 12" | D6 | N/A | 3 | 0 | 1 |

| ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|---------------------------------|--------|---|----|----|----|---|
| Griffes et poignard de cultiste | Mêlée | 3 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| Outil minier lourd | Mêlée | 2 | 3+ | 10 | -2 | 3 |
| Armes de cultiste de Leader | Mêlée | 5 | 3+ | 5 | -2 | 1 |

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Embuscade du Culte**

Vils Insurgés : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, relancez tout jet de Blessure de 1 également.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône du Culte : À l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement, vous pouvez restituer jusqu'à D3 figurines détruites à l'unité du porteur. Si l'unité du porteur est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, vous pouvez restituer jusqu'à 3 figurines détruites à l'unité à la place. Cette aptitude ne peut pas être utilisée pour restituer des figurines **PERSONNAGE** aux unités Attachées.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES ACOLYTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

HYBRIDES ACOLYTES

Les Hybrides Acolytes sont les enfants des premiers hôtes infectés par le Fléau du Genestealer, et sont ainsi monstrueux de corps et d'esprit. Doués d'une force prodigieuse et de la capacité de manipuler des machines complexes, ils portent des outils industriels détournés et de mortelles armes de poing.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet-mitrailleur remplacé par 1 lance-flammes léger.
- Le pistolet-mitrailleur de 1 Hybride Acolyte peut être remplacé par 1 icône du culte.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Hybrides Acolytes peuvent avoir chacun leur pistolet-mitrailleur et leurs griffes et poignard de cultiste remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 charges de démolition et 1 griffes et poignard de cultiste
 - 1 outil minier lourd
- Les griffes et poignard de cultiste du Leader Acolyte peuvent être remplacés par 1 Armes de cultiste de Leader.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leader Acolyte
- 4-9 Hybrides Acolytes

Chaque figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; griffes et poignard de cultiste.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES ACOLYTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

ACOLYTE GARDE-ICÔNE

M

6"

E

4

SV

5+

PV

3

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]

PORTÉE

12"

A

1

CT

3+

F

3

PA

0

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Griffes de cultiste

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

3+

F

4

PA

-1

D

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

Nexus de Dévotion : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Mobiliser le Culte : Une fois par bataille, quand vous devez retirer un pion Embuscade du Culte car votre adversaire s'est déplacé trop près de lui, si une ou plusieurs figurines de votre armée ayant cette aptitude sont sur le champ de bataille, vous pouvez utiliser cette aptitude. En ce cas, au lieu de retirer ce pion, vous pouvez le placer n'importe où sur le champ de bataille à 12" d'une figurine de votre armée ayant cette aptitude et à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies (si ce n'est pas possible, cette aptitude n'est pas considérée comme ayant été utilisée et le pion est retiré normalement).

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, ACOLYTE GARDE-ICÔNE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

ACOLYTE GARDE-ICÔNE

C'est un grand honneur d'arborer le symbole du culte au grand jour et à la vue de tous. Ces bannières sont ornées d'artéfacts pseudo-sacrés, dont certains sont issus des sécrétions ou du corps du Patriarche en personne. La présence de l'Acolyte Garde-icône auprès des guerriers du culte est électrisante, et les pousse à des sommets de violence.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Acolyte Garde-icône

Cette figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; griffes de cultiste.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- HYBRIDES ACOLYTES
- HYBRIDES MÉTAMORPHES
- HYBRIDES NÉOPHYTES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, ACOLYTE GARDE-ICÔNE



MOTS-CLÉS DE FACTION : CULTES GENESTEALERS

CHACALS ATALANS

| M | E | SV | PV | CD | CO | |
|-----|---|----|----|----|----|-----------------|
| 12" | 4 | 5+ | 2 | 7+ | 1 | CHACAL ATALAN |
| 12" | 4 | 5+ | 4 | 7+ | 1 | WOLFQUAD ATALAN |



| 🎯 ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|----|-----|----|----|------|
| Incinérateur Atalan [IGNORE LE COUVERT, TORRENT] | 12" | D6 | N/A | 5 | -1 | 1 |
| Armes de poing d'Atalan [PISTOLET] | 12" | 2 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| ▶ Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION] | 24" | D3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| ▶ Lance-grenades – Krak | 24" | 1 | 4+ | 9 | -2 | D3 |
| Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3] | 36" | 3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| Laser minier | 24" | 1 | 4+ | 12 | -3 | D6+1 |

| ⚔️ ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|---------------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Arme énergétique d'Atalan | Mêlée | 2 | 4+ | 4 | -2 | 1 |
| Arme de corps à corps | 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 : MONTÉ, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, CHACALS ATALANS

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9"

FACTION : Embuscade du Culte

Gangs de Pillards : Chaque fois que vous utilisez l'aptitude Embuscade du Culte pour replacer cette unité sur le champ de bataille, en plus des règles normales, toutes ses figurines doivent être placées entièrement à 6" d'un bord du champ de bataille et au moins une de ses figurines doit être en contact avec 1 de vos pions d'Embuscade du Culte (ce pion est alors retiré du champ de bataille). Si cela n'est pas possible, cette unité ne peut pas être replacée.

Raid de Démolition : Chaque fois que cette unité finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 6" et visible de cette unité et jeter 1 D6 pour chaque figurine l'unité ayant cette aptitude : pour chaque 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CHACALS ATALANS

Les Chacals Atalans partagent un lien mental qui leur permet de se coordonner en meute et avancer en formation serrée à grande vitesse sans risque de se heurter. Ils harcèlent l'ennemi sans cesse, leurs Wolfquads appuyant d'un armement lourd les armes de poing, les matraques et les charges de démolition de leurs frères de meute.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Chacal Atalan (n'importe quel nombre) peut remplacer son arme de corps à corps par 1 arme énergétique d'Atalan.
- Par tranche de 4 Chacals Atalans de cette unité, les armes de poing d'Atalan de 1 Chacal Atalan peuvent être remplacées par 1 lance-grenades.
- Chaque Wolfquad Atalan (n'importe quel nombre) peut avoir chacun sa mitrailleuse remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 incinérateur Atalan
 - 1 laser minier

COMPOSITION D'UNITÉ

- 4-8 Chacals Atalans
- 1-2 Wolfquads Atalans*

* Cette unité peut inclure 2 Wolfquads Atalans seulement si elle inclut également 8 Chacals Atalans.

Chaque Chacal Atalan est équipé de : armes de poing d'Atalan ; arme de corps à corps.

Chaque Wolfquad Atalan est équipé de : armes de poing d'Atalan ; mitrailleuse ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, CHACALS ATALANS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

BIOPHAGUS

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 6" | 3 | 5+ | 3 | 7+ | 1 |



| ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|---------------------------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 3+ | 3 | 0 | 1 |
| Fioles chimiques [ANTI-INFANTERIE 2+] | 6" | 1 | 3+ | 1 | -1 | 2 |

| ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|--|--------|---|----|---|----|----|
| Aiguillon injecteur [ANTI-INFANTERIE 2+] | Mêlée | 1 | 3+ | 2 | 0 | D3 |

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

Science Abjecte : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Guerre Biologique : Une fois par bataille, quand l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 3 les caractéristiques d'Attaques et de Dégâts de son aiguillon injecteur.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Familier alchémicus : Une fois par bataille, quand l'unité du porteur est choisie pour combattre, le porteur peut utiliser son familier alchémicus. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude [ANTI-INFANTERIE 2+].

Note des Concepteurs : Placez un pion de Familier alchémicus à côté du porteur, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, BIOPHAGUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

BIOPHAGUS

Le Biophagus est un scientifique-chirurgien dont l'aiguillon injecteur peut servir à améliorer la puissance des Aberrants et autres cultistes de choix, ou à infliger aux ennemis un cocktail mutagène qui les dissout de l'intérieur. Complété par des fioles de bio-acides, cet arsenal fait du Biophagus un mortel agent de la guerre biologique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 familier alchemicus.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Biophagus

Cette figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; fioles chimiques ; aiguillon injecteur.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ABERRANTS
- HYBRIDES ACOLYTES
- HYBRIDES MÉTAMORPHES
- HYBRIDES NÉOPHYTES

Vous pouvez attacher cette figurine à une unité CULTES GENESTEALERS LIGNE, même si une figurine PRIMUS, MAGUS ou ACOLYTE GARDE-ICÔNE lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, BIOPHAGUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CLAMAVUS

M

6"

E

3

SV

5+

PV

3

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]

PORTÉE

12"

A

1

CT

3+

F

3

PA

0

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Arme de corps à corps

PORTÉE

Mêlée

A

2

CC

3+

F

3

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

Voix des Nouvelles Vérités (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 12" de cette figurine, soustrayez 1 aux tests d'Ébranlement pour cette unité ennemie et, si celle-ci rate un test d'Ébranlement, elle subit 1 blessure mortelle.

Dispositif de brouillage : Les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" de cette figurine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, CLAMAVUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CLAMAVUS

Pirate vox et expert en désinformation, le Clamavus taille dans les réseaux de communication ennemis dont il pille les informations. Il insinue le signal psychique amplifié de l'Esprit-couvain dans les transmissions adverses pour répandre le désarroi à distance, tandis qu'à courte portée, il est capable de ravager le cerveau de ses victimes avec une symphonie sauvage.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Clamavus

Cette figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ;
arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- **HYBRIDES ACOLYTES**
- **HYBRIDES MÉTAMORPHES**
- **HYBRIDES NÉOPHYTES**

*Vous pouvez attacher cette figurine à une unité **CULTES GENESTEALERS LIGNE**, même si une figurine **PRIMUS, MAGUS** ou **ACOLYTE GARDE-ICÔNE** lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, CLAMAVUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CONCASSEUR GOLIATH

| | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 12" | 10 | 3+ | 10 | 7+ | 3 |



| 🎯 ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|------|-----|----|----|------|
| Incinérateur de déblaiement [IGNORE LE COUVERT, TORRENT] | 12" | 2D6 | N/A | 6 | -1 | 1 |
| Cache de charges de démolition [ASSAUT, DÉFLAGRATION, À RISQUE] | 6" | D6+3 | 5+ | 12 | -2 | 2 |
| Laser minier lourd [DÉFLAGRATION] | 36" | D3 | 4+ | 12 | -3 | D6+1 |
| Canon sismique lourd [TIR RAPIDE 2] | 24" | 4 | 4+ | 8 | -2 | D3 |
| Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3] | 36" | 3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |

| ⚔️ ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|--|--------|---|----|----|----|---|
| Lame concasseuse [TOUCHES SOUTENUES 1] | Mêlée | 6 | 3+ | 10 | -2 | 2 |

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 6

Déblaiement Concasseur : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez six D6 : pour chaque 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

ENDOMMAGÉ : 1-3 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-3 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, GRAND DÉVOREUR, CONCASSEUR GOLIATH



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CONCASSEUR GOLIATH

La lame concasseuse fixée à l'avant du Concasseur Goliath est conçue pour creuser des tunnels dans la roche en quête de minerais précieux. Toutefois, elle fonctionne tout aussi bien comme bouclier ablatif et arme briseuse de ligne capable de creuser un sillon écarlate à travers les malheureux ennemis sur son chemin.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le laser minier lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 incinérateur de déblaiement
 - 1 canon sismique lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Concasseur Goliath

Cette figurine est équipée de : laser minier lourd ; mitrailleuse ; lame concasseuse ; cache de charges de démolition.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTRIE CULTES GENESTEALERS**. Cette figurine ne peut pas transporter de **PATRIARCHE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, GRAND DÉVOREUR, CONCASSEUR GOLIATH



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CAMION GOLIATH

| | | | | | |
|-----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 12" | 9 | 3+ | 10 | 7+ | 2 |



🎯 ARMES DE TIR

| | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|------|----|----|----|---|
| Cache de charges de démolition [ASSAUT, DÉFLAGRATION, À RISQUE] | 6" | D6+3 | 5+ | 12 | -2 | 2 |
| Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3] | 36" | 3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| Autocanon jumelé [JUMELÉ] | 48" | 2 | 4+ | 9 | -1 | 3 |

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

| | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Roues de Goliath | Mêlée | 3 | 4+ | 6 | 0 | 1 |

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 12**

Appui Feu : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie contre laquelle elle a causé une ou plusieurs touches à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarqué de ce **TRANSPORT** à ce tour fait une attaque ciblant cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, GRAND DÉVOREUR, CAMION GOLIATH



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CAMION GOLIATH

Robuste et polyvalent, le Camion Goliath est le transport blindé de choix des Cultes Genestealers. Ces véhicules possèdent un blindage épais et un compartiment spacieux, tandis que leur mitrailleuse et leur autocanon jumelé permettent à l'équipage de fournir un tir d'appui lorsque les passagers débarquent au combat.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Camion Goliath

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse ; autocanon jumelé ; cache de charges de démolition ; roues de Goliath.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE CULTES GENESTEALERS**. Cette figurine ne peut pas transporter de **PATRIARCHE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, GRAND DÉVOREUR, CAMION GOLIATH



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

HYBRIDES MÉTAMORPHES

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 6" | 4 | 5+ | 1 | 7+ | 1 |



| ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|---|--------|----|-----|---|----|---|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] | 12" | D6 | N/A | 3 | 0 | 1 |

| ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|------------------------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Armes de cultiste de Leader | Mêlée | 5 | 3+ | 5 | -1 | 2 |
| ▶ Mutations métamorphes – frappe | Mêlée | 3 | 3+ | 5 | -1 | 2 |
| ▶ Mutations métamorphes – balayage | Mêlée | 5 | 3+ | 4 | -1 | 1 |

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES MÉTAMORPHES

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Éclaireurs 6"**

FACTION : **Embuscade du Culte**

Amalgame Féroce : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6. Sur 3+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône du Culte : À l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement, vous pouvez restituer jusqu'à D3 figurines détruites à l'unité du porteur. Si l'unité du porteur est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, vous pouvez restituer jusqu'à 3 figurines détruites à l'unité à la place. Cette aptitude ne peut pas être utilisée pour restituer des figurines **PERSONNAGE** aux unités Attachées.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS



HYBRIDES MÉTAMORPHES

Engendrés par l'approche d'une flotte-ruche ou un trauma soudain subi par le culte, les Hybrides Métamorphes mutent à partir des premières générations du cycle du culte. Des codes génétiques latents sont alors activés, et confèrent des membres d'attaque, des glandes de bio-acide et autre soi-disant dons à ces créatures, les transformant en troupes de choc dévastatrices.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet-mitrailleur remplacé par 1 lance-flammes léger.
- Le pistolet-mitrailleur de 1 Hybride Métamorphe peut être remplacé par 1 icône du culte.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leader Métamorphe
- 4-9 Hybrides Métamorphes

Le Leader Métamorphe Meneur est équipé de :
pistolet-mitrailleur; armes de cultiste de Leader.

Chaque Hybride Métamorphe est équipé de :
pistolet-mitrailleur; Mutations métamorphes.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES MÉTAMORPHES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

ALPHUS CHACAL

| | | | | | |
|-----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 12" | 4 | 5 | 4 | 7+ | 1 |



ARMES DE TIR

| | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|---|----|---|----|---|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 3+ | 3 | 0 | 1 |
| Fusil de sniper de cultiste [LOURD, PRÉCISION] | 36" | 1 | 3+ | 5 | -2 | 3 |

ARMES DE MÊLÉE

| | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|-----------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Arme de corps à corps | Mêlée | 3 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

APTITUDES

BASE : Meneur, Éclaireurs 9"

Cible Prioritaire : Chaque fois que cette figurine fait une attaque avec son fusil de sniper de cultiste ciblant une unité ennemie, si une touche est causée, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une autre figurine **CULTES GENESTEALERS** de votre armée ciblant cette unité ennemie, relancez tout jet de Touche de 1.

Maître Éclaireur : À votre phase de Tir, après que l'unité de cette figurine a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, l'unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" comme si c'était votre phase de Mouvement. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, l'unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, ALPHUS CHACAL



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

ALPHUS CHACAL

L'Alphus Chacal pousse sa moto jusqu'aux points d'observation privilégiés du champ de bataille. Avec son émetteur vox à longue portée, l'Alphus ordonne des frappes sur les cibles blindées. En outre, un ennemi qui se retrouve dans la ligne de mire du fusil de sniper d'un Alphus voit son espérance de vie réduite à quelques instants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Alphus Chacal

Cette figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; fusil de sniper de cultiste ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CHACALS ATALANS

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, ALPHUS CHACAL



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

KELERMORPHE

M

6"

E

3

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR

| | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|---|--------|---|----|---|----|---|
| Automatiques Liberator [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET, PRÉCISION, TOUCHES SOUTENUES D3] | 12" | 6 | 2+ | 5 | 0 | 1 |

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

| | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|-----------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Arme de corps à corps | Mêlée | 3 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Agent Solitaire**

Faits Héroïques, Inspiration Héroïque : Quand cette figurine est placée en utilisant l'aptitude **Frappe en Profondeur**, si elle est placée à 3" à l'horizontale d'une unité **LIGNE CULTES GENESTEALERS** amie, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" à l'horizontale des figurines ennemies, mais si elle est placée à 9" à l'horizontale d'une unité ennemie, elle n'est pas éligible pour déclarer une charge à ce tour.

Pistolero : Chaque fois qu'une unité ennemie cible une unité **LIGNE CULTES GENESTEALERS** amie à 3" de cette figurine avec des attaques de tir, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, cette figurine peut tirer comme si c'était votre phase de Tir.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, KELERMORPHE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

KELERMORPHE

Ce pistolero est une icône vivante de la rébellion, modelé pour exploiter la psyché des sociétés humaines fracturées. Des réflexes et une perception sensorielle accrue confèrent au Kelermorphe une vitesse de réaction mortelle, lui permettant de lâcher de cinglantes salves de ses automatiques Liberator, dont les balles en volonium appauvri peuvent même traverser le blindage d'un char d'assaut.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kelermorphe

Cette figurine est équipée de : automatiques Liberator;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, KELERMORPHE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

LOCUS

M

6"

E

4

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Lames de Locus

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

2+

F

5

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**, **Combat en Premier**, **Meneur**

Frappe Subite : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude **Combat en Premier**.

Garde du Corps : Tant que cette figurine mène une unité, les autres figurines **PERSONNAGE** attachées à cette unité ont l'aptitude **Insensible à la Douleur 4+**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, LOCUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

LOCUS

Garde du corps réservé, le Locus est souvent sous-estimé par l'ennemi jusqu'au moment où il abandonne son calme en attaquant aussi vite que l'éclair. Ses robes se soulèvent en révélant sa queue et ses membres vestigiaux, tandis que le Locus frappe avec ses lames jumelles pour neutraliser toutes les menaces pesant sur son protégé.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Locus

Cette figurine est équipée de : lames de Locus.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- HYBRIDES ACOLYTES
- HYBRIDES MÉTAMORPHES
- HYBRIDES NÉOPHYTES

Vous pouvez attacher cette figurine à une unité LIGNE CULTES GENESTEALERS, même si une figurine PRIMUS, MAGUS ou ACOLYTE GARDE-ICÔNE lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, LOCUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

MAGUS

M

6"

E

3

SV

5+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]

PORTÉE

12"

A

1

CT

3+

F

3

PA

0

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Sceptre de Magus [PSYCHIQUE]

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

3+

F

5

PA

-1

D

D3

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

Chef Spirituel : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ contre les attaques Psychiques.

Contrôle Nerveux [Psychique] : Au début de la phase de Tir adverse, 1 figurine **PSYKER** de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible de cette figurine **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, cette figurine **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2-5, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de l'unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche ; sur 6, l'unité ennemie n'est pas éligible pour tirer à cette phase.

Familier Psychique : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase de Tir adverse, cette figurine peut utiliser son familier psychique. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, doublez la portée de son aptitude Contrôle Nerveux.

Note des Concepteurs : Placez un pion de Familier Psychique à côté de cette figurine, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

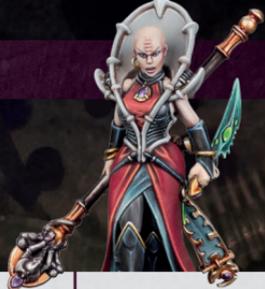
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, MAGUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

MAGUS

Le Magus fait office de conseiller du Patriarche et chef de l'Église déviante de la monstruosité xéno. C'est un puissant psyker, dont la volonté de fer est exacerbée par les pouvoirs gestaltiques des Enfants Stellaires au point de manipuler l'esprit et le corps de ses ennemis comme des marionnettes, ou de les faire exploser.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Magus

Cette figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; sceptre de Magus.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- HYBRIDES ACOLYTES
- HYBRIDES MÉTAMORPHES
- HYBRIDES NÉOPHYTES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, MAGUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

HYBRIDES NÉOPHYTES

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 6" | 3 | 5+ | 1 | 7+ | 2 |



| ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|----|-----|----|----|------|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Arme à feu d'Hybride [TIR RAPIDE 1] | 24" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Pistolet de Leader [PISTOLET] | 12" | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT] | 12" | D6 | N/A | 4 | 0 | 1 |
| Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION] | 24" | D3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| Lance-grenades – Krak | 24" | 1 | 4+ | 9 | -2 | D3 |
| Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3] | 36" | 3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| Laser minier [LOURD] | 24" | 1 | 5+ | 12 | -3 | D6+1 |
| Canon sismique [LOURD, TIR RAPIDE 2] | 24" | 4 | 5+ | 6 | -1 | D3 |
| Lance-toile [BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT] | 12" | D6 | N/A | 2 | 0 | 1 |

| ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|-----------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Épée tronçonneuse | Mêlée | 2 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Arme énergétique | Mêlée | 1 | 4+ | 4 | -2 | 1 |
| Arme de corps à corps | Mêlée | 1 | 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, LIGNE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES NÉOPHYTES

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Embuscade du Culte**

Un Plan sur plusieurs Générations : Au début de votre phase de Commandement, jetez 1 D6 pour chaque pion d'objectif que vous contrôlez qui a une ou plusieurs unités de votre armée ayant cette aptitude à portée de lui. Si un ou plusieurs des résultats est 4+, vous gagnez 1PC.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône du Culte : À l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement, vous pouvez restituer jusqu'à 3 figurines détruites à l'unité du porteur. Si l'unité du porteur est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, vous pouvez restituer jusqu'à D3+3 figurines détruites à l'unité à la place. Cette aptitude ne peut pas être utilisée pour restituer des figurines **PERSONNAGE** aux unités Attachées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CULTES GENESTEALERS

HYBRIDES NÉOPHYTES

Les Hybrides Néophytes constituent la masse de leur culte. Ils ont une apparence plus humaine que les autres membres du couvain du Patriarche, mais n'en sont pas moins dangereux. En outre, ce qui leur fait défaut en termes de bio-adaptations de combat, ils le compensent par le nombre, la puissance de feu groupée et le fanatisme révolutionnaire.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Hybride Néophyte équipé d'une arme à feu d'Hybride peut être équipé de 1 icône du culte.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Hybrides Néophytes peuvent avoir chacun leur arme à feu d'Hybride remplacée par 1 des choix suivants :
 - Mitrailleuse
 - Laser minier
 - Canon sismique
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Hybrides Néophytes peuvent avoir chacun leur arme à feu d'Hybride remplacée par 1 des choix suivants :
 - Lance-flammes
 - Lance-grenades
 - Lance-toile

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leader Néophyte
- 9-19 Hybrides Néophytes

Chaque figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; arme à feu d'Hybride ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES NÉOPHYTES



MOTS-CLÉS DE FACTION : CULTES GENESTEALERS

NEXOS

M

6"

E

3

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



ARMES DE TIR

Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]

PORTÉE

12"

A

1

CT

3+

F

3

PA

0

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Arme de corps à corps

PORTÉE

Mêlée

A

2

CC

3+

F

3

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

Analyse du Champ de Bataille : Une fois par tour, vous pouvez choisir 1 figurine ou unité de votre armée ayant cette aptitude comme cible d'un Stratagème pour OPC, même si vous avez déjà choisi une figurine ou une unité de votre armée comme cible de ce Stratagème-là à cette phase.

Infiltration du Culte : Au début de la phase de Commandement de chaque joueur, si cette figurine est sur le champ de bataille, vous pouvez choisir 1 pion Embuscade du Culte qui est sur le champ de bataille et déplacez-la de jusqu'à 6".

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, NEXOS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

NEXOS

Doté d'une fraction de la puissance cérébrale du Patriarche, le Nexos est capable d'absorber d'un simple contact physique les pensées et l'expérience d'un cultiste. Il compartimente des millions de ces clichés jusqu'à dresser une carte mentale incomparable, avant de l'utiliser pour diriger les forces du culte comme un officier d'arrière-garde au talent prodigieux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Nexos

Cette figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ;
arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- HYBRIDES ACOLYTES
- HYBRIDES MÉTAMORPHES
- HYBRIDES NÉOPHYTES

Vous pouvez attacher cette figurine à une CULTES GENESTEALERS LIGNE unité, même si une PRIMUS, MAGUS ou ACOLYTE GARDE-ICÔNE figurine lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, NEXOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

PATRIARCHE

M

8"

E

5

SV

4+

PV

6

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Serres de Patriarche

[BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

2+

F

6

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Infiltrateurs, Meneur**

Force Occulte : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Horreur Cosmique (Psychique) : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à 6" de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

Familier Psychique : Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser son familier psychique. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, doublez la portée de son aptitude Horreur Cosmique.

Note des Concepteurs : Placez un pion de Familier Psychique à côté de cette figurine, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, HÉROS ÉPIQUE, PATRIARCHE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

PATRIARCHE

Abomination psychique, prédateur alpha, demi-dieu parasite, un Patriarche Genestealer est toutes ces choses et pire encore. Chacun est à l'origine de la corruption génétique qui engendre une cellule de Culte Genestealer. En outre, lorsque vient le jour de l'ascension, ce sont les tueurs les plus redoutables du culte, qui rôdent dans les ombres de mondes en proie à la guerre civile pour occire leurs victimes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Patriarche – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : serres de Patriarche.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GENESTEALERS PURE-SOUCHE

COMMANDANT SUPRÊME

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, HÉROS ÉPIQUE, PATRIARCHE



MOTS-CLÉS DE FACTION : CULTES GENESTEALERS

PRIMUS

M

6"

E

3

SV

5+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

| | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|---|--------|---|----|---|----|----|
| Pistolet à aiguilles à lunette [ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, PISTOLET] | 18" | 1 | 2+ | 1 | 0 | D3 |

ARMES DE MÊLÉE

| | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|--|--------|---|----|---|----|----|
| Épée d'os de cultiste | Mêlée | 5 | 2+ | 5 | -2 | 1 |
| Injecteur de toxines [ANTI-INFANTERIE 2+, ATTAQUES BONUS] | Mêlée | 2 | 2+ | 2 | 0 | D3 |

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

Démagogue du Culte : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Leurres et Désinformation : Si votre armée inclut une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude, après que les deux joueurs ont déployé leurs armées, choisissez jusqu'à trois unités **CULTES GENESTEALERS** de votre armée et redéployez-les. Ce faisant, vous pouvez placer ces unités en Réserve Stratégique si désiré, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, PRIMUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

PRIMUS

Le Primus occupe un rôle qui le place entre un général de guérilla et un symbole de résistance. Il est le commandant militaire en chef d'un Culte Genestealer. Combattant mortel, il maîtrise en outre les tactiques d'insurrection, qui font passer ses séides du statut de bande rebelle à celui de machine guerrière.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Primus

Cette figurine est équipée de : pistolet à aiguilles à lunette ; épée d'os de cultiste ; Injecteur de toxines.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- HYBRIDES ACOLYTES
- HYBRIDES MÉTAMORPHES
- HYBRIDES NÉOPHYTES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, PRIMUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

GENESTEALERS PURE-SOUCHE



M

8"

E

4

SV

5+

PV

2

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Griffes et serres de cultiste

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

2+

F

4

PA

-2

D

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Infiltrateurs

FACTION : Embuscade du Culte

Vifs et Mortels : Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, GENESTEALERS PURE-SOUCHE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

GENESTEALERS PURE-SOUCHE

Organismes d'avant-garde des flottes-ruches tyranides, les Genestealers Pure-souche sont une des formes de vie les plus meurtrières de la galaxie. Ils combinent la ruse d'un prédateur alpha avec une vitesse et une agilité inhumaines, se rapprochant de leur proie en un clin d'œil avant de la démembrer.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Genestealers Pure-souche

Chaque figurine est équipée de : griffes et serres de cultiste.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, GENESTEALERS PURE-SOUCHE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

SABOTEUR REDUCTUS

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 6" | 3 | 5+ | 3 | 7+ | 1 |



🎯 ARMES DE TIR

| | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|------|----|----|----|---|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 3+ | 3 | 0 | 1 |
| Charges de démolition [ASSAUT, DÉFLAGRATION, TIR UNIQUE] | 6" | D6+3 | 2+ | 12 | -2 | 2 |
| Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme. | | | | | | |
| Bombes télécommandées [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT] | 24" | D6+3 | 3+ | 5 | 0 | 1 |

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

| | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|-----------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Arme de corps à corps | Mêlée | 2 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion**

Fin Prêt : À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude comme cible du Stratagème Grenade pour OPC, à condition que la figurine n'ait pas déjà été la cible de ce Stratagème-là à cette phase. Cela peut vous permettre d'utiliser le Stratagème Grenade une deuxième fois à cette phase.

Explosifs Posés : Une fois par bataille, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 12" de cette figurine, cette figurine peut utiliser sa mine de Reductus. En ce cas, jetez 1 D6 : sur 2+, l'unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles. Seule 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser au même round de bataille.

Note des Concepteurs : Placez un pion de Mine de Reductus à côté de cette figurine, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, SABOTEUR REDUCTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

SABOTEUR REDUCTUS

Il n'existe aucune machine des oppresseurs qu'un Saboteur Reductus ne peut détruire, et rares sont les matériaux avec lesquels il ne peut bricoler une bombe si on lui en laisse le temps. Luttant dans l'ombre, les Reductus jonchent le champ de bataille de pièges, distribuent de puissants explosifs à leurs camarades et éliminent sans mal les blindés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Saboteur Reductus

Cette figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; charges de démolition ; bombes télécommandées ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, GRAND DÉVOREUR, SABOTEUR REDUCTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : CULTES GENESTEALERS

SANCTUS

M

6"

E

3

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



ARMES DE TIR

| | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|---|--------|---|----|---|----|---|
| Fusil de sniper de cultiste [ANTI-PSYKER 2+, LOURD, PRÉCISION] | 36" | 1 | 3+ | 5 | -2 | 3 |

ARMES DE MÊLÉE

| | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|--|--------|---|----|---|----|---|
| Biodague de Sanctus [ANTI-INFANTRIE 3+, PRÉCISION] | Mêlée | 6 | 2+ | 3 | -2 | 1 |
| Arme de corps à corps | Mêlée | 2 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion**

Ombre Rampante : Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

Empreinte Psychique : Au début du premier round de bataille, choisissez 1 unité ennemie en tant que proie de cette figurine. À chaque attaque de cette figurine ciblant sa proie, cette attaque a les aptitudes **[IGNORE LE COUVERT]** et **[BLESSURES DÉVASTATRICES]**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, SANCTUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

SANCTUS

Un Sanctus est un assassin inéluctable qui traque ses cibles grâce à des spores psychiques et se glisse dans les espaces les plus exigus. Sa biodague, issue du bassin de genèse du Patriarche, libère la puissance psychique de l'Esprit-couvain à la moindre entaille, tandis que le fusil de sniper de cultiste du Sanctus lui permet d'abattre les cibles de loin.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La biodague de Sanctus de cette figurine peut être remplacée par 1 fusil de sniper de cultiste et 1 arme de corps à corps.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sanctus

Cette figurine est équipée de : biodague de Sanctus.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND DÉVOREUR, SANCTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS