

Codex

Cyites Genestealers



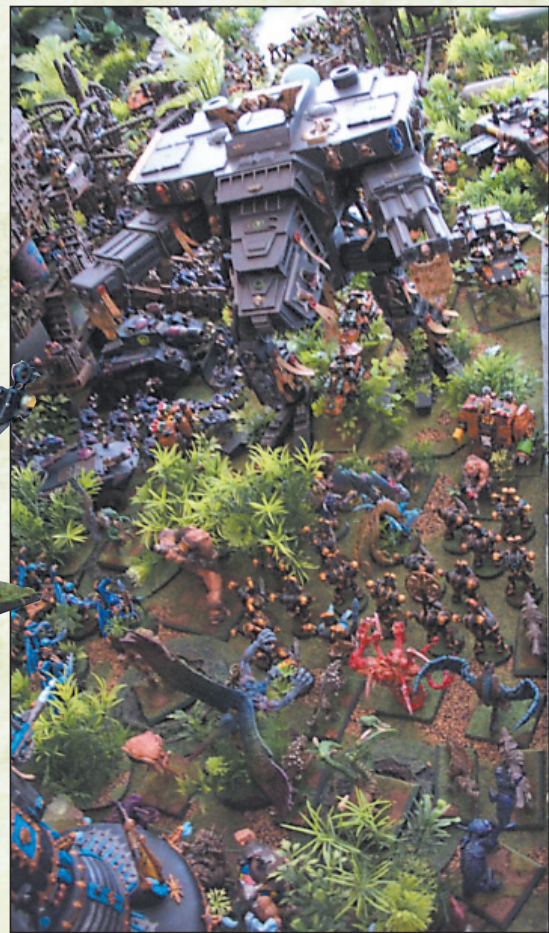
CERTIFIED
FRENCH
WAAAGH



EAVY WAAAGH



Chimère



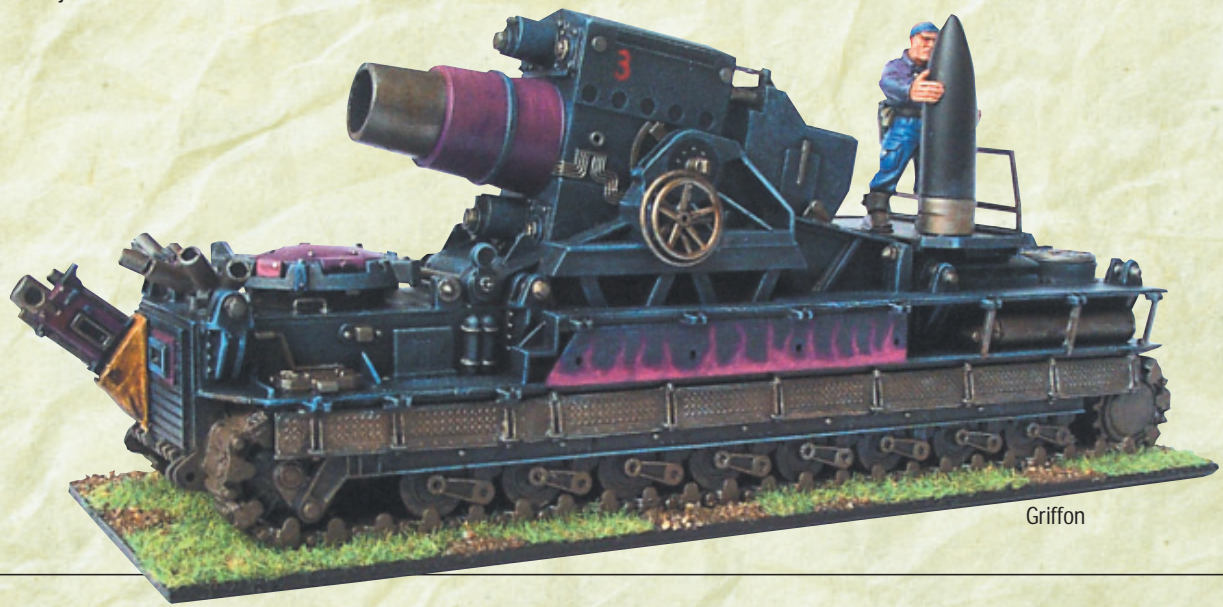
La secte a lâché les Genestealers. Les Marines filent à fond de train sur leurs motojets, passant entre les jambes du Titan.



Motojet



Mutants



Griffon

CERTIFIÉ
FRENCH
MAGAZINE



u sein de l'Imperium, une menace insidieuse s'est développée au fil des siècles. Planète après planète, système après système, des mondes tombent sous la coupe d'une force subversive, guidée non par un goût pour les batailles ou les conquêtes matérielles, mais un besoin génétique incompréhensible pour l'humanité.

Eparpillés au hasard dans la galaxie comme des graines emmenées par le vent, les Genestealers débarquent sur des mondes non préparés. Une fois qu'ils ont posé le pied sur ces mondes, ils commencent leur conquête, infectent ses habitants avec leur matériel génétique, faisant naître leurs enfants sous forme d'Hybrides Genestealers/humains. Un Genestealer et ses victimes forment un culte secret sur la planète, un culte dans lequel la progéniture monstrueuse des Genestealers peut grandir en sécurité et en secret, jusqu'à ce qu'ils soient en position pour défier les gouverneurs de la planète, provoquant bien souvent la disparition du monde, leurs maîtres arrivant du vide entre les étoiles pour dévorer toute la biosphère de la planète. Ainsi agissent les Tyranides, qui dévorent les mondes pour accumuler du matériel génétique.

Ces cultes cherchent à prendre le contrôle de la planète hôte de manière subtile, en manipulant le peuple et grâce à la subversion du gouvernement planétaire. Cependant, ils peuvent jeter de puissantes forces dans la bataille en cas de menace. Les cultes Genestealer font parfois des alliances avec d'autres cultes, et on peut les voir combattant aux côtés de Cultes du Chaos, de Cultes Vampires, de bandes guerrières ou, si cela suit leur dessein, entre eux.

Les Genestealers sont parmi les créatures les plus étranges que l'humanité ait rencontré jusqu'à présent, combinant une intelligence extraordinaire, une grande subtilité d'esprit, une force remarquable et un corps agile. Leurs torses et leurs extrémités sont protégés par une carapace bleu foncé. Leurs muscles puissants sont rouge violacé. Ils sont bipèdes et se tiennent toujours accroupis sur leurs sabots. Ils ont deux paires de bras, une dotée de mains comme celles des humains, l'autre de puissantes griffes tranchantes. Le crâne chauve des Genestealers est de forme bulbeuse, coloré du même rouge violacé que leurs muscles, avec une gueule remplie de crocs et des yeux hypnotiques.

Les Genestealers sont plus forts et résistants que les humains. Ils sont capables de résister aux environnements les plus hostiles sans protection. Et ils vivent des siècles...

Le cycle de reproduction des Genestealers

La méthode de reproduction des Genestealers est aussi étrange que leur apparence. Il n'y a pas de mâle ou de femelle Genestealers. A la place, les Genestealers infectent les autres races avec leur matériel génétique.

Les Genestealers sont équipés d'un ovipositeur (ou organe d'implantation d'œufs) sur leurs langues. Ils ont la capacité d'hypnotiser leurs victimes avec leur regard fixe, de la même façon qu'un serpent peut paralyser un oiseau de terreur. Une fois la victime soumise, le Genestealer la perce avec sa langue, déposant un œuf sous sa peau.

L'œuf du Genestealer n'écloît jamais - en fait, "œuf" est un terme inapproprié, l'implant ressemblant plus à un cancer qu'à un œuf. Une fois implanté, ce dernier commence à altérer la structure génétique de l'hôte, cellule par cellule, entraînant des dommages particuliers au système reproducteur de la victime. La victime montre peu de signes extérieurs de l'infection - en fait, elle gagne une partie de la force remarquable du Genestealer, de sa flexibilité et de sa longévité, acquérant une meilleure santé qu'auparavant. Cependant, les dommages sont horriblement évidents sur les enfants de la victime.

Lorsqu'un individu infecté par un Genestealer se reproduit, sa descendance est Hybride, en partie humaine, mais avec des caractères Genestealers prédominants. Une fois adulte, ces Hybrides infectent d'autres humains avec leurs "œufs". Leurs enfants seront également des Hybrides, mais ils ressembleront plus à des humains normaux.

L'aspect le plus horrifiant de tout le cycle est que les hôtes humains ne paraissent pas remarquer - ni même se préoccuper - du fait que leurs enfants soient des monstres. Les parents aiment et chérissent ces créatures, même bien au-delà d'une affection parentale normale. La cause en est inconnue. Peut-être est-ce dû aux pouvoirs des enfants ou la domination psychique des Genestealers sur les parents.

Les Genestealers et la technologie

Bien qu'équipés de mains flexibles et préhensiles, les Genestealers purs sont mentalement incapables d'utiliser de simples outils et à fortiori des armes. Apparemment, le simple concept de manipuler leur environnement à l'aide d'outils est totalement étranger à leur psychologie et ils ne sont pas capables de comprendre le système du levier, de la lance ou de l'explosif. C'est une chance pour l'Imperium car ce



sont des guerriers formidables dans tous les autres domaines.

Cependant, leurs enfants Hybrides ne sont pas si limités. La première génération a tendance à avoir la même déficience mentale que les Genestealers purs, mais les générations suivantes – alors que les gènes humains ont plus d'influence - gagnent quelques affinités humaines avec les outils et les armes. Même s'ils ne sont pas des inventeurs, ces nouveaux Hybrides peuvent utiliser ce que d'autres ont conçu et construit.

Le cycle d'infection se continue jusqu'à la quatrième génération, quand les Hybrides sont impossibles à distinguer des humains normaux. La quatrième génération d'Hybrides n'a pas d'ovipositeurs et se reproduit à la façon des humains normaux, mais ils peuvent engendrer des humains, des Hybrides ou des Genestealers purs.

Les Space Hulks

Les Space Hulks sont d'immenses vaisseaux abandonnés, prisonniers d'un étrange et éternel voyage à travers le Warp. Ces mystérieux vaisseaux apparaissent très rarement dans l'espace impérial et ils apportent d'importantes richesses ou de grandes calamités pour ceux qui les trouvent.

Très peu de choses sont connues au sujet du Warp. Quelques études furent entreprises durant le moyen âge technologique mais la plupart de ces connaissances ont été perdues lors de l'ère des luttes ou supprimées par l'Ordo Malleus dans les millénaires qui suivirent. Cependant, il est connu qu'il y a en son sein des courants et des perturbations qui peuvent piéger un vaisseau pour toujours ou le détourner de sa trajectoire et le ramener dans l'espace réel à des années-lumière - ou siècles - de sa destination prévue.

Les vaisseaux connus sous le nom de Space Hulks souffrent d'un destin différent et, de bien des façons, beaucoup plus déplaisant. Les Space Hulks ont été détournés de leur route et entraînés inéluctablement dans l'espace Warp, allant partout où les courants les conduisent. Ils peuvent rester bloqués dans l'espace Warp pendant des siècles ou rejetés dans l'espace réel quelques minutes après leur entrée dans le Warp.

Il est impossible de savoir où et quand - ou si - un Hulk retournera dans l'espace réel et même les astropathes sont incapables d'en influencer ou prédire la trajectoire. Une fois que le Hulk est retourné en espace réel, il n'est pas libre. Quelques minutes, quelques heures, quelques jours ou quelques années plus tard, il sera aspiré dans le Warp pour subir un autre voyage incertain.

Les passagers prisonniers à bord d'un Space Hulk dérivant font face à une mort lente par privation de nourriture - ou une mort rapide par folie. Sans doute les plus malchanceux sont ceux possédant un vaisseau équipé d'un système de soutien de vie : ils se maintiendront en vie des siècles.

Périodiquement, deux Hulks ou davantage apparaissent en espace réel au même moment au même endroit. Si l'un est vide et mort et l'autre habité, l'équipage du vaisseau habité fouille l'autre pour du métal, de l'énergie et des pièces de rechange, cherchant à réparer leur propre vaisseau agonisant ou étendre leur espace vital en attachant les deux vaisseaux ensemble. Si les deux vaisseaux sont occupés, les équipages peuvent se battre sauvagement pour capturer le vaisseau de l'autre. De même, à cause la nature du Warp, certaines modifications apparaissent sur les Hulks entre deux apparitions dans l'espace réel, certains Hulks semblant avoir fusionné avec d'autres. Au fil des millénaires, ces vaisseaux patchwork atteignent une taille vraiment impressionnante.

Il est impossible de prédire quand un Hulk retournera dans le Warp, ce qui fait que tout ceux l'abordant risquent une éternelle prison. Pourtant, nombreux sont prêt à prendre ce risque. Certains Hulks existent depuis le moyen âge technologique voire même avant. Bien que leurs habitants soient morts depuis longtemps, ces vaisseaux sont remplis de trésors technologiques et des sec-

rets capables d'apporter des richesses inimaginables à celui qui osera les piller.

Les Genestealers utilisent cela à leur grand avantage dans leur guerre contre l'homme. Ils ont abordé un certain nombre de Space Hulks, accompagnés de leurs enfants Hybrides. Les Hybrides construisent une chambre de suspension cryogénique pour les Genestealers purs, qui bien que résistants et dotés d'une longue vie, ne puissent pas survivre des siècles dans le froid intense et le vide de l'espace.

Une fois la chambre cryogénique terminée, les Hybrides partent. Les Genestealers purs dorment et le Hulk continue son éternel voyage. Bien que cela puisse prendre des siècles, un jour, un Space Hulk réapparaîtra dans un espace habité pour être découvert et abordé par de téméraires chasseurs de trésors.

Quand le vaisseau est abordé, des détecteurs sont déclenchés, réveillant les Genestealers endormis. L'équipe d'exploration est attaquée, infectée puis relâchée. Plusieurs Genestealers accompagnent les explorateurs lors du retour à leur vaisseau, infectant l'équipage, puis se cachent dans les cales du vaisseau.

Psychiquement contrôlé par les Genestealers, l'équipage du vaisseau n'a que peu ou aucun souvenir de l'attaque et ses membres ne sauront sans doute pas qu'ils ont été infectés ou qu'ils transportent des Genestealers. Quand le vaisseau atteint une planète sous contrôle humain, un membre de l'équipage infecté s'en va accompagné d'un Genestealer. Le vaisseau devient un porteur de peste, apportant sa cargaison de mort et de désespoir à chaque planète qu'il visite.

Une fois sur la planète, le Genestealer se cache et le membre de l'équipage sous son contrôle commence la formation d'un culte.

Les cultes Genestealers

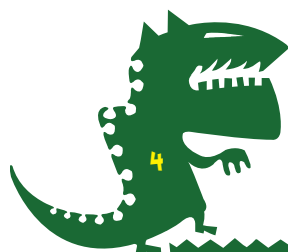
Il y a de nombreux cultes dispersés dans l'Imperium. Dans un âge où les pouvoirs psychiques sont puissants, où les démons et monstres rodent dans la galaxie, et où le pouvoir en place a détruit impitoyablement toutes les connaissances s'y rapportant, il est inévitable que des idiots, des curieux ou des gens avides chercheront ces connaissances par eux-mêmes. De telles personnes forment souvent une religion, une société secrète ou une enclave cachée où ils pourront expérimenter, comploter ou vénérer loin des yeux indiscrets de l'Inquisition.

Certains de ces cultes sont inoffensifs, dirigés par un religieux, un charlatan ou un intrigant ; d'autres sont autrement plus sinistres. Il y a des rumeurs de millions de Cultes du chaos dispersés à travers l'Imperium, ainsi que d'autres groupes dévoués à la chute de l'empereur - incluant les cultes Genestealers.

Quand ils arrivent sur une planète humaine, les Genestealers et leurs esclaves humains iront aussi loin de la civilisation qu'ils le peuvent, s'installant dans l'endroit le plus désert et éloigné de la planète, dans les déserts lointains ou dans les entrailles d'une cité abandonnée. Le Genestealer, désormais appelé Patriarche, commence à chasser les humains autour de lui ; les infectés rejoignent le culte. Les enfants des humains infectés (Hybrides humains/genestealers) sont gardés loin des yeux indiscrets.

Un culte Genestealer se fait généralement passer pour une nouvelle religion, avec les esclaves du Genestealer à sa tête. En apparence, la religion est complètement inoffensive et est souvent louable, encourageant le travail, aimant les jeunes et respectueux des personnes âgées et encourageant une extrême modestie (la plupart des prêtres et prêtresses sont constamment revêtus de robes). Le message religieux est simple, généralement basé sur la venue d'un enfant béni, qui guidera leurs parents vers l'éternelle joie.

A mesure qu'elle croit en puissance et influence, la religion attire des convertis loyaux qui n'ont aucune idée du sinistre



culte se cachant derrière. Parfois, ces naifs sont initiés dans les mystères plus profonds de la foi - et infectés eux même. Bien que les Genestealers soient dirigés par un féroce et quasi incontrôlable besoin d'infecter leurs victimes pour assurer la survie de leur espèce, le Genestealer pur se retient, lui et sa progéniture, d'infecter trop d'humains trop vite, sachant qu'une religion à la croissance trop rapide attirera les soupçons de l'inquisition impériale.

Les années passent et les troisièmes et quatrièmes générations d'Hybrides sont enfin nées. Certains sont virtuellement impossibles à distinguer des humains normaux. C'est à ce moment là que le culte commence à étendre son pouvoir sur la planète. Le chef titulaire de la religion, le membre original de l'équipage infecté par le Genestealer se retire et sa place est prise par un Hybride de quatrième génération, ayant les pouvoirs psychiques du Genestealer, hypnotise littéralement ceux qui le voient, enrôlant de nouveaux membres (encore plus fanatisés) au sein du culte.

Les autres Hybrides de quatrième génération quittent la protection rapprochée du culte et, déguisés en diplomates, missionnaires religieux, marchands ou autres voyageurs, répandent l'infection sur la planète, et à travers l'Imperium.

Une fois que la quatrième génération est née, la seule solution techniquement possible pour stopper l'infection est la stérilisation de toute la planète, tuant toutes les formes de vie à sa surface.

Les cultes Genestealers à la bataille

Quand des Genestealers combattent, ils le font comme des bêtes sauvages - éventrant leurs adversaires avec leurs griffes, les mordant de leurs dents coupantes comme des rasoirs.

Un Genestealer est quasiment impossible à stopper en combat rapproché ; même un homme équipé d'une armure tactique Dreadnought n'est pas à égalité. Cela fait que le combat au corps à corps est le cœur des tactiques de combat d'un culte Genestealer - une vague d'assaut massive de Genestealers, d'Hybrides et d'humains fanatiques se ruent à la mêlée. Si les attaquants atteignent les positions ennemies, l'adversaire est presque sûrement condamné.

À la bataille, le culte est dirigé par le Magus - un Hybride de quatrième génération qui est le chef à la tête du culte. Le patriarche continue de conseiller le Magus mais laisse les décisions stratégiques à quelqu'un de plus à même de comprendre l'armement ennemi.

Le Magus et le Patriarche sont accompagnés par le noyau du culte - le cœur, contenant principalement des Hybrides de générations précédentes et un petit nombre d'humains équipés d'armes de longue portée. Le cœur ne participe pas aux premières étapes de la bataille, dirigeant simplement les autres troupes, servant de point de ralliement et attendant le moment d'agir.

Le culte n'aura probablement pas beaucoup d'armes à longue portée à sa disposition - les Genestealers sont indifférents à de telle chose et ont souvent des difficultés à s'en procurer.

Toutes les armes à longue portée sont concentrées dans une seule et même unité. Cette unité aura une bonne position défensive, essayant d'occuper les armes à longue portée ennemies et de les immobiliser et de les éloigner des troupes de choc du cœur.

Le gros des membres humains fanatiques du culte se procurent des armes de corps à corps - armes à feu de courte portée si disponible, des pierres, des bâtons, des épées et d'autres du même type. Formant une vague massive, ils se précipitent sur le champ de bataille, criant sauvagement, tirant au hasard et brandissant la bannière de bataille du culte. Ce qui a deux buts : les rendre encore plus frénétiques et effrayer et démoraliser l'ennemi. Ils avanceront inconsciem-



ment, sans se soucier des blessures - la seule façon de les arrêter est de les tuer tous.

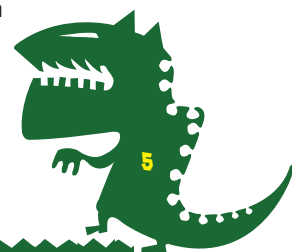
Quand l'ennemi est démoralisé ou que la bataille est incertaine, le cœur entre dans la mêlée. Suivant de près les fanatiques et protégé du feu ennemi par la masse furieuse des humains déchainés, le Magus, les Genestealers purs et les Hybrides des générations précédentes arrivent pour la tuerie. Quand les fanatiques ont atteint les lignes ennemies, le cœur passe à l'action, éventrant ses adversaires dans une orgie de sang et de destruction.

Les détails spécifiques peuvent évidemment varier d'une bataille à l'autre. Le culte peut avoir des troupes auxiliaires comme celle d'un culte du chaos allié ou d'autres cultes Genestealers ; des psykers hors-la-loi ou des hommes bêtes peuvent se battre au côté du culte pour leurs propres intérêts ; les cultistes peuvent être montés à cheval ou dans des véhicules blindés ; le Magus peut être possédé par un démon (une combinaison vraiment impressionnante !). Mais dans tous les cas, la tactique principale reste la même : arriver au contact et éventrer l'ennemi.

Peu sont capables de faire face à l'impressionnante puissance d'un culte Genestealer en guerre. Si la discipline est faible, s'ils vacillent un court un moment, ils seront certainement détruits.

La physiologie Genestealer

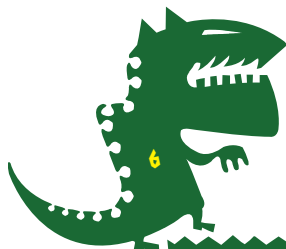
Les Genestealers purs ne peuvent se reproduire qu'en infectant une victime avec leur matériel génétique. L'hôte du gène survit comme un être humain en parfaite santé mais, une fois devenu parent, son premier enfant est marqué de façon indélébile par l'infection du gène. Une fois l'enfant devenu un Hybride adulte, il peut passer l'infection à d'autres humains dont les enfants seront également des Hybrides. Seuls les premiers nés des parents infectés sont des Hybrides, les cadets sont toujours des humains normaux, bien que liés à leurs "frères".





La première génération d'Hybrides ressemblera beaucoup aux Genestealers purs. Mais, à chaque nouvelle génération d'Hybrides, les traits Genestealers laissent place aux traits humains, jusqu'à la quatrième génération qui est impossible à distinguer des humains normaux. Cependant, un Hybride garde toujours les instincts primaires des Genestealers : cela est toujours implanté dans leur structure génétique, et - peu importe leur apparence humaine - un Hybride appartient à la lignée des Genestealers.

Les Genestealers purs sont totalement impossibles à faire passer pour des humains. Leurs nombreux bras, leur crâne bulbeux, leurs yeux écarlates et leur position accroupie les trahissent ; aucun déguisement ou maquillage ne peut dissimuler ces caractéristiques. Cependant, les générations plus avancées, particulièrement la troisième et quatrième, deviennent plus humanoïdes en apparence. En effet, beaucoup de Genestealers de générations avancées peuvent paraître humains à première vue, spécialement s'ils portent des habits amples. Cependant, leurs dents pointues et leurs yeux hypnotiques les trahissent, ils évitent de parler aux étrangers ou de regarder les gens droit dans les yeux. C'est ce qui rend la dernière génération d'Hybrides la plus dangereuse : ils peuvent se déplacer librement parmi les humains, transmettant discrètement leur terrible infection.



Vu le grand nombre d'humains à travers l'Imperium, c'est la race la plus généralement infectée par les Genestealers. Pourtant, il n'y a aucune raison pour que les autres races ne puissent être infectées ; des Hybrides Orks/Genestealers sont parfaitement possibles - il en existe d'ailleurs. L'apparence des Hybrides variera, bien sûr, selon l'espèce des parents et ils auront des caractéristiques physiques différentes des croisements humains - Genestealers.

Caractéristiques Physiques des Genestealers et des Hybrides

En infectant leurs victimes avec leur matériel génétique, un Genestealer passe quelques-unes de ses caractéristiques physiques aux descendants de la victime. A la première génération, cela donne un Hybride avec de nombreux traits Genestealers. Génération après génération, ces traits deviennent moins voyants, jusqu'aux Hybrides de quatrième génération qui peuvent passer pour des humains.

Chaque caractéristique physique passe par certaines étapes.

Le crâne :

Bien que les Hybrides Genestealers perdent graduellement leur long crâne bulbeux, leurs yeux fixes et hypnotiques restent ; à part cela ils ont l'air tout à fait humain. De la même façon, leurs crocs deviennent plus courts dans les générations suivantes, bien que les Hybrides gardent de vicieuses dents pointues.

La carapace :

Les Genestealers purs ont une solide carapace blindée pourvue de pointes dorsales et des liaisons apparentes sur leurs membres. Ils sont également penchés dans une perpétuelle position accroupie, comme s'ils attendaient de bondir, les faisant paraître plus petits qu'ils ne le sont. Les Hybrides des générations suivantes perdent leur carapace et ont une position de plus en plus droite à mesure que leur épine dorsale se redresse pour adopter une structure plus humaine.

Les bras :

Les Genestealers purs ont quatre bras - une paire avec des mains dans la section centrale, et une paire avec de puissantes griffes sur leurs épaules avec lesquels ils attaquent. Les Hybrides des générations suivantes perdent un ou les deux bras dotés de griffes, leur laissant juste ceux avec des mains, et ces mains deviennent capables d'effectuer des tâches compliquées.

Les jambes :

Au fil des générations, les Hybrides perdent leurs jambes longues et puissantes, caractéristiques des Genestealers purs et acquièrent des jambes d'humains normales.

Les Genestealers purs et la première génération d'Hybrides sont extrêmement rapides et agiles quand ils attaquent. Ils peuvent délivrer des coups puissants avec leurs pinces et ont une allonge considérablement plus grande que la plupart des humains et des Hybrides de génération plus tardive.

Le baiser du Genestealer

Les Genestealers et les premières générations d'Hybrides possèdent un ovipositeur dans leur gorge qui peut être utilisé pour implanter le gène des Genestealers.

Une fois que la semence Genestealer a été implantée la victime sombre immédiatement dans le coma et est incapable de faire quoi que ce soit. La victime reprend conscience quelques jours plus tard et apparaît complètement désarmée, un peu hébétée et surtout sans aucun souvenir conscient de son agression. Il n'a aucun signe extérieur qui pourrait indiquer qu'il est l'hôte du gène Genestealer.

Manifestement, un Genestealer tentant de transmettre son patrimoine génétique ne fera pas d'autres attaques sur sa victime et ne lui fera aucun mal, une fois son implant réussi.

De plus, tous les Genestealers sont capables de reconnaître l'hôte du gène, et ne le blesseront en aucun cas.

La troisième génération d'Hybrides a 50 % de chance d'avoir un ovipositeur. S'ils n'en possèdent pas, ce sont alors des Hybrides neutres ou "drones", et sont incapables de s'accoupler (bien sûr, avec un équipement chirurgical adapté, ils peuvent transmettre le gène Genestealer en injectant leur sang à la victime [sic]).

La quatrième génération n'a jamais d'ovipositeur et peut seulement s'accoupler comme les humains normaux.

Les Genestealers et l'armement

Les Genestealers purs sont incapables d'utiliser les armes humaines, à cause de leur processus de pensée et leur instinct totalement étrangers à une forme d'attaque autre qu'instinctive. Les générations plus tardives d'Hybrides sont suffisamment humaines pour être capables de comprendre et de manipuler l'armement conçu pour des mains, des yeux et des esprits humains.

Psychologie

Les Genestealers et tous les Hybrides sont immunisés aux effets de la psychologie.

Les pouvoirs psychiques :

Les Genestealers purs et les Hybrides possèdent deux caractères innés qui sont similaires à des pouvoirs psychiques : le regard hypnotique qui paralyse les victimes avant l'implantation du gène et la télépathie d'essaim [brood telepathy, ndt] qui lui permet de transmettre et de recevoir des messages.

Les Hybrides psychiques :

Les Genestealers et les deux premières générations d'Hybrides n'ont jamais aucun pouvoir psychique.

Cependant, les troisièmes et quatrièmes générations d'Hybrides en auront souvent. Les caractères psychiques hérités ont traversé les premières générations d'Hybrides mais peuvent devenir apparents chez les générations tardives.

Les Genestealers et les Hybrides peuvent identifier des psykers humains quand ils les rencontrent. Les Genestealers sont attirés par eux, et il n'y a de leur part aucun des préjugés normaux contre eux, simplement ils voient en eux des spécimens humains exceptionnellement évolués. En conséquence, dans une communauté, les psykers sont souvent parmi les premiers à être infectés par le gène Genestealer. Ceci signifie que les traits psychiques humains passeront dans le patrimoine héréditaire de l'essaim Hybride, pour apparaître dans les générations postérieures. Ainsi, dans les troisième et quatrième générations, les Hybrides peuvent développer à plein leur puissance psychique en plus de posséder les deux capacités innées de Genestealers.

Les Hybrides psychiques utilisent l'énergie psychique émanant de la puissance primitive Genestealer qui existe dans le Warp - l'image d'ombre de la volonté de survie de l'espèce. Ceux qui adorent une puissance du chaos peuvent naturellement utiliser l'énergie psychique de leur dieu, corrompant de ce fait leurs esprits simples de Genestealers.

Les clans Genestealer

La véritable origine de la race Genestealer est demeurée inconnue durant longtemps. Il est désormais acquis qu'ils ont un organisme envoyé en avant-garde par les flottes ruches Tyranides au sein de notre galaxie.

Les Genestealers sont immortels et, finalement, après peut-être des siècles passés à dériver dans l'espace ou le Warp, un Hulk infesté est trouvé et exploré par quelques inconscients. Il peut aussi bien arriver à proximité d'un avant-poste humain, éloigné et à moitié oublié. Une fois que c'est arrivé,

le cycle de reproduction du Genestealer peut recommencer à nouveau.

Dans les profondeurs du Space Hulk, un humain peut avoir à faire face à un Genestealer pur et est infecté par les gènes du Genestealer. Quelques temps plus tard, l'hôte revient vers les siens, emportant le matériel génétique du Genestealer avec lui. Poussé par l'urgence de se reproduire, la victime fonde une famille et donne naissance à des Hybrides - une infestation extraterrestre parasite au sein même de la société hôte.

En d'autres occasions, les bêtes d'un Space Hulk peuvent se téléporter vers une zone isolée de la planète où ils attendent des hôtes adaptés à infecter. Ou bien, s'il existe une petite colonie vulnérable sur la planète, les bêtes peuvent s'y téléporter et le prendre par la force, afin d'utiliser tous les survivants comme hôtes. Ce type de groupe est représenté par la liste d'armée des forces d'invasions ruches [cf. listes]

Bien que les archives de l'Imperium ne mentionnent naturellement que les infestations ruches de population humaines, les ruches sont capables de se croiser avec n'importe quelle espèce intelligente ou évoluée. Ainsi il est possible de trouver des Hybrides Orks ruches, là où les ruches ont infiltré la société Ork. Les ruches seront traitées ici par le biais de leurs infiltrations de la société humaine, mais le schéma est le même quelles que soient les innombrables autres civilisations victimes de ces extraterrestres parasites au cours des millénaires.

L'engance Genestealer

Une fois qu'un humain a été infecté, le matériel génétique du Genestealer se met en action dans son système biologique. L'instinct dominant du Genestealer, qui est de propager son espèce et de survivre influe subtilement les pensées de l'hôte qui fait tout son possible pour fonder une famille. Son premier né est un Hybride, à peine reconnaissable comme un enfant humain. Les parents ne semblent pas démontés par la vraie nature de leur progéniture. Ils dissimulent l'Hybride pour sa sécurité et le traitent comme s'il était un enfant normal. L'affection naturelle des parents se combine avec l'instinct primordial de défendre leur enfant qui est protégé de tout danger même s'il n'est visiblement pas humain. La famille peut concevoir d'autres enfants, mais ce seront des humains normaux : chaque humain infecté ne peut produire qu'un unique rejeton porteur de gènes ruches et c'est invariablement le premier-né.

La première génération grandit jusqu'à sa maturité, toujours caché dans la communauté et infecte à son tour un humain, de la même manière que le Genestealer pur qui infecta ses parents. Le processus est répété et la seconde génération d'Hybrides naît.

Ce processus se poursuit pour chaque génération d'Hybrides, séparés par une génération de parents humains. De cette manière, chaque Hybride a une fratrie, qui ressent à la fois la loyauté humaine normale envers leur étrange frère et le lien primal d'une race extraterrestre dont les gènes sont intimement liés aux siens.

Avec chaque génération successive d'Hybrides, les traits physiques du Genestealer tendent à disparaître et l'apparence humaine commence à devenir dominante. Mais, au sein de l'Hybride, l'héritage Genestealer reste aussi fort que jamais. Un Hybride de quatrième génération peut avoir l'air humain mais il ne l'est pas : quand un Hybride de quatrième génération met au monde son premier né, il s'agit toujours d'un Genestealer pur.

De nombreuses personnes de l'Ordo Malleus et de l'Inquisition croient que les Hybrides de quatrième génération peuvent produire un nombre illimité de ruches. Ce n'est heureusement pas le cas : un unique Genestealer pur peut naître de chaque Hybride de quatrième génération. Le cycle vital du Genestealer permet à une large proportion d'hôtes de rester non contaminée, car les gènes parasites du Genestealer ne peuvent survivre qu'en infiltrant et



en parasitant une société viable et fonctionnelle. Les parents humains normaux sont nécessaires pour aider les Hybrides et les Genestealers purs à survivre.

Quand une nouvelle génération de Genestealers est née, il est temps pour la colonie de, soit se hisser à un rôle prééminent dans la société hôte, soit se déplacer et coloniser un nouvel endroit. C'est ce délai entre l'infection originale et la propagation qui est si important. Ces extraterrestres envahissent lentement, imperceptiblement et sans relâche. Si l'invasion est découverte, elle a bien souvent trop progressé depuis des générations et est trop profondément enracinée pour être stoppée.

Après quatre générations, l'essaim Hybride et leurs parents humains ont forgé un clan très soudé. A un certain point de la croissance de l'essaim, généralement avec l'apparition de la troisième génération d'Hybrides, l'essaim ressentira un besoin collectif et instinctif de trouver leur ancêtre commun : le patriarche du clan. De grands efforts seront faits pour le ramener dans l'essaim s'il n'est pas déjà avec eux. Retiré du monde, assisté par la dernière génération d'Hybrides il dirigera le clan comme l'aîné vénéré qu'il est.

Graduellement le clan grandit et se renforce. Il devient un clan resserré, une famille étendue qui inclut l'essaim Hybride et tous leurs parents humains. Les membres du clan infiltreront des positions de pouvoir, d'influence et de respect dans leur société.

Tandis que le clan se développe, le patriarche dirige les efforts de sa famille étendue de telle manière qu'il gagne un pouvoir matériel dans la société hôte, que ce soit une influence sociale, financière, religieuse ou qu'il s'agisse de simple coercition. De cette manière, il espère que le clan aura gagné un pouvoir et une influence considérable quand la quatrième génération d'Hybrides donnera naissance aux nouveaux Genestealers. Une fois ceci effectué, le cycle sera bouclé : le clan est prêt à fonder de nouvelles colonies et l'infestation continue.

Finalement le clan Genestealer sera devenu l'élite dirigeante. A ce niveau, le Patriarche Genestealer agit comme une balise psychique, attirant la flotte ruche Tyrannique vers ce monde "prêt à dévorer".

Les cultes ruches

Parfois, un essaim Genestealer trouve difficile de s'établir en tant que force dominante dans la société hôte. C'est alors que la discrétion et la survie deviennent de première importance. Les caractéristiques Genestealers doivent être cachées et les traits de caractères étranges doivent être dissimulés ou expliqués aux curieux.

L'essaim choisit fréquemment de se faire passer pour une secte religieuse et ses membres se déguisent avec de volumineuses robes, des voiles et des masques ou se cachent par la réclusion dans un établissement retiré, loin des yeux curieux et des questions de l'Imperium.

Néanmoins, le patriarche demeure déterminé à ce que son essaim s'accroisse et domine. Dans de telles circonstances, il peut tenter de manipuler le chaos en tant que source de pouvoir dans le but de changer le destin de l'essaim. Il est plus probable que cela se passe si l'essaim est isolé ou menacé, le patriarche ne recule devant rien pour protéger son essaim, il ira même jusqu'à l'extrémité qui consiste à faire un pacte avec une puissance du chaos ou à devenir l'hôte d'un démon. De cette manière, le clan devient un culte.

Les Genestealers et le chaos

Les Genestealers sont rarement attirés par la ruse à l'adoration du chaos comme le sont les humains naïfs, amers et fourvoyés. Les Genestealers purs sont immortels, leur esprit est conduit intensément par un unique objectif : l'expansion et la domination du genre Genestealer. Le patriarche d'un clan dominant n'a pas besoin de traiter avec le chaos et n'aura que peu d'inclinaison à le faire.

Par contre, le patriarche d'un clan en guerre peut choisir de se tourner vers le chaos, bien que ce ne soit pour lui qu'une source de pouvoir.

L'esprit Genestealer est fort, mais simple. Leur ancienne et primitive envie d'exister est si puissante qu'elle a donné naissance à un pouvoir Genestealer spécifique dans le Warp.

Ce n'est pas une puissance complexe mais elle est la source de toute capacité psychique que peut avoir un Genestealer ou un Hybride. Elle peut être décrite comme une batterie psychique. Si on utilise une métaphore de couleur pour décrire l'énergie psychique qui remplit le Warp et qui est l'étoffe même de la magie, la psyché Genestealer est une nuance de violet, la couleur de leur insatiable appétit et de leur désir de bien-être physique.

Néanmoins, la faim psychique des Genestealer ne peut être satisfaite par aucune des puissances du chaos. Et c'est pour cette seule raison que le patriarche s'ouvre aux seigneurs du chaos et les utilise comme une source d'énergie psychique pour l'essaim.

Bien sûr, comme l'esprit Genestealer est très simple, la puissance du chaos impliquée lui impose plus facilement sa marque. C'est une des raisons pour lesquelles les puissances du chaos acceptent d'assister un patriarche Genestealer. Ils considèrent le pacte avec le patriarche comme un bon marché : il leur permet d'établir une emprise ferme sur le monde matériel par l'intermédiaire d'un partenaire puissant.

L'influence du chaos peut infester et infiltrer la société hôte en même temps que les gènes Genestealers, ce qui empisonne la population de manière pénétrante et profondément enracinée.

Les patriarches et la possession

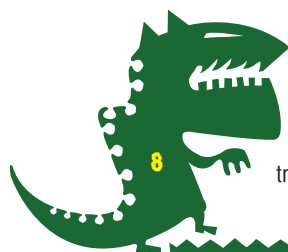
A la différence des humains qui peuvent être vulnérables à la possession démoniaque simplement par faiblesse de caractère ou en se fourvoyant dans l'occulte, les Genestealers en tant qu'espèce ont un contrôle total de leur bien-être métaphysique. Ils n'approchent le chaos que d'un point de vue pragmatique, ne voyant en lui qu'une source de pouvoir. Un patriarche qui songe à invoquer le chaos pèsera avec précaution le coût de son propre sacrifice avec les bénéfices potentiels pour son essaim. Ainsi, un patriarche dont l'essaim est déjà bien installé dans la société humaine, mais encore sans aucun vrai contrôle sera enclin à se sacrifier pour la possession afin d'exploiter le pouvoir supplémentaire dont l'essaim a besoin pour prospérer.

Organisation du culte

Une fois qu'un culte s'est tourné vers le chaos afin d'obtenir son assistance, les Genestealers purs et les Hybrides peuvent commencer à exhiber des attributs chaotiques, alors que le patriarche lui-même peut se sacrifier pour une possession démoniaque. Un culte Genestealer de ce type peut vénérer le chaos dans sa totalité ou bien suivre une puissance spécifique, que ce soit une des grandes puissances du chaos, une puissance mineure ou encore un démon indépendant.

Quand un clan devient un culte, le rôle du patriarche change, il devient un objet de vénération dans le culte et on s'y réfère sous le nom d'oracle. Sa volonté est interprétée par un Hybride Genestealer de quatrième génération respecté connu sous le nom de "Magus". Le Magus est pratiquement indiscernable d'un être humain normal, mais a une personnalité autoritaire et un charisme sinistre et détaché. Le reste des Hybrides devient les Initiés du culte.

Les cultes Genestealers cachent la plupart du temps leurs activités sous une façade apparemment innocente, souvent une religion marginale. Derrière cette couverture, le culte est organisé en trois parties majeures. Au centre, on trouve le convent où se tiennent l'oracle Genestealer, le Magus et les initiés. Les parents humains des Hybrides entourent et protègent le



convent, il s'agit de leurs parents et de leur fratrie, ils sont désignés sous le nom de parents ou frères de l'essaim et sont les suivants du culte. Finalement, on trouve les parents humains qui ont dégénéré par l'adoration du chaos et sont devenus des mutants voire des rejetons du chaos. Dans la société humaine normale, ces mutants seraient des parias, néanmoins les cultes Genestealers les exploitent impitoyablement. Bien que leurs corps de mutants ne soient plus d'aucune utilité en tant qu'hôtes Genestealers, ils jouent toujours leur rôle pour la survie et la protection de l'essaim.

Le convent

Bien qu'un seul Hybride de quatrième génération, le Magus, soit la figure de proue du convent, le dirigeant réel est toujours le patriarche. Si les parents humains connaissent l'existence du patriarche, ils pensent qu'il est une espèce d'oracle très vieux et très sage aux conseils duquel le Magus fait appel de temps à autre. Seuls les membres du convent connaissent la vérité.

L'essaim de parents humains

Dans un clan Genestealer bien établi, de nombreux parents humains peuvent être membres des autorités locales, civiles ou militaires. Comme ils continuent à remplir leurs activités ordinaires, l'infestation Genestealer est susceptible de déstabiliser la société ou l'amener au bord du gouffre et elle demeure cachée de manière à être en position de prendre le pouvoir total. Dans un clan devenu un culte, les parents humains deviennent les membres de la secte et adorent le patriarche comme un devin ou une divinité. D'ailleurs, la présence d'idoles aux bras multiples comme objets de vénération est devenue aux yeux de l'inquisition une indication commune de l'existence d'un culte Genestealer.

Les parents humains d'un culte Genestealer sont dangereux pour deux raisons : premièrement, ils partagent le fanatisme commun à tous les adorateurs du chaos et combattent avec une férocité terrifiante et, deuxièmement, ils ne reculeront devant rien pour protéger l'oracle dans son lieu retiré et les prêtres Hybrides qui l'assistent (et dont ces humains sont parents). Néanmoins, inévitablement, l'adoration du chaos prend son dû sur les frères de l'essaim et ceux d'entre eux dont la volonté est la plus faible commenceront à abhorrer des attributs du chaos, des mutations qui marquent leur allégeance. Ainsi, certains frères de l'essaim dégénérés, perdent leurs tendances agressives et leur fanatisme pour sombrer dans une hébétude de décrébrés.

Les psykers non contrôlés et le culte

Les psykers sont particuliers parmi les humains. Bien que craints et dénigrés, ce sont en fait des humains améliorés, et de nombreuses races extraterrestres ne sont pas sans savoir ce fait. Un psyker fait un hôte parfait pour les gènes Genestealers et, quand c'est possible, un psyker est choisi à la place d'humains plus ordinaires. Les Hybrides des troisièmes et quatrièmes générations manifestent souvent des pouvoirs psychiques ce qui est une conséquence du choix de psykers comme hôte deux ou trois générations auparavant.

Les psykers sont reconnus en tant que tels par les Genestealers et les Hybrides, quels que soient leurs déguisements. Etant donné que les psykers sont infectés en priorité et qu'ils tendent naturellement à se regrouper par pur intérêt personnel, cela renforce l'isolation du culte vis à vis du reste de la communauté. En tout cas, il existe peu d'exemples d'un essaim Genestealer trahi par un parent humain ou par un psyker associé au culte.

Le culte dans la société

Le patriarche du culte essaye toujours d'établir un pouvoir avec une base ferme dans la civilisation hôte afin de consolider la position de l'essaim. Il pourrait tenter d'accomplir ceci en infiltrant le pouvoir militaire, social, gouvernemental,



religieux, les strates criminelles de la société ou encore en manipulant les liens familiaux avec les humains infectés et les Hybrides. Il doit gagner le plus de pouvoir matériel en terme de richesse, main d'œuvre, armement et informations pour s'assurer qu'il est impossible d'arrêter l'essaim.

Dans leurs efforts pour acquérir ce pouvoir, le culte s'attire souvent l'animosité de groupes rivaux. Ce conflit d'intérêt mène normalement à de nombreuses luttes de pouvoir locales, alors que les autres groupes tentent de manipuler le culte pour servir leurs propres intérêts.

Ces groupes sont normalement ignorants de la vraie nature du culte, après tout, ils pourraient simplement affronter une faction politique, un gang criminel ou même une secte rivale. Quand ils en viennent au conflit armé, l'horreur devient apparente. Bien sûr, dans de tels cas, il ne reste aucun survivant pour révéler les terribles faits.

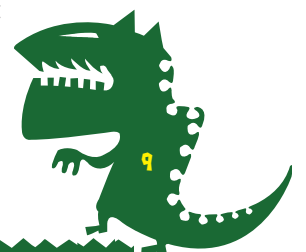
Prendre le pouvoir

L'espèce Genestealer colonise lentement, un processus qui dure des générations. Ils procèdent maison par maison, ville par ville, pays par pays, continents par continents et finalement, planètes par planètes.

Chaque étape dure normalement de nombreuses générations, mais dans certaines circonstances, il se produit de soudaines prises de pouvoirs. Si une situation favorable apparaît dans la communauté, le culte entier exploite l'occasion, ce qui mène à un conflit à grande échelle.

Une fois bien établi sur une planète, un culte Genestealer peut tenter de tirer avantage de l'instabilité ou de la faiblesse dans la localité pour prendre le pouvoir.

Le culte lance une révolte ou un coup d'état et tente de surpasser les défenses locales ou la faction dirigeante avant que la majorité de la population ne soit alertée de la menace. Tous les convents dans une zone donnée sont capables de communiquer entre eux par des cérémonies mystiques afin de coordonner leurs actions dans l'insurrection.



Rarement, un Genestealer peut trouver des alliés qui partagent sa cause et qui veulent aussi renverser le statu quo. En temps normal, de tels alliés ne sont pas au courant de la vraie nature du culte, même quand ce sont, comme c'est le plus probable, des cultistes du chaos alliés.

Néanmoins, la plupart du temps, les cultes Genestealers se battent seuls, seuls les hommes bêtes, les mutants et autres parias le rejoignent afin de se venger de leurs oppresseurs. Aucune confiance ne peut être accordée aux autres et peu de races aideraient en toute connaissance de cause les Genestealers à accomplir leurs desseins.

Le culte n'a pas toujours besoin d'alliés. Dans la plupart des cas, quand l'armée d'un culte Genestealer attaque, rien ne peut l'arrêter.

Armée du culte Genestealer

Une armée de culte Genestealer doit inclure au moins un convent et peut aussi en compter plusieurs autres alliés. Si un certain nombre de Genestealers purs ont infiltré une communauté, il y aura de nombreux cultes pour rassembler leurs forces, qui se connaîtront comme alliés grâce à des liens télépathiques. En plus des convents, il y a aussi des bandes de Consanguins, de mutants, d'hommes bêtes, de rejetons du chaos et de quelques psykers dans un culte Genestealer.

Organisation

Le convent

Cette section de l'armée se compose du Patriarche/Oracle, du Magus et des initiés - qui forment une unité unique. Le Magus est le commandant sur le champ de bataille, mais le pouvoir est en fait détenu par le patriarche qui agit en se tenant en retrait dans son rôle d'oracle, et dirige le Magus grâce à un lien télépathique. Cependant, si le Magus est tué, le patriarche assume le contrôle du culte. Si le patriarche est tué, la chaîne de commandement passe à la dernière génération d'Hybrides qui restent dans le convent.

Dans des armées plus grandes, avec plus d'un convent, chaque Magus commande - sous le commandement de son patriarche - sa propre section de culte. L'armée entière est contrôlée par le plus vieux des patriarches, l'archi-patriarche, qui peut même être le père des autres patriarches dans le culte.

Les psykers

En tant que race psychiquement sensible, les Genestealers sont sensibles aux émanations psychiques autour d'eux. Ils sont capables de suivre ces émanations jusqu'à leurs sources et connaître l'existence et le lieu de résidence des psykers de la communauté. Une fois localisés, les Genestealers purs et les Hybrides vont détourner les psykers vers le culte et les infecter avec les gènes de Genestealers, les transformant ainsi en Consanguins.

À l'intérieur d'un culte Genestealer, contrairement à un clan Genestealer ordinaire, l'initiation des psykers dans le culte sera fait en général comme une partie d'un rituel. Le psyker sera présenté au patriarche-oracle sur son autel, souvent en transe, où il sera infecté. Tout ce dont le psyker se souviendra sera une fixation intense dans les yeux et la proximité d'une intelligence profonde et très ancienne.

Comme ces psykers sont généralement peu développés et se cachent de l'inquisition, il est relativement facile pour le culte Genestealer de les attirer dans des traquenards où ils peuvent les infecter. Des psykers plus puissants sont beaucoup plus rares et moins faciles à contrôler pour le culte et sont donc beaucoup moins communs. En effet, des psykers survivants de cette puissance sont généralement enrôlés dans d'autres cultes secrets et donc inaccessibles au culte Genestealer. [...]

Les Consanguins

Ce sont les parents, les frères et les sœurs des Hybrides du convent, et sont des membres du culte. Ils vénèrent le patriarche comme une sorte d'ancienne divinité ou comme l'oracle d'une puissance du chaos. Les Consanguins sont généralement organisés en bandes de dix ou, si le culte est affilié au chaos, en bandes du chiffre sacré du patron. Même s'ils sont généralement mal équipés, peu entraînés et mal commandés, les Consanguins compensent grâce à leur fanatisme poussé à l'extrême - une combinaison de zèle religieux et d'instinct protecteur envers les Hybrides qui leurs sont apparentés. Les Consanguins sont donc sujets à la frénésie et immunisés à tous les autres types de psychologie.

Mutants, hommes-bêtes et rejetons du chaos

Une fois qu'un clan s'est tourné vers le chaos et s'est transformé en culte, un grand nombre de parents des Hybrides commencent à avoir des marques physiques du chaos - leurs âmes ont succombé et leurs corps en portent les marques. Ils deviennent des mutants et des rejetons, et ne peuvent plus devenir des hôtes pour les gènes.

Comme leur matériel génétique est défectueux, les Genestealers et les Hybrides vont éviter de les infecter, comme ils ne cherchent qu'à infecter des spécimens humains purs dominants dans la communauté. Les exclus n'ont aucune influence et n'ont aucune utilité pour un culte Genestealer qui prévoit de renverser la société des hôtes.

Comme ils sont impurs et qu'ils ne seront pas infectés par les membres du culte, les mutants et les rejetons du chaos sont toujours les frères et sœurs des Hybrides, jamais les parents. Leurs liens d'affection envers le culte sont néanmoins toujours forts parce qu'instinctifs. Ils sont toujours volontaires s'il faut mourir pour le culte, même s'ils n'ont pas vraiment de place dans sa structure et ils sont utilisés comme combattants supplémentaires quand le culte va en guerre.

En plus des mutants et des rejetons du chaos à l'intérieur même du culte, quand le culte se mobilise pour la guerre, un appel sera lancé pour rassembler tout ce qui a été corrompu par le chaos. Ceci est fait grâce à de nombreux rituels et messages psychiques et fait en sorte que les hommes-bêtes, les mutants et les rejetons du chaos des régions sauvages environnantes soient attirés, pas forcément de leur gré, vers le culte. De cette façon, le culte peut compter sur un nombre presque infini de combattants supplémentaires qui peuvent être envoyés sur l'ennemi pour l'affaiblir.

Les mutants et les hommes-bêtes sont généralement rassemblés en bandes, soit par dix, soit selon le nombre sacré de leur divinité tutélaire. Ces mutants, contrairement aux Consanguins non corrompus, n'ont pas de dévotion fanatique envers le culte ; les mutants acceptent simplement leur destin, en sachant qu'ils seront sacrifiés pour leurs parents si un besoin se fait sentir. En effet, leur instinct de combattre pour que le culte survive est probablement leur seule pensée claire.

Le Magus va probablement utiliser son pouvoir sur ces pauvres hères au maximum, en leur injectant des drogues de combat et en les forçant à mettre des colliers explosifs.

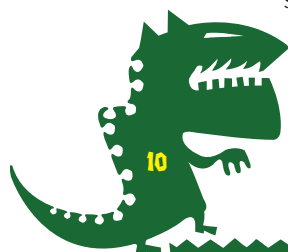
Les rejetons du chaos s'attachent généralement à des personnages spécifiques, en essayant de trouver réconfort et instructions sur le champ de bataille ; la plupart de ces créatures ont dégénéré à un tel point qu'elles sont devenues complètement débiles et ne se rendent pas bien compte de ce qui se passe autour d'eux.

Les drogues de combat

Les drogues de combat sont des psychotropes qui altèrent la santé mentale. La plupart du temps, on utilise une drogue qui met l'hôte dans un état de surexcitation.

Les colliers explosifs

Les colliers explosifs sont des accessoires qui permettent d'éviter qu'une bande fuie le combat. Si une bande fuit, le Magus peut activer un collier explosif, coupant proprement la



tête de la victime. La bande réalise immédiatement la conséquence de sa lâcheté et arrête sa retraite.

Kamikazes

Quelques mutants du culte peuvent être tellement désabusés qu'il est facile pour le Magus de les convaincre de devenir des bombes humaines et leur donne un harnais d'explosifs. Il leur promet qu'ils seront lavés spirituellement grâce à leur sacrifice désintéressé pour le culte et qu'ils se réincarneront en une forme physiquement parfaite. [...]

Monde du culte Genestealer

Le monde du culte Genestealer détermine l'armement des Consanguins et le type de transports disponibles.

Mondes médiévaux/sauvages

Ce sont de nouvelles colonies ou des mondes qui sont retournés vers un état primitif à cause de la négligence ou de l'indifférence de l'Imperium. La population de ces planètes est limitée à des transports non mécanisés - chevaux et animaux similaires - et est équipée d'armes archaïques comme des épées ou des masses.

Mondes frontaliers

Ce sont des mondes semi-développés avec un mélange de technologie primitive et avancée, même si la technologie est limitée aux classes privilégiées. Sur ces mondes, les membres du culte peuvent monter des animaux à la bataille, utiliser des véhicules ou faire un mélange des deux. Au moins la moitié de la force est équipée d'armes avancées comme de Fusils laser, par exemple.

Mondes développés

Ce sont les mondes industrialisés, où la technologie est commune et où un grand nombre de véhicules est disponible ; se déplacer à dos d'animaux n'y est pas commun. Un culte

Genestealer basé sur un monde développé est très bien équipé, avec la plupart, pour ne pas dire tous, les Consanguins équipés avec des armes technologiques.

Les transports du convent

Le patriarche, le Magus et les initiés du convent se déplacent dans des véhicules appropriés au prestige qu'ils ont dans la communauté. Un culte Genestealer est généralement un des groupes les plus puissants et les plus respectés dans sa société d'accueil et en reçoit généralement les bénéfices.

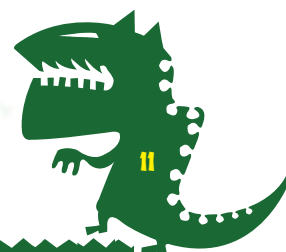
Sur des mondes développés, le convent utilise une sorte de limousine. Sur des mondes primitifs, ils utilisent n'importe quoi, des palanquins individuels à des carrosses tirés par quatre chevaux. La forme exacte du véhicule utilisé dépend du monde d'accueil, mais est choisi en pensant au statut et la sécurité du patriarche - il est vital qu'il reste caché et bien protégé quand il se déplace dans la population normale.

Les limousines du convent

Même dans les mondes frontaliers les plus arriérés, les personnalités importantes peuvent avoir des limousines blindées. Ces véhicules sont généralement personnalisés pour ressembler aux véhicules civils ou à d'autres véhicules à roues, et sont capables de transporter six occupants, y compris le chauffeur. La secte a assez de limousines pour transporter tout le convent et tout son surplus d'équipement.

Autres transports

Les transports utilisables par le reste du culte dépendent de la planète d'origine.



EAVY WAAAGH



Patriarche et ses familles



Hiérarque



Magus et ses gardes du corps



Hybride



Genestealer



Hybrides avec armes lourdes



LISTE D'ARMEE D'UN CULTE GENESTEALER

Une liste d'armée de Culte Genestealers "standard" se compose des unités suivantes. Notez que la possession des Codex Garde Impériale, et Tyranides est nécessaire.

QG Magus Genestealer, Patriarche Genestealer, Hiérarque Hybride

ELITE Genestealers, Hybrides Genestealers

TROUPES Escouades de combat de Consanguins, Initiés Consanguins

ATTAQUE RAPIDE Eclaireurs Consanguins (Sentinelles, Cavaliers, Hellhound)*, Trucks du Culte, Véhicules d'assaut du Culte, Cultistes à moto

SOUTIEN Equipes d'armes lourdes des Consanguins*, Tank volé*

*Une seule unité d'Eclaireurs Consanguins, Equipes d'armes lourdes des Consanguins ou de Tank volé peut être sélectionnée par choix de troupes d'escouades de combat de Consanguins

Les Eclaireurs et escouades d'armes lourdes des Consanguins suivent les règles et options de leur équivalent impérial

RÈGLES SPÉCIALES

Les cultes Genestealers n'opèrent pas comme des armées normales, mais représentent les membres fanatisés d'une révolution qui gronde sous couvert d'une religion. Les cultes combinent un fort lien hypnotique et le partage de gènes entre les troupes et leurs chefs, sans se préoccuper d'entraînement militaire ou d'équipement adéquat. En conséquence, les armées des cultes Genestealers se voient affecter les règles spéciales suivantes :

"Mon Dieu ! ils ont tué le Père !"

Les cultes Genestealers sont entraînés au combat par le Charisme (et les suggestions hypnotiques) de leurs aînés, spécialement du Magus et du Patriarche. Les membres du convent sont persuadés que ces personnages sont d'essence divine. Les voir mourir au combat est certes dérangeant pour la foi, mais la vengeance peut conduire les cultes à d'atroces opérations de représailles. Si le Magus ET le Patriarche d'un culte sont tués, à la fin de la phase durant laquelle le dernier est mort, toutes les unités de Consanguins et d'Hybrides (mais pas les Genestealers) doivent faire un test de Commandement avec les modificateurs suivants (cumulatifs) :

- 1 si l'unité a été réduite à moins de 50 % de son effectif de départ
- 1 si l'unité est pilonnée ou en fuite

Si le test est réussi, l'escouade en question n'a plus AUCUN test de moral à effectuer durant le reste de la partie. S'il est raté, l'unité fuit automatiquement, bien qu'elle puisse tenter de se regrouper aux tours suivants.

Notre Père nous observe, ne Lui faisons pas défaut !

Tant que l'un des membres d'une unité de Consanguins est dans les 12 pas du Magus ou du Patriarche, elle compte comme ayant une valeur de Commandement de 10 pour tous les jets de moral et de ralliement après les fuites. Cette nouvelle valeur s'applique aussi bien aux escouades d'armes lourdes qu'aux unités classiques, mais est soumise à tous les modificateurs normaux (moins de 50 %, en sous nombre...). Ces unités pourront de même tenter de se regrouper même si elles sont à moins de 50 % de leur effectif et/ou à moins de 6 pas d'une unité ennemie, tant qu'elles restent dans les 12 pas du Magus et/ou du Patriarche. Attention, cette règle n'affecte pas les autres tests basés sur le Commandement, comme le pilonnage.

Note Importante : Les cultes Genestealers ne sont pas toujours dirigés au combat par un Magus ou un Patriarche. Si aucune de ces deux figurines n'est en jeu, les règles ci-dessus doivent être ignorées, les Hiérarques n'ayant pas assez d'importance pour offrir des règles spéciales à leurs troupes ni pour que leur mort requière un test particulier.

Défaillance technique (ou "Tiens, le moteur fait une drôle de fumée...")

Les cultes n'ont généralement que peu de temps ou de maîtrise concernant l'entretien des véhicules qu'ils capturent, ce qui peut parfois compromettre leur comportement au combat. Pur représenter cela, après avoir déplacé un véhicule du culte, lancez 2D6. Sur un 2, le véhicule est immobilisé pour le reste de la partie. Cette règle n'est cependant pas appliquée pour les Limousines blindées, les chefs du Culte s'assurant que leurs véhicules sont dans un état impeccable.

Hybrides comme chefs d'unités

De nombreuses unités peuvent être commandées par un Hybride, qui leur est assigné par le Magus pour "inspirer aux fidèles des actes de bravoure". Ils comptent comme personnages en ce qui concerne l'équipement (ils peuvent donc choisir librement de l'équipement dans l'Arsenal, mais ne peuvent jamais quitter leur unité (dont ils comptent comme une amélioration). Les Hybrides sont équipés à la base avec un Pistolet Laser ou un Pistolet Automatique et portent une Armure légère (5+). Dans le cas d'une unité d'Hybrides, le chef ne compte pas comme amélioration, mais comme modèle supplémentaire.

Valeur Stratégique

Les cultes Genestealers ont une Valeur Stratégique de 1D3-1 (minimum 1)

Sentinelles

10 Initiés Consanguins



ARSENAL

Un personnage peut porter jusqu'à 2 armes, mais seulement l'une d'entre elles peut être une arme à 2 mains. Dans ces limites, un personnage peut remplacer ou ajouter des armes à son équipement. Un personnage ne peut sélectionner que 25 points d'équipement, sauf le Magus qui peut en posséder 50. Aucun véhicule ni personnage ne peuvent porter le même équipement, tout arme ou équipement devant être représenté sur la figurine

Armes à une main

- Pistolet Bolter 3 points
- Arme de corps à corps 1 point
- Pistolet Laser/Automatique 1 point
- Pistolet Plasma 12 points
- Gantelet/Griffe Énergétique 20 points
- Arme Énergétique 15 points

Armes à deux mains

- Fusil d'assaut 1 point
- Bolter 2 points
- Arme Combinée
 - Bolter-Lance-flammes 12 points
 - Bolter-Lance-grenades 12 points
 - Bolter-Lance-plasma 17 points
 - Bolter-Fuseur 17 points
- Totem de Griffes Genestealer 10 points
- Arme de corps à corps à 2 mains 2 points
- Fusil Laser 1 point
- Fusil 1 point
- Fulgurant * 8 points

Équipement

- Amélioration : Psyker ** 15 points
- Arme de Maître * 20 points
- Armure Carapace 8 points
- Bombes à Fusion 7 points
- Fiole d'humeur de Patriarche (une par Culte) 25 points
- Grenades Antichar 2 points
- Grenades Frag 1 point
- Scanner acceptent* 3 points
- Viseur * 5 points

Améliorations de Véhicule

Toutes les améliorations prises doivent être visibles sur le véhicule, et aucune ne doit être prise plus d'une fois par véhicule. Voir les descriptions individuelles des véhicules concernant d'éventuelles restrictions.

- Compartiment Blindé 25 points
- Blindage Renforcé 8 points
- Missile Traqueur 20 points
- Fulgurant sur pivot 15 points
- Lame de Bulldozer 7 points
- Objet Sacré 15 points
- Projecteurs 2 points
- Fumigènes 5 points

* Magus et Hiérarques uniquement

**Magus, Hiérarques et Acolytes Hybrides uniquement

CHIFFRE
FRENCH
MAGAZIN



EQUIPEMENT DES CULTES GENESTEALERS

Relique du Culte

La majorité des cultes possède des icônes ou des reliques pour inspirer les fidèles. Avant la bataille, certains des Consanguins sont choisis pour les porter, alors que les cultes lancent leur offensive contre l'opresseur. Ces élus sont appelés porte-icônes et seuls les plus dévots se voient accorder cet honneur. Les reliques sont généralement fixées au bout de longues perches pour que tous les voient et peuvent être soit portées à la main ou fixées à leur dos (ou leur moyen de transport). Il ne peut y avoir qu'un porte-icône par unité (et donc, qu'une seule icône par unité). Les porte-icônes sont considérés comme personnages pour l'accès à l'arsenal.

Peu importe la forme de la relique (les énormes volumes reliés en peau d'infidèles sont aussi populaires que les morceaux d'ancêtres Genestealers), ils permettent de raffermir la foi des membres du Culte, en leur rappelant les hauts faits passés. Si une unité comportant une relique rate son test de moral et est en fuite, elle bénéficie d'un second jet pour savoir si elle se regroupe après le mouvement (auquel cas, elle n'est pas rattrapée et détruite en cas de jet d'Initiative supérieur de l'adversaire). La règle "Notre Père nous regarde" ne peut être inutilisée mais l'unité peut ignorer la condition de 50%. Attention : la relique ne permet pas de se regrouper en début de tour), mais simplement de ne pas fuir suite à un assaut, des tirs ennemis etc.

Bombes Incendiaires

Même si la majorité des cultes a du mal à fabriquer ou à voler suffisamment de grenades à fragmentation, il est extrêmement facile pour les cultistes de créer des engins incendiaires "maison", avec un peu de liquide inflammable dans un récipient facile à briser. En les projetant sur l'ennemi à couvert, les flammes résultant de l'explosion laissent du temps aux troupes pour mener l'assaut. La rébellion sur Molotov Prime en a d'ailleurs fait une énorme usage, la majorité de la production d'alcool de la planète ayant été convertie en milliers de projectiles dans la tentative de déposer le gouvernement aristocratique, menant l'assaut du palais lors d'une réception aux cris de "faisons leur boire nos cocktails Molotov !".

Les bombes incendiaires s'utilisent de la même façon que les grenades à fragmentation, à ceci près qu'elles ne permettent pas aux bêtes d'effectuer une percée, les flammes les contraignant à Consolider.

Gilet Pare-balles

La majorité des cultes ne peut accéder à des armures en nombre suffisant pour tous leurs membres. La majorité des cultistes utilise donc ce qui leur tombe sous la main pour fabriquer ces gilets leur donnant un minimum de protection (6+).

Totem de Griffes Genestealer

Les cultes fabriquent souvent des armes avec les griffes de leurs membres décédés, de manière à les honorer en tuant encore plus d'ennemis du culte. Généralement, ces armes prennent la forme d'un grand bâton auquel sont fixées des griffes, voire un bras complet ! Un totem s'utilise à deux mains, l'utilisateur ne gagne pas d'attaque supplémentaire, mais les griffes, affûtées comme des rasoirs permettent de trancher n'importe quelle armure. Un totem permet de bénéficier de la règle tyranide Pincés Broyeuses.

Arme Lourde

Très répandue parmi les cultes (même le plus humble des cultistes peut en fabriquer ou en trouver une), ces armes prennent différentes formes (haches ou épées à 2 mains, hallebardes, fléaux...). Une figurine équipée d'une de ces armes ajoute +1 à sa Force. Cependant, l'arme s'utilise à 2 mains, l'utilisateur ne gagne jamais d'attaque supplémentaire, même s'il a une autre arme de corps à corps.

Mitrailleuse Lourde

Une arme pas chère et produite en masse utilisée par les gangs et autres criminels. Facile à utiliser et fiable, elle est capable de libérer un rideau de feu rapidement, ce qui en fait une arme très répandue dans les Cultes.

Arme	Portée	F	PA	Type
Mitrailleuse Lourde	36	4	6	Lourde 3

Fiole d'humeur de Patriarche (une par Culte)

Une petite quantité d'humeur du Patriarche est mélangée à des herbes et des produits chimiques interdits pour former un mélange puissant. Une fois par partie, durant la phase d'assaut, le porteur peut briser la fiole, dont le contenu volatil se disperse dans l'air. Tous les membres du Culte (y compris les Genestealers et les Hybrides) appartenant à des unités à pied ou dans des véhicules découverts à moins de 2D6 pas du cultiste qui a brisé la fiole sont remplis d'un zèle fanatique. Lancez sur la table pour connaître les effets. A la fin du tour, les vapeurs se dispersent et les effets se dissipent. La fiole peut être brisée durant la phase d'assaut de l'adversaire.

D6 Effets

- +1 Initiative
- +1 Attaque
- +1 Force
- +1 CC
- Relance des jets pour toucher ratés durant la phase d'assaut
- Relance des jets pour blesser (ou de pénétration de véhicule) ratés durant la phase d'assaut

Amélioration : Psyker

La plupart des Hybrides du Culte ont des pouvoirs psychiques latents, vestiges de leur héritage tyranide. Combiné au matériel génétique des psykers humains de la lignée, il peut agir comme catalyseur et donner de puissants psykers, comme le Magus. Les Leaders Hybrides (Acolytes) et les Hiérarques peuvent devenir psykers. Les Leaders Hybrides gagnent donc le pouvoir "Regard Hypnotique", alors que les Hiérarques ont plus d'options possibles. Un Magus sélectionnant cette amélioration peut essayer de gagner un pouvoir supplémentaire. Voir la section Pouvoirs Psychiques et les entrées individuelles.

Pistolet Mitrailleur

Certainement la plus commune des armes dans l'Imperium, ce Pistolet est facile à construire (souvent fait maison par certains gangs). En terme de jeu, ses effets sont identiques à ceux des Pistolets laser ou automatiques.

Autres Equipements

Voir les Codex Garde Impériale et Tyranides pour toute description d'équipement.

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Objet Sacré

Avant de se lancer à la bataille, de nombreux cultes enlèvent les objets sacrés de leurs sanctuaires, les emportant avec eux pour montrer leur dévotion fanatique face à l'ennemi. Toute unité avec l'un de ses membres à moins de 6 pas d'un véhicule possédant l'amélioration Objet Sacré peut relancer un jet de Moral raté après avoir perdu une phase d'assaut ou avoir subi des pertes en phase de tir. Aucun jet ne peut être relancé plus d'une fois, peu importe le nombre d'objets sacrés à proximité.

Autres Améliorations de véhicules

Voir le Codex Garde Impériale

Les Genestealers purs et les Hybrides possèdent **deux caractéristiques** innées qui sont similaires à des pouvoirs psychiques : le **regard hypnotique** qui paralyse les victimes avant l'implantation du gène et la **télépathie d'essaim** [*brood telepathy, ndf*] qui lui permet de transmettre et de recevoir des messages.

Les Hybrides psychiques

Les Genestealers et les deux premières générations d'Hybrides n'ont jamais aucun pouvoir psychique.

Cependant, les troisièmes et quatrièmes générations d'Hybrides en auront souvent. Les caractères psychiques hérités ont traversé les premières générations d'Hybrides mais peuvent devenir apparents chez les générations tardives.

Les Genestealers et les Hybrides peuvent identifier des psykers humains quand ils les rencontrent. Les Genestealers sont attirés par eux, et il n'y a de leur part aucun des préjugés normaux contre eux, simplement ils voient en eux des spécimens humains exceptionnellement évolués. En conséquence, dans une communauté, les psykers sont souvent parmi les premiers à être infecté par le gène Genestealer. Ceci signifie que les traits psychiques humains passeront dans le patrimoine héréditaire de l'essaim Hybride, pour apparaître dans les générations postérieures. Ainsi, dans les troisièmes et quatrièmes générations, les Hybrides peuvent développer à plein leur puissance psychique en plus de posséder les deux capacités innées de Genestealers.

Les Hybrides psychiques utilisent l'énergie psychique émanant de la puissance primitive Genestealer qui existe dans le Warp - l'image d'ombre de la volonté de survie de l'espèce.

Résultat du Dé	Pouvoir
1	Regard Hypnotique
2	Visions de l'Essaim
3	Mort aux infidèles
4	Bénédition du Père
5	Harmonie du Convent
6	Appel aux Fidèles

Regard Hypnotique

Le Magus et le Patriarche sont tous les deux des Psykers, et ont automatiquement le pouvoir *Regard Hypnotique*. Ce pouvoir peut être utilisé au cours de la phase d'assaut après que les figurines aient été mises en contact, mais avant le combat. Le Magus ou Patriarche fixe un ennemi en contact socle à socle et tente de lui imposer sa volonté. Si le Psyker du Culte réussit un test psychique, l'ennemi choisi doit obtenir des 6 pour toucher durant cette phase d'assaut. Le psyker peut attaquer normalement, même si le pouvoir a échoué.

Le pouvoir ne marche que sur les créatures vivantes, les véhicules, démons, Nécrans, Thousand Sons (autres que Sorciers), Avatars, Gardes Fantômes etc. ne sont pas affectés. Aucune créature tyranide n'est affectée par ce pouvoir. Le pouvoir ne dure qu'une phase d'assaut, mais il peut aussi être lancé durant la phase d'assaut de l'adversaire.

Les Magus, Patriarches et Hiérarques des Cultes peuvent obtenir un pouvoir psychique mineur en payant le coût de l'augmentation Psyker et en lançant 1D6 sur la table ci-dessus. Le Magus et le Patriarche d'un clan possèdent toujours le Regard Hypnotique en plus du pouvoir gagné.

Si le psyker a déjà un Regard Hypnotique, il est désormais quelqu'un extrêmement charismatique, qui excelle dans les demandes de dons à la télé, mais n'obtient pas d'autres avantages.

Visions de l'Essaim

Quand ? Phase d'assaut

Effet ? Ce pouvoir s'utilise si une unité ennemie décide de lancer un assaut sur le psyker ou l'unité qu'il a rejoint. Si le test est réussi, l'ennemi est assailli de visions de l'Esprit de l'Essaim et doit effectuer un test de moral. Si le test est raté, l'unité ne peut lancer d'assaut, trop déstabilisée par les images mentales. Si le test est réussi, l'assaut est effectué de manière normale.

Mort aux infidèles

Quand ? Début de n'importe quelle phase d'assaut

Effet ? Le psyker tente de nourrir l'Esprit de la Fratrie de l'énergie de l'ennemi. Choisissez une unité adverse à moins de 12 pas du psyker. Chaque joueur lance 1D6 qu'il ajoute au commandement du psyker pour le joueur du Culte et de l'unité pour l'adversaire. Si le score du psyker est supérieur, l'unité ennemie subit un malus de -1 en Initiative pour le reste du tour. Le pouvoir est cumulatif, mais l'Initiative de l'ennemi ne peut descendre en dessous de 1. Si le résultat est une égalité ou que le score de l'adversaire est plus élevé, il n'y a aucun effet.

Bénédition du Père

Quand ? Début de la partie + chaque début du tour de chaque joueur

Effet ? En puisant dans l'Esprit de la Fratrie, le psyker apporte sa bénédiction aux fidèles. Si le test est réussi, une unité du Culte choisie par le joueur peut recevoir la protection de l'Esprit. Cette unité gagne alors une sauvegarde spéciale de 6+ qui peut être utilisée contre toute blessure, à condition que celle-ci n'annule pas les sauvegardes d'armures et n'inflige pas de Mort Instantanée. Ainsi, en cas de frappe due à une arme énergétique, l'esprit est sans effet, mais contre des tirs de Bolters lourds (PA 4) sur des troupes en gilet pare-balles (sauvegarde de 6+), la sauvegarde spéciale est autorisée. Ce pouvoir doit être maintenu, c'est pourquoi le joueur doit effectuer un nouveau test tous les tours. Si le test est raté, le pouvoir se dissipe et l'unité perd la bénédiction. Note : une figurine ne peut pas cumuler sauvegarde d'armure et bénédiction sur la même blessure.

Harmonie du Convent

Quand ? Début de n'importe quelle phase

Effet ? Le psyker utilise télépathiquement le lien qui unit tous les membres du culte. Une fois par tour, l'utilisateur peut choisir une unité à moins de 18 pas, et pour le reste de la phase, l'unité peut utiliser le Commandement du psyker pour n'importe quel test de Commandement. Cependant, si le psyker est tué durant cette phase, l'unité doit faire un test de Moral sous sa propre caractéristique, représentant la coupure du lien télépathique

Appel aux Fidèles

Quand ? Variable

Effet ? Le psyker en appelle à son Convent pour le défendre. Si une unité que le psyker a rejointe est assaillie, le psyker peut utiliser ce pouvoir, une fois que tous les membres de l'unité ennemie ont été amenés au contact. Si le test est réussi, les membres de l'unité dans laquelle se trouve le psyker peuvent effectuer une contre-attaque et se déplacer de 6 pas afin d'entrer en contact avec l'unité adverse (les pénalités de terrain s'appliquent normalement). Les figurines contre-attaquant ne reçoivent pas de bonus de charge, mais peuvent combattre normalement. Ce pouvoir peut être utilisé même en cas de percée de la part de l'adversaire, auquel cas le pouvoir est utilisé immédiatement après que l'unité ennemie ait effectué son mouvement.

LISTE D'ARMEE

Magus Genestealer (0-1)

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Magus	40	3	3	3	3	2	4	1	9	5+

Personnage Indépendant : À moins d'être accompagné de gardes du corps, le Magus est un personnage indépendant, tel que décrit dans le livre de règles de Warhammer 40 000.

Armes : Le Magus porte une armure composite (5+).

Options : Le Magus peut sélectionner des armes et équipement dans l'arsenal – il porte généralement le meilleur équipement de tout le Culte (même s'il ne s'en sert pas très bien).

Pouvoir Psychique : *Regard Hypnotique*. Voir la section Pouvoirs Psychiques pour plus de détails. *Note* : Le Magus peut avoir un autre pouvoir par l'achat de l'amélioration : *psyker*.

Règles Spéciales : "Celui qui s'enfuit..."

Le Patriarche et le Magus sont conscients que le Magus est celui qui a le plus de chance de reformer un Culte si la bataille tourne mal. De fait, le Magus peut fuir volontairement en réussissant un jet de Commandement, laissant en arrière ses gardes du corps afin de couvrir sa fuite. Il se regroupera automatiquement après son mouvement (ou en bord de table). *Note* : Cette règle ne fonctionne que si des gardes du corps ont été achetés. Aucune autre figurine de l'armée n'est assez fanatisée pour assurer au Magus un repli sûr.

Gardes du Corps : Le Magus peut être accompagné de gardes du corps, voir plus bas pour plus de détails.

Transport : Si des gardes du corps sont achetés, ils peuvent, ainsi que le Magus, avoir une Limousine du Culte (voir plus bas) pour +15 points.

Patriarche Genestealer (0-1)

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Patriarche	50	6	0	5	5	3	5	2	10	5+

Personnage Indépendant : À moins d'être accompagné de gardes du corps, le Patriarche est un personnage indépendant, tel que décrit dans le livre de règles de Warhammer 40 000.

Armes : *Pinces Broyeuses*, *Griffes Tranchantes* et l'agressivité d'un vieillard acariâtre.

Options : Le Patriarche peut provenir d'un certain nombre de Flottes-Ruches et donc posséder des bio-altérations (qui sont diluées au travers des générations). Le Patriarche peut donc être équipé d'un des symbiotes suivants : Sacs à Toxines (+4 points), Carapace Renforcée (+4 points).

Le Patriarche possède toujours des *Pinces Broyeuses* et des *Griffes Tranchantes* quel que soit l'équipement supplémentaire sélectionné.

Règles Spéciales : *Volonté sans faille*

Un Patriarche possède une volonté inhumaine et exerce un contrôle quasi-absolu sur ses troupes. De fait, sa caractéristique de Commandement n'est JAMAIS modifiée par quoi que ce soit (sous-nombre...). Dans les situations de fuite automatique, le Patriarche est autorisé à faire un jet de Moral pour savoir s'il reste (ainsi que l'éventuelle unité qu'il commande). Son unité peut toujours se regrouper, même à moins de 6 pas de l'ennemi ou à moins de 50 % de son effectif.

Note : À cause de son âge avancé et de sa stature, le Patriarche n'a pas accès aux règles de déploiement ni de déplacement des Genestealers.

Pouvoir Psychique : *Regard Hypnotique*. Voir la section Pouvoirs Psychiques pour plus de détails. *Note* : Le Patriarche peut avoir un autre pouvoir par l'achat de l'amélioration : *psyker*.

Gardes du Corps : Le Patriarche peut être accompagné de gardes du corps, voir plus bas pour plus de détails.

Transport : Si des gardes du corps sont achetés, ils peuvent, ainsi que le Patriarche, avoir une Limousine du Culte (voir plus bas) pour +15 points.

QG

Après plusieurs générations, le cycle reproductif d'un Genestealer commence à produire des descendants quasi-humains, avant de reproduire des bêtes "purs", permettant à une nouvelle phase de cycle de reprendre. Les cultes sont naturellement attirés par les individus qui possèdent un potentiel psychique, et les recrutent activement (parfois par la force), de manière à ce que leurs capacités soient absorbées. Une fois que la population d'Hybrides et de bêtes a atteint un certain niveau, des phéromones influencent le système d'ovipositeur dans la sélection de gènes à implanter, accroissant ainsi le potentiel psychique de la génération suivante.

Au bout de quelques générations, apparaît le Magus – d'apparence humaine, mais possédant les plupart des aptitudes Genestealer. Totalement plongé dans l'Esprit collectif de la Fratrie et possédant de grands pouvoirs psychiques, le Magus traduit la volonté du Patriarche pour les descriptions, les amenant à de plus grands niveaux de pouvoir. Le Magus est celui qui fait sortir le Culte de l'ombre, gagnant ouvertement de nouveaux membres et le soutien des communautés avant que le Culte ne tente de prendre le contrôle.

QG

Le plus vieux, le plus sage et le plus révérend, le Père de la Fratrie. Cet ancien Genestealer est le primogéniteur du Culte, tirant les ficelles en coulisses depuis des années et des années. Maintenant que le Magus est arrivé, l'Ancien sent l'Appel des Etoiles et aiguillonne ses enfants à la bataille. Seul le bruit des griffes déchirant la chair peut éveiller l'Esprit de la Fratrie, l'amenant à luire tel un phare dans le Warp, balise pour guider les vrais maîtres du Culte et les amener à se repaître de la planète, préparée par leurs serviteurs inconscients.

QG

"La révolution n'est pas un dîner de gala". Il y a de nombreuses choses à faire, et le Magus le plus doué ne peut tout coordonner lui-même. Les Cultes ont donc très souvent des lieutenants qui mènent les fidèles lors d'opérations de sabotage ou d'attaques de dépôts (armes ou munitions). Les Hiérarques sont des Hybrides qui peuvent passer pour humains, apparaissant très tard dans le cycle reproductif. Ils ne sont que très rarement dotés d'habilités psychiques, mais sont des combattants aguerris.

Hiérarque Hybride

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hiérarque Hybride	20	4	3	3	3	1	4	1	8	5+

Personnage Indépendant : À moins d'être accompagné de gardes du corps, le Hiérarque Hybride est un personnage indépendant, tel que décrit dans le livre de règles de Warhammer 40 000.

Armes : Un Hiérarque porte une armure composite (5+).

Options : Les Hiérarques peuvent sélectionner des armes et de l'équipement dans l'arsenal.

Pouvoir Psychique : Les Hiérarques peuvent obtenir un pouvoir psychique mineur via l'amélioration psyker.

Règles Spéciales : *Expérience du Combat*

Les Hiérarques sont les leaders du Culte les plus impliqués dans les opérations coup de poing et autres affrontements. En conséquence, ils ont beaucoup plus d'expérience du combat que le reste de la Hiérarchie du Culte. Si un Hiérarque eu moins est impliqué, le niveau stratégique passe à 1D3.

Gardes du Corps : Un Hiérarque peut être accompagné de gardes du corps, voir plus bas pour plus de détails.

Transport : Si des gardes du corps sont achetés, ils peuvent, ainsi que le Hiérarque, avoir une Limousine du Culte (voir plus bas) pour +15 points. Alternativement, ils peuvent sélectionner un Truck du Culte (voir la section Attaque Rapide). *Note* : un truck de Commandement est modifié et peut donc transporter des Genestealers (qui ne peuvent normalement embarquer dans un autre véhicule que la Limousine). De plus, il est affecté à un QG e ne compte donc pas dans la limite de choix d'attaque rapide.



QG

Les Cultes utilisent souvent des véhicules de luxe afin de transporter leurs membres en toute discrétion (surtout ceux dont l'aspect est plus ou moins dérangeant). Quand les Cultes passent à l'attaque, ces véhicules sont bardés de plaques de blindage afin de pouvoir être utilisés sur le champ de bataille. Bien qu'ils soient ralentis par leur blindage additionnel, ils permettent de transporter rapidement l'élite du Culte d'un point du champ de bataille à un autre.

Transport : Limousine

Profil	Points	Avant	Côté	Arrière
Limousine	+15	10	10	9

Type : Même si les limousines sont des véhicules totalement fermés, le fait qu'elle soient munies de grandes baies vitrées leur donne la caractéristique *véhicule découvert*. De plus, les limousines ne sont pas des tanks, et ne peuvent donc pas faire d'attaque de char.

Equipage : Un Initié Consanguin

Transport : Une limousine ne peut être choisie comme transport pour un choix QG uniquement si celui-ci comprend des Gardes du Corps. La capacité de transport du véhicule est toujours suffisante pour accueillir le QG sélectionné et ses gardes du corps.

Options : Aucune ! Pour garder secrètes les activités du Culte, aucune amélioration de véhicule ne peut être sélectionnée. Bien qu'elle n'ait pas d'arme, la moitié des passagers embarqués peuvent faire feu depuis le véhicule durant la phase de tir.

Gardes du Corps

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svq
Initié Consanguin	6	2	2	3	3	1	3	1	6	6+
Néophyte Hybride	12	4	2	3	3	1	5	2	8	5+
Acolyte Hybride	10	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Genestealer	16	6	0	4	4	1	6	2	10	5+

Unité : Les gardes du corps sont organisés en petites unités de 5 à 10 Hybrides ou 3 à 6 Genestealers (qui suivent les règles de leurs unités décrites en section Elite). Alternativement, les gardes du corps peuvent constituer une unité de Consanguins (5 à 10 figurines) valant 6 points chacun (voir les règles spéciales plus bas). Chaque choix QG peut sélectionner des gardes du corps, qui leurs sont attachés et comptent comme le même choix QG.

Les Genestealers choisis comme Gardes du Corps ne peuvent utiliser leurs règles spéciales - ils sont conscients de leur rôle de protecteurs - et ne feront rien d'autre tant que leur chef désigné est en vie. Si celui-ci vient à mourir, ils suivent cependant les règles normales de leur entrée.

Initiés Consanguins

Fermes défenseurs de la foi et dévoués au Culte, ces Consanguins sont choisis pour leur dévouement et non en raison de leurs aptitudes physiques (ou mentales). Bien qu'ils aient accès à un meilleur équipement que les autres, ils savent que leur rôle principal est de protéger leur chef, au besoin en mourant eux-mêmes, une tâche qu'ils sont prêts à accomplir sans l'ombre d'une hésitation pour leur ovipositteur.

Armes : Les Initiés sont armés au choix, avec : une arme de corps à corps à 2 mains, un Fusil laser, un Fusil d'assaut, ou un Fusil et portent un gilet pare-balles (6+). N'importe lequel peut échanger gratuitement cet équipement contre une arme de corps à corps et un Pistolet laser, automatique ou mitrailleur.

Options :

Un Initié peut échanger son Pistolet pour un Pistolet Bolter ou un Bolter pour +3 points.

Jusqu'à 2 Initiés peuvent substituer leur arme de corps à corps pour une arme énergétique (+15 points) ou un Totem de Griffes (+10 points).

Jusqu'à 2 Initiés peuvent obtenir l'une des armes suivantes pour +13 points : Lance-flammes, Fuseur, Lance-grenades, Lance-plasma.

Un Initié peut recevoir l'une des armes lourdes suivantes au coût indiqué : Canon Laser (+30 points), Autocanon (+30 points), Lance-missiles (+20 points), Mortier (+20 points), Mitrailleuse Lourde (+10 points), Bolter Lourde (+20 points).

L'unité entière peut être équipée de grenades frag (+1 point par figurine), ou antichar (+2 points par figurine).

Porte-icône : Un Initié qui ne porte pas d'arme lourde peut être honoré pour sa dévotion au Culte et devenir un Porte-icône pour +16 points.

Chef Hybride : Les Initiés sont souvent entraînés par un Hybride, qui les accompagne dans leur protection des Leaders du Culte. L'unité peut donc être dirigée par un Acolyte Hybride (10 points) ou un Néophyte (12 points). Les règles normales de Chef Hybride s'appliquent.

Initiés Gardes du Corps du Magus : "Nous tombons pour qu'il vive"

Les Initiés choisis pour protéger le Magus ont une foi absolue et une dévotion totale. Aucun Initié ne peut atteindre cette position à moins que le Magus ne soit sûr qu'il est prêt à mourir pour lui sans hésitation et qu'il ne fuira jamais devant l'ennemi. De fait, les Initiés qui protègent le Magus ne fuient jamais, quoi qu'il arrive. Le Magus ne fuit pas non plus, sauf s'il décide de le faire volontairement. Afin de représenter la façon dont ces fanatiques protègent leur maître, en cas de tir sur l'unité, chaque garde du corps peut recevoir jusqu'à 2 blessures avant d'allouer une touche sur le Magus.

Note : Ces règles ne s'appliquent que lorsque les gardes du corps sont achetés pour le Magus, et ne s'appliquent ni au Patriarce, ni aux Hiérarques.

QG

Les leaders du Culte sont rarement vus au combat sans un certain nombre d'aides et de servants, dont la mission est de les assister et de les protéger. Ces suivants vont du simple Initié Consanguin à l'Hybride lourdement armé en passant par le Genestealer. Leur présence assure aux cadres du Culte une certaine sûreté, ce qui est nécessaire à la Fratrie.



Elite

Ils sont les guerriers ultimes : pas de pitié ni de remords, mais uniquement une vitesse incroyable, des crocs et des griffes. Quasi-invulnérables en combat, ils jouent aussi un rôle plus sinistre et bien plus important. Les Genestealers sont dédiés à infecter et corrompre les autres races avec leur propre matériel génétique afin de se reproduire. Presque immortels, capables de survivre dans les environnements les plus inhospitaliers, ils parcourent la galaxie au sein de Space Hulks et autres transports. Voyageant de planète en planète, ils sabotent les gouvernements planétaires et cherchent à faciliter l'avance des flottes-ruches, d'une façon subtile que l'Imperium ne réalise souvent que trop tard.

Elite

Une fois infecté par l'ADN Genestealer, le patrimoine génétique de l'hôte est reprogrammé pour produire des descendants extra-terrestres. L'ADN humain est, malheureusement pour l'humanité, facilement corruptible, produisant très facilement des Hybrides. La première génération d'Hybrides ressemble fortement aux Genestealers, avec généralement une paire de bras supplémentaire, un teint violacé et une tête malformée. Chaque génération successive ressemble cependant de plus en plus à la race hôte, et ce jusqu'à la 4ème génération, où ils sont quasiment identiques. Ces Hybrides sont très importants pour les cultes, car ils peuvent s'infiltrer dans la population et servir dans la hiérarchie du culte. La 5ème génération est une génération de Genestealers "purs", de manière à recréer le cycle.

Les Hybrides servent de relais télépathiques pour le culte et de leaders pour les Consanguins. Bien que moins dangereux que les Genestealers, ils peuvent utiliser des armes et des outils. En tant que responsables de culte, ils sont généralement armés d'un équipement de bonne facture, laissant le reste à leurs suivants.

Les Hybrides de première et de deuxième génération (Néophytes) excellent en corps à corps, ayant acquis génétiquement, en plus de leurs bras supplémentaires, la férocité des Genestealers. Les générations suivantes (Acolytes), n'ont généralement qu'un bras supplémentaire (s'ils en ont), mais sont plus adaptés à l'utilisation d'armes à longue portée.

Genestealers

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer	16	6	0	4	4	1	6	2	10	5+

Unité : L'unité se compose de 3 à 12 Genestealers.

Armes : Pincés Broyeuses, Griffes Tranchantes

Règles Spéciales :

Prédateur Avisé : Comme la majorité des bio-constructions tyranides, les Genestealers sont rapides et efficaces au combat. Les Genestealers des Cultes ont été élevés comme s'ils étaient de descendance divine par leurs dévots, et sont encore plus puissants que ceux rencontrés au sein des flottes ruches. Une unité de Genestealers peut, au choix, bouger d'1d6 pas durant la phase de tir (elle bénéficie alors de la règle spéciale course), ou rester stationnaire pour le reste du tour et gagner une sauvegarde de couvert de 5+ jusqu'au début du prochain tour du joueur Cultiste (même en terrain découvert). De plus, les Genestealers des cultes lancent un dé supplémentaire pour la traversée de terrains difficiles.

Lien avec l'Esprit-Ruche : Les Genestealers sont totalement en symbiose avec l'Esprit de la Ruche, l'intelligence qui guide les Cultes en sous main. De fait, ils n'ont pas besoin d'instructions et sont toujours à la pointe des combats. Pour représenter cela, dans les parties où les règles de réserves sont utilisées, les Genestealers peuvent entrer en jeu à n'importe quel tour après le premier, sans lancer de dé. Cependant, les unités qui ne sont pas entrées sur la table en fin de partie sont considérées comme détruites en ce qui concerne les points de victoire.

Hybrides Genestealer

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Néophyte	12	4	2	3	3	1	5	2	8	5+
Acolyte	10	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Unité : Une unité d'Hybrides est constituée de 5 à 20 Hybrides, et peuvent être constituées d'un mélange d'Acolytes et de Néophytes.

Armes : Chaque Hybride est armé d'un Fusil laser, d'un Fusil d'assaut ou d'un Fusil et porte une armure composite (Sauvegarde 5+). N'importe quelle figurine peut échanger gratuitement son arme pour une arme de corps à corps et un Pistolet laser, automatique ou mitrailleur.

Options : Un Hybride peut échanger son Pistolet contre un Pistolet Bolter ou un Bolter pour +3 points, ou son arme de corps à corps pour une arme de corps à corps à 2 mains pour +3 points.

Jusque deux Hybrides peuvent échanger leurs armes contre une des armes suivantes : Canon laser (+35 points), Autocanon (+25 points), Multifuseur (+45 points), Lance-missiles (+25 points), Mortier (+20 points), Lance-plasma lourd (+45 points), Mitrailleur lourde (+10 points), Bolter lourd (+20 points), Lance-flammes (+9 points), Lance-grenades (+12 points), Lance-plasma (+14 points), Fuseur (+14 points).

L'unité complète peut être équipée de grenades Frags (+1 point par figurine), Antichar (+2 points par figurines), ou Bombes à fusion (+5 points par figurine).

Améliorations : Un Hybride peut être désigné gratuitement comme chef d'unité, ce qui lui donne accès à l'arsenal.

Transport : Si l'unité comporte 12 figurines ou moins, elle peut être transportée dans un Truck pour +20 points (voir la section Attaque Rapide).

Escouades de Consanguins (0-2)

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv9
Consanguins	8	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Néophyte Hybride	12	4	2	3	3	1	5	2	8	5+
Acolyte Hybride	10	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Escouade : L'escouade consiste entre 5 et 15 figurines, qui peuvent être menées au combat par un Hybride, néophyte ou acolyte (voir plus bas).

Armes : l'unité est équipée au choix d'un Fusil laser, Fusil d'assaut, ou Fusil et porte des Armures composites (Sauvegarde 5+). N'importe quel membre de l'unité peut échanger gratuitement son arme pour une Arme de corps à corps et un Pistolet laser, automatique ou mitrailleur.

Options : N'importe quel nombre de figurines peuvent être équipés de acceptent for +3 points. Une figurine dans l'unité peut remplacer son arme par l'une des suivantes, pour le coût supplémentaire indiqué : Lance-flammes (+4 points), Fuseur (+8 points), lance-plasma (+8 points), Lance-grenades (+8 points)

Deux membres peuvent former un équipage d'arme lourde, armée d'une des armes lourdes suivantes : Canon laser (+20 points), Autocanon (+15 points), Lance-missiles (+15 points), Mortier (+15 points), Bolter Lourd (+10 points), Multifuseur (+35 points), Lance-plasma lourd (+35 points).

L'unité complète peut être équipée de grenades Frags (+1 point par figurine), Antichar (+2 points par figurines).

Chef d'unité Hybride : L'unité peut être dirigée par un Néophyte (+12 points) ou un Acolyte (+10 points).

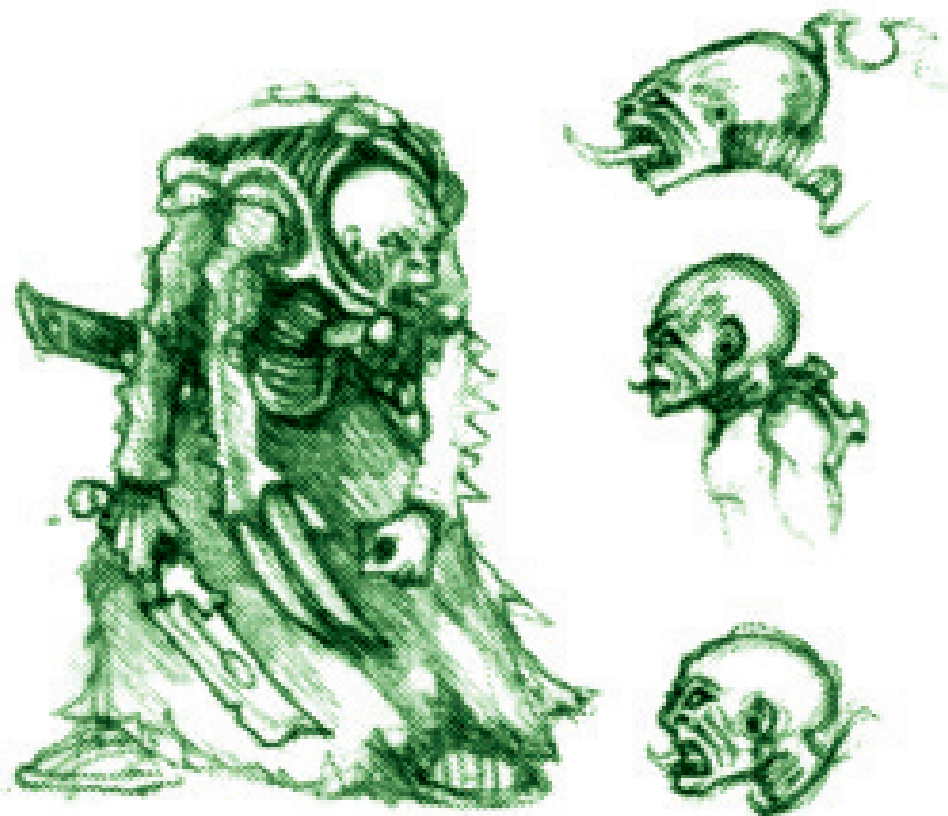
Transport : Si l'unité comporte 12 figurines ou moins, elle peut être transportée dans une Chimère pour +70 points.

Règle Spéciale :

Infiltration : Comme les membres d'escouades de Consanguins ressemblent à de simples humains, ils peuvent facilement approcher l'ennemi sans être considérés comme hostiles (heureusement pour les Hybrides, les robes amples aident à se dissimuler). Une unité de Consanguins peut s'infiltrer selon les règles normales (si le scénario le permet) tant qu'elle ne comprend pas de porte-icône et qu'elle n'est pas dans un véhicule.

Troupes

Les cultes infiltrent très souvent les forces armées locales, sachant que pour la rébellion à venir, leurs compétences martiales et un accès à de l'armement sont importants. Les consanguins en questions sont généralement des membres des Forces de Défense Planétaire (FDP), mais peuvent aussi provenir de détachements locaux de l'Adeptus Arbites ou de régiments de la Garde Impériale stationnés sur la planète. Il est très souvent difficile pour les cultes de convertir à grande échelle le personnel de forces armées, mais leur entraînement (surtout comparé au manque dont fait preuve le reste du Culte), fait que leur petit nombre est compensé par leur talent. Ils sont souvent responsables des stratégies militaires auprès du Magus et sont utiles pour alerter le Culte en cas de soupçons des autorités locales.



Troupes

La majorité des rangs du culte est composée de gens ordinaires, pris dans la ferveur religieuse du Culte. Certains peuvent aussi être des criminels, des parias, des révolutionnaires ou simplement des gens qui n'ont rien à perdre.

Souvent, ils ne sont conscients de la vraie nature du Culte que lorsqu'ils approchent les plus hautes sphères de celui-ci. La majorité d'entre eux sont cependant contaminés par l'ADN Genestealer, et donc sous domination totale. Nombre d'entre eux sont d'ailleurs les fiers parents de rejetons Hybrides, qu'ils élèvent en les chérissant.

Peu importe ce qu'ils étaient, ils sont désormais prêts à tout pour défendre leur progéniture extra-terrestre. Liés par le pouvoir hypnotique du culte, ils forment l'ossature des forces du culte. Comme les cultes n'ont que peu d'accès à l'armement et que les meilleures armes sont données aux chefs du culte ou aux membres entraînés, les initiés sont souvent contraints de prendre ce qu'ils trouvent, amenant à une gamme éclectique d'armes dans chaque unité. Bien qu'ils n'aient aucun entraînement, leur zèle fanatique et la force de leur nombre sont généralement suffisants pour éradiquer les ennemis du culte.

Initiés Consanguins (1+)

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Initié	4	2	2	3	3	1	3	1	6	-
Néophyte Hybride	12	4	2	3	3	1	5	2	8	5+
Acolyte Hybride	10	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Escouade : L'escouade consiste entre 10 et 50 figurines, qui peuvent être menées au combat par un Hybride, néophyte ou acolyte (voir plus bas). Note : un Culte doit avoir au moins une unité d'Initiés.

Armes : Chaque membre est équipé d'une arme de corps à corps. Les Initiés ne portent pas d'armure.

Options : Chaque Initié peut avoir une arme de corps à corps supplémentaire gratuitement, ou un Pistolet (laser, mitrailleur ou automatique) pour +1 point.

N'importe quelle figurine peut échanger son armement contre une arme de corps à corps à deux mains, un Fusil laser, Fusil d'assaut, ou Fusil pour +1 point.

Une figurine dans l'unité peut remplacer son arme par l'une des suivantes, pour le coût supplémentaire indiqué : Lance-flammes (+4 points), Lance-grenades (+4 points), Bolter (+2 points)

Un Initié sur dix peut avoir une Mitrailleur lourde pour +5 points (une unité de 10 à 19 membres peut en avoir une, une unité de 20 à 29 peut en avoir deux, etc.). Au lieu de prendre des mitrailleuses lourdes, les unités dont le chef est un Hybride peuvent équiper une figurine de l'une des armes suivantes : Canon laser (+15 points), Autocanon (+8 points), Lance-missiles (+10 points), Mortier (+12 points), Bolter lourd (+8 points).

L'unité entière peut être équipée de Bombes incendiaires pour +25 points.

Porte-icône : Un initié qui ne porte pas d'Arme de corps à corps à deux mains peut être honoré pour sa dévotion et être promu porte-icône pour +16 points.

Martyr : Un Initié sur dix peut devenir un Martyr pour +11 points. Ces Initiés sont encore plus fanatisés que les autres, et sont prêts à se suicider pour le Père, sachant qu'ils auront leur place à son côté dans l'Autre Monde. Les Martyrs sont équipés de bombes, qu'ils font détoner une fois au contact. Chaque Martyr peut faire exploser sa bombe durant la phase d'assaut (Initiative 10), se tuant instantanément, mais causant une touche automatique de force 6 à chaque figurine dans sa zone de danger. Si le jet pour blesser est un 6, l'explosion est particulièrement violente et la sauvegarde d'armure de l'adversaire est réduite comme avec un Kikoup' Ork (la sauvegarde est limitée au mieux à 4+). Toutes les pertes (Martyr, membres de l'unité et ennemis) comptent dans la résolution du combat. Cette attaque spéciale peut être utilisée contre les véhicules, chaque Martyr causant une touche automatique de Force 6+1D6 quel que soit le type de véhicule ou sa vitesse.

Note : Les Martyrs doivent être représentés avec un engin explosif sur eux, de manière à ce que l'adversaire puisse les différencier du reste de vos Initiés. Annoncer des martyrs "surprise" peut vous valoir un bon coup dans ovipositeur

Chef d'unité Hybride : L'unité peut être dirigée par un Néophyte (+12 points) ou un Acolyte (+10 points).

Transport : Si l'unité comprend moins de 10 Initiés, elle peut embarquer dans un truck (voir plus bas).

Règle Spéciale :

Infiltration : Comme les Initiés ressemblent à de simples humains, ils peuvent facilement approcher l'ennemi sans être considérés comme hostiles (heureusement pour les Hybrides, les robes amples aident à se dissimuler). Une unité de Consanguins peut s'infiltrer selon les règles normales (si le scénario le permet) tant qu'elle ne comprend pas de porte-icône et que son nombre n'est pas supérieur à 20 (même les Orks trouvent anormal que de grandes bandes d'humains s'approchent d'eux).

Trucks du Culte

Profil	Points	Avant	Côté	Arrière	CT
Truck	20	9	9	9	2

Type : Découvert, Rapide

Equipage : Initiés Consanguins

Options : Les trucks peuvent se voir ajouter une Mitrailleuse Lourde pour +8 points. Ils n'ont accès qu'aux améliorations de véhicule suivantes : *Blindage Renforcé, Lame de Bulldozer, Projecteurs, Fumigènes*

Transport : À moins d'être choisi comme transport d'unité, les Truck du Culte doivent transporter de 5 à 10 Initiés au coût unitaire de 4 points. Les options des Initiés sont choisies dans l'entrée correspondante.

Véhicules d'Assaut du Culte

Profil	Points	Avant	Côté	Arrière	CT
Véhicules	10 + arme	9	9	9	2

Escouade : de 1 à 3 Véhicules d'Assaut du Culte par escouade

Type : Découvert, Rapide

Equipage : Initiés Consanguins (1 pilote, 1 tireur)

Armes : Les Véhicules d'Assaut du Culte doivent avoir l'une des armes suivantes : Autocanon (+30 points), Lance-missiles (+25 points), Mitrailleuse Lourde (+15 points), Bolter Lourde (+25 points), Lance-flammes Lourde (+25 points).

Options : Les Véhicules d'Assaut du Culte n'ont accès à aucune option.

Consanguins à Moto

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Consanguin	10	2	2	3	3(4)	1	3	1	6	6+
Acolyte Hybride (Sidecar)	20	3	3	3	3(4)	1	4	2	8	4+

Unité : de 3 à 12 capturent par unité

Armes : Chaque membre est armé, au choix, d'un Pistolet laser, mitrailleur ou automatique et portent des Gilets pare-balles (Svg. 6+). Les motos n'ont aucune arme, à part celles de leurs conducteurs.

Options : N'importe quel nombre de cultistes peut remplacer son arme par un Fusil, Fusil laser, ou Fusil d'assaut pour +1 point. Une figurine de l'unité peut avoir l'une des armes suivantes : Lance-grenades (+8 points), Lance-flammes (+8 points), ou Bolter (+3 points).

L'unité entière peut être équipée de Bombes incendiaires pour +1 point par figurine.

Chef Hybride : L'unité peut être menée par un chef Hybride (Acolyte) pour 20 points. Il doit être sur un side-car conduit par un Initié et est considéré comme ajout à l'unité et non comme augmentation (l'unité minimale pour inclure un side-car doit donc comprendre 3 motos). La figurine suit les mêmes règles que la Moto d'Assaut Space Marine (voir le Codex Space Marines pour plus de détails).

Règles Spéciales : voir les règles particulières aux motos dans le livre de règles.

Tanks Volés

Note : Les véhicules repris en choix Soutien de la Garde Impériale représentent le "parc de véhicules" qu'un culte moyen a réussi à capturer ou fabriquer. Cependant, il peut arriver que les cultes obtiennent des véhicules moins courants. Pour représenter cela, les cultes peuvent choisir les autres variantes de chars accessibles à la Garde Impériale, qu'il s'agisse de véhicules de leur Codex ou bien issus d'un Imperial Armor. Les véhicules choisis de cette manière n'ont accès qu'aux améliorations de véhicules des cultes, et comptent comme 2 choix de soutien, quel que soit leur désignation originale, y compris les systèmes d'armement de type "Sentry Guns" (l'exception étant les Emplacements de tourelle [Turret Emplacement] qui restent une règle spéciale), représentant le temps et les efforts nécessaires à un Culte pour obtenir ces véhicules.

Attaque Rapide

Un véhicule très souvent "amélioré" pour l'usage du Culte est le pick-up, ou truck, dont la partie arrière permet de transporter de nombreux Initiés au combat. On y ajoute quelques plaques de blindage, parfois une mitrailleuse lourde, et voilà ! Même si le véhicule n'est pas très sûr, on en trouve souvent en grandes quantités. Au combat, ils transportent les Initiés.

Attaque Rapide

Obligés de faire "avec les moyens du bord", les Cultes sont souvent inventifs. On trouve souvent dans leurs forces des véhicules civils auxquels on a ajouté quelques plaques de blindage, ainsi qu'une arme lourde à l'avant. Le résultat donne un véhicule qui sert de plate forme d'arme lourde mobile.

Attaque Rapide

Les motos sont un moyen de transport courant dans l'Imperium, utilisé tant par les juges de l'Adeptus que par les gangs de bikers. Très souvent, les Cultes emploient ces gangs, leur permettant d'avoir plus de mobilité que d'ordinaire.

Soutien

Une fois que le Culte a infiltré des unités militaires, ses membres vont chercher à avoir accès aux dépôts d'armes et de véhicules. A partir de ce moment, on constate une augmentation de pièces manquantes et de véhicules trop endommagés pour être réparés durant les manoeuvres ou transférés à d'autres unités. Tout ceci est bien sûr manigancé par les cultes, en plus des vols de véhicules "oubliés" dans des entrepôts. D'autres véhicules sont aussi capturés au cours de batailles, voire même construits clandestinement en utilisant des Schémas de Construction Standard (STC) volés. Les cultes ne gagnent que plus rarement accès à d'autres types de tanks, ceux-ci étant généralement mieux protégés que les tanks "standard" des Forces de Défense Planétaire.

FORCE D'INVASION GENESTEALER

Cette variante de Culte représente une force d'attaque provenant d'un Space Hulk. Comme on peut souvent trouver d'importants artefacts technologiques dans les Space Hulks, l'Imperium a tendance à les explorer plutôt que de les détruire à vue. Ces groupes d'exploration sont généralement très lourdement armés compte tenu des risques de contamination extra-terrestre. A ce sujet, les "accrochages" entre Space Marines et genestealers sont fréquents et le légendaire chapitre des Blood Angels est renommé pour la férocité dont font preuve ses membres pour protéger l'humanité de la menace Xenos.

Parfois, les Cultes bien implantés vont aborder des Space Hulks afin d'y débarquer des Genestealers du Culte, ainsi que des Hybrides comme auxiliaires. Une fois dans le Hulk, ils attendent que les courants du Warp les ramènent près d'un système habité, afin de pouvoir infecter de nouveaux mondes, avant de reprendre leur voyage. Les Forces Genestealers provenant de Space Hulks n'ont que très peu d'Hybrides avec eux, et quasiment jamais aucun Consanguin, le temps passé dans le Warp leur laissant le temps de mourir. Les Space Hulks sont parfois directement infectés par les flottes-ruches dont ils croisent le chemin, ou même par des Genestealers provenant de systèmes non-humains.

QG Patriarche Genestealer

Options & Restrictions : Aucun Garde du Corps consanguin ni aucune option de transport ne peut être sélectionné. Cependant, afin de représenter son "jeune âge", il utilise les règles spéciales des Genestealers du Culte. Les règles spéciales liées aux Cultes Genestealers ne s'appliquent pas, aucune ferveur religieuse n'ayant été développée.

ELITE Hybrides Genestealers

Options & Restrictions : Aucune option de transport n'est disponible. Pour représenter le fait que bien souvent, les forces d'invasions n'ont pas de base humaine, les Hybrides sont autorisés à recevoir UNE mutation telle que disponible pour l'entrée Mutant du Codex Oeil de la Terreur, au coût indiqué.

TROUPES Essaims de Genestealers

Options & Restrictions : Les essaims de Genestealers choisis dans le cadre d'une liste Force d'Invasion ne suivent pas les règles de Genestealers des Cultes mais celles du Codex : Tyranides (y compris les coûts, options et équipements). De plus, ils bénéficient de la règle suivante :

Baiser Genestealer : Les Forces d'Invasion ont pour but d'infecter autant de personnes que possible. Si une unité de Genestealers massacre une unité ennemie, elle peut choisir d'utiliser ses ovipositeurs afin d'infecter leurs victimes. Dans ce cas, elle ne lance pas de dé pour déterminer son mouvement, mais doit lancer un dé pour chaque perte infligée à l'unité ennemie. Sur 4+, la figurine adverse a été "implantée" et ajoute 1 point de victoire pour tous les scénarios les utilisant. Note : Cette règle ne peut être utilisée que contre des ennemis "vivants" et non contre des Nécrans, Thousand Sons, véhicules, Gardes Fantômes... ni contre des Tyranides.

ATTAQUE RAPIDE Essaims de Genestealers

Options & Restrictions : voir l'entrée Troupes ci-dessus

SOUTIEN Hybrides Genestealers

Options & Restrictions : voir l'entrée Elite ci-dessus



CULTES FÉODAUX

Les planètes féodales sont bien souvent à un stade technologique très bas, offrant généralement un contexte médiéval. Le peu d'armement ou d'équipement technologique y est importé d'autres planètes et extrêmement rare. De même, ils n'ont que quasiment jamais accès à des véhicules ou des armes de soutien. Cependant, la population y est très souvent formée au maniement d'armes primitives et à la monte d'animaux, pouvant former une force efficace, surtout avec l'ascendant psychologique du Culte.

L'une des révoltes féodales menées par un Culte Genestealer a été découverte par des Terminators Dark Angels. La purge de cette infestation leur a permis de sauver l'un de leurs mondes de recrutement et leur bravoure a amené au changement de couleur de leurs armures Terminator (pour plus de détails, voir le roman Deathwing par Bryan Ansel et William King).

Règles spéciales et nouvelles armes pour les Cultes Féodaux

ARSENAL

Restrictions :

A cause du manque de technologie de leur monde et du manque d'industries, les cultes féodaux n'ont pas accès aux Lance-plasma lourd ni aux Multi-fuseurs.

- Armure de Chitine 3 points
- Monture 6 points
- Lance de Cavalerie 3 points (nécessite une monture)

Armure de Chitine

Cette armure est faite de plaque de chitine provenant de Genestealers, portée au dessus de mailles ou de cuir. Seuls les cultes Féodaux portent ces armures, les mondes à la technologie plus avancée n'ayant pas besoin d'expérimenter les effets de la chitine. Bien qu'extrêmement difficile à travailler, la chitine a des propriétés précieuses. La protection offerte par une armure de chitine est de 4+ contre les tirs et 5+ au close.

Monture

Peu importe la planète, on y trouve toujours des animaux à monter, des chevaux communs aux lézards géants. Peu importe la forme de ces bêtes, elles servent de moyen de transport aux membres les plus importants du Culte. Les personnages montés suivent toutes les règles relatives à la cavalerie dans le livre de règles de Warhammer 40 000.

Note : Les personnages avec gardes du corps ne peuvent pas recevoir de monture.

Lance de Cavalerie

La majorité des cultistes montés possède une longue lance qu'elle utilise au combat, afin de profiter de l'énergie et de la portée accrue. De fait, lors de la première charge de la partie, une unité équipée de lances de cavalerie peut remplacer toutes ses attaques (hormis celle accordée éventuellement par une fiole d'humeur de Patriarche) par une attaque au double de son Initiative (si l'ennemi est à couvert, ils frapperont simultanément). Une lance de cavalerie compte comme Equipement (et non comme Armement).

Bouclier

Les boucliers fournissent une sauvegarde de 6+ utilisable en corps à corps uniquement. Une figurine portant un bouclier ne peut utiliser qu'une arme à une main (et ne gagne donc pas d'attaque additionnelle due à une seconde arme de corps à corps).

Arc

Une arme simple mais mortelle en usage sur la majorité des planètes, l'arc est commun sur les mondes médiévaux. Des utilisateurs expérimentés peuvent décocher des pluies de flèches à courte distance, ou bien profiter de la portée de l'arme.

Arme	Portée	F	PA	Type
Arc	18	2	-	Tir Rapide

Arbalète

Un peu plus élaborée que l'arc, l'arbalète possède une plus grande force, mais est beaucoup plus lente à recharger.

Arme	Portée	F	PA	Type
Arbalète	18	3	-	Lourde 1

Baliste

Une arme courante sur les champs de batailles des mondes médiévaux, la baliste envoie d'énormes flèches à bout d'acier -appelées carreaux-. L'arme peut tirer soit un projectile perforant l'ennemi, soit une volée de tirs plus légers mais de force moindre.

Arme	Portée	F	PA	Type
Projectile unique	24	6	4	Lourde 1
Volée de Projectile	24	4	6	Lourde 3

Une baliste est encombrante. A moins qu'elle ne soit montée sur un véhicule, la règle suivante s'applique : les deux membres d'équipage doivent être vivants pour pouvoir déplacer la baliste.

Catapulte

Une autre arme lourde parmi les favorites des cultes féodaux est la catapulte, qui lance d'énormes rochers sur les unités ennemies. Bien qu'imprécise, quand elle atteint son but, les dégâts sont considérables.

Arme	Portée	F	PA	Type
Catapulte (centre du gabarit)	12-48	7	2	Lourde 1 Petit Gabarit
Catapulte (gabarit)	12-48	3	-	Lourde 1 Petit Gabarit

Les catapultes sont considérées comme des armes de barrage. Cependant, la modification suivante s'applique : La figurine ou le véhicule qui se situe sous le centre du gabarit subit une touche de Force 7 PA 2, représentant l'impact direct de la pierre. Les figurines situées sous le gabarit subissent une touche de Force 3 sans PA, représentant les éclats de pierre qui volent.

Une catapulte est encombrante. A moins qu'elle ne soit montée sur un véhicule, la règle suivante s'applique : les deux membres d'équipage doivent être vivants pour pouvoir déplacer la catapulte.



QG

Magus GENESTEALER (0-1)

Patriarche GENESTEALER (0-1)

Hiérarques Hybrides

Options : Les gardes du corps Initiés peuvent recevoir une arbalète gratuitement.

Elite

Essaims de GENESTEALERS

Hybrides GENESTEALER

Options : Les Hybrides peuvent avoir une Arme lourde gratuitement. Une escouade d'Hybrides ne peut avoir qu'une seule arme parmi les suivantes : Lance-missiles, Lance-grenades, Fuseur.

En selle ! Les unités d'Hybrides n'ayant pas d'arme lourde et ayant moins de 10 figurines peuvent être équipées de montures pour +8 points par figurines. Dans ce cas, ils n'ont pas accès à l'option de transport standard.

Troupes

MILICIENS CONSANGUINS (0-2)

(se traitent comme les Escouades de combat Consanguins)

PAYSANS CONSANGUINS +1

(se traitent comme des unités d'Initiés)

Options : Les miliciens et les paysans peuvent être équipés gratuitement d'un arc ou d'une arbalète, les paysans peuvent échanger gratuitement leurs armes contre une arme de corps à corps à 2 mains.

Restrictions : Les unités de paysans n'ont pas accès aux armes suivantes : Canon laser, Autocanon, Lance-missiles, Mortier, Bolter lourd. Cependant, chaque paysan peut porter un bouclier pour +1 point par figurine.

Troupes

ELUS CONSANGUINS

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Elu CONSANGUIN	7	2	2	3	3	1	3	1	6	-
Néophyte Hybride	12	4	2	3	3	1	5	2	8	5+
Acolyte Hybride	10	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Unité : L'unité comprend 5 à 20 figurines et **doit** être menée par un chef Hybride. Vous pouvez sélectionner une unité d'Elus par unité d'Initiés que contient votre armée.

Armes : Chaque membre est équipé d'une Arme de corps à corps. Les initiés ne portent pas d'armure.

Options : Chaque Initié peut avoir une Arme de corps à corps additionnelle gratuitement, ou un Pistolet (laser, mitrailleur ou automatique) pour +1 point. N'importe quelle figurine peut échanger son armement contre une Arme de corps à corps à deux mains, un Fusil laser, Fusil d'assaut, ou Fusil pour +1 point. Une figurine dans l'unité peut remplacer son arme par l'une des suivantes, pour le coût supplémentaire indiqué : Lance-flammes (+4 points), lance-grenades (+4 points), Bolter (+2 points)

L'unité entière peut être équipé de Bombes incendiaires et/ou de Boucliers pour +1 point par figurine.

Porte-icône : Un initié qui ne porte pas d'Arme de corps à corps à deux mains peut être honoré pour sa dévotion et être promu porte-icône pour +16 points.

Chef d'unité Hybride : L'unité doit être dirigée par un Néophyte (+12 points) ou un Acolyte (+10 points).

Règles Spéciales :

Défendez les Enfants ! Les Elus sont les plus fanatisées des troupes du Culte. Pour représenter cela, les Elus doivent charger dès que possible. De plus, leur mouvement de Consolidation doit se faire en direction de l'unité ennemie la plus proche (sauf s'ils ont utilisé des Bombes incendiaires – voir la description). De plus, tant que leur chef d'unité est vivant, ils bénéficient de la règle universelle *Charge Féroce*.

De plus, la règle *Notre Père nous observe, ne Lui faisons pas défaut !* s'applique en permanence aux unités d'Elus, peu importe la distance qui sépare l'unité des personnages (y compris s'ils ne sont pas en jeu).

Les cultes féodaux ont très souvent leur base dans une communauté isolée. Ses membres sont souvent encore plus protecteurs envers leur monstrueuse progéniture, et capable de tout pour défendre celle-ci. Ils sont menés au combat par l'un de leurs rejetons Hybride, afin de renforcer leur détermination face à ceux qui voudraient "faire du mal à leur bébé". Bien qu'ils n'aient aucune notion de discrétion et que très peu de compétences martiales, leurs assauts frénétiques en font des membres extrêmement craints.

Cavaliers Consanguins

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Consanguin	7	2	2	3	3	1	3	1	6	6+
Acolyte Hybride	15	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Unité : 5 à 10 Cavaliers

Armes : Chaque cavalier est équipé d'une Arme de corps à corps et d'un Pistolet (laser, automatique ou mitrailleur) et porte un gilet pare-balles (Svg. 6+).

Options : Une figurine peut être équipée gratuitement d'un Arc ou d'une Arbalète, ou bien d'une des armes suivantes pour +1 point par figurine : Fusil, Fusil laser, ou Fusil d'assaut. Une figurine de l'unité peut avoir l'une des armes suivantes : Lance-grenades (+6 points), Lance-flammes (+6 points), ou Bolter (+3 points).

L'unité entière peut être équipée de Bombes incendiaires pour +1 point par figurine.

L'unité entière peut être équipée de Lances de cavalerie pour +2 points par figurine.

Porte-icône : Un cavalier peut être honoré pour sa dévotion et être promu porte-icône pour +16 points.

Chef d'unité Hybride : L'unité peut être dirigée par un Acolyte pour +15 points.

Règles Spéciales : L'unité suit les règles de cavalerie telles que décrites dans le livre de règles de Warhammer 40 000.



Attaque Rapide

La majorité des planètes féodales utilisent la cavalerie. Cependant, la plupart des montures étant effrayée par les Genestealers, il est difficile pour les Cultes d'avoir d'importantes unités de cavaliers.



Véhicules d'Attaque du Culte

et sa variante médiévale : le char

Options : Les véhicules peuvent recevoir une Baliste pour +10 points à la place de leur arme.

Soutien

Équipes d'armes lourdes des Consanguins

Options & Restrictions : Les équipes d'armes lourdes des cultes féodaux n'ont droit qu'à une seule arme lourde "standard". Les autres sont obligés de choisir une Baliste ou une Catapulte. De plus, les membres d'équipes d'armes lourdes peuvent être équipés gratuitement d'un Arc ou d'une Arbalète.

Soutien

LES HYBRIDES ORKS - GENESTEALERS

Les Hybrides Orks-Genestealers

Bien qu'évités par tous les Orks convenables ils sont parfois engagés par les Boss sans scrupules. Les Orks ne sont pas les meilleurs hôtes pour les Genestealers car leur cycle de vie est trop lent pour convenir au projet de ces aliens. Le patriarche est déterminé à conduire sa bande là où ils pourront trouver une nouvelle espèce plus adaptée.

Les Orks ne sont pas la race hôte idéale pour les Genestealers et un éventuel Genestealer qui les auraient infectés réali- sera que les Orks sont une voie sans issue en ce qui concerne les projets de sa race. La société Ork n'est pas struc- turée comme la société humaine et les techniques sophistiquées d'infiltration à partir d'une base puissante à l'abri ne marcheront pas nécessairement. Parfois les Genestealers doivent infecter les Orks simplement car aucune espèce plus vulnérable n'est disponible. Les Orks trouvent et abordent des Space Hulks à la dérive et fouillent les ruines désertées et ce sont exactement le genre d'endroit où les Genestealers peuvent se cacher. Si le Genestealer attend depuis des siècles un hôte à infecter et qu'un groupe d'Orks arrive, les Genestealers suivront simplement leurs instincts afin de perpétuer leur race. Ils sont simplement malchanceux si ce sont des Orks !

Il arrive cependant parfois qu'un groupe Hybride Ork-Genestealer grandisse et prospère. Les groupes d'Hybrides ne réussissent généralement que lorsqu'une communauté d'Orks Sauvages reproductrice est infectée. Si une commu- nauté "civilisée" est infectée, ça a un effet catalytique sur les impulsions reproductrices de l'Ork (à cause de l'action des gènes Genestealers) et des Orks Hybrides apparaissent finalement mais, en général, les infiltrations Genesteal- ers échouent. Il est très rare qu'un groupe survive assez longtemps pour que des Genestealers purs émergent, et, même dans ce cas, ils sont très peu nombreux. Ceci s'explique du fait que le cycle de vie d'un Ork ne favorise tout simplement pas la propagation d'un groupe d'Hybrides. Les Orks ne se reproduisent pas avant la fin de leur vie et le développement des Hybrides donc est très lent. De plus, la progéniture Hybride a peu de chance d'être adoptée par les Orks "civilisés". Un patriarche qui réalise son erreur essaiera d'utiliser son groupe comme moyen pour entrer en contact avec des hôtes plus adaptés.

Une bande d'Hybrides qui commence à prospérer et dotée d'une technologie suffisante pour être utilisée par le patriarche pour la propagation de ses gènes à travers l'univers, a également beaucoup de chance d'entrer en contact avec d'autres Orks. Quand les tribus aux alentours remarqueront que il y a "kek' chose ki va pas" avec la bande d'Hybrides, qu'ils ne sont pas des "Orks convenab' " et qu'ils ont été "chopés par les Genestealers", ils les éjecte- ront rapidement. Même s'ils se tournent vers un culte du Chaos dans un effort désespéré pour survivre, ils échoue- ront car le Chaos est également considéré comme une minorité dangereuse dans la société Ork. Occasionnelle- ment, une bande d'Hybrides peut être rencontrée errant en marge de la société Ork et se demandant ce qu'ils peuvent faire pour améliorer leur situation. La bande représente un tel groupe, qui peut être engagée par un sei- gneur de guerre sans scrupule pour les relâcher contre ses pires ennemis.

Zybrides

Un "tas d'zybrides" peut être pris dans une Waaagh, comptant comme choix d'Elite. Un "tas d'zybrides" suit les règles normales des Orks, à l'exception de la *R'mise en Bande*. Comme les autres Orks ne leur font pas confiance, dans le cas d'une tentative de r'mise en bande, les **deux** unités doivent réussir un test de Commandement.

Elite



Zybride

Profil	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Zybride	9	4	2	3	4	1	3	2	7	6+
Nob Zybride	+16	4	2	4	4	2	4	3	8	6+

Unité : Un "tas d'zybrides" est constitué de 5 à 20 Hybrides Ork/Genestealers.

Armes : Chaque Zybride est armé soit d'un Fling', soit d'un Automatik' et d'un Kikoup'. Jusqu'à 3 zybrides peuvent échanger leur arme contre un Lance- rokettes (+5 points), Gros fling' (+8 points), ou un Krameur (+6 points).

Options : Pour représenter le génome Genestealer, un zybride peut choisir l'un des biomorphes suivants :

Griffes Tranchantes (+2 points), Pincés Broyeuses (+4 points), Sacs à Toxines (+4 points), Carapace Renforcée (+4 points)

Une figurine qui possède des Griffes Tranchantes ou des Pincés Broyeuses ne peut posséder d'armement. Une Carapace Renforcée ne peut être combinée avec une Méga-armure ou un Crâne Bionique.

L'unité entière peut être équipée de grenades Frag (+1 point par figurine) et/ou de grenades Antichar (+2 points par figurine).

Un Zybride peut devenir un Nob Zybride pour +16 points et recevoir de l'équi- pement additionnel (et/ou l'un des biomorphes ci-dessus).

Transport : Un "tas d'zybrides" de 10 figurines ou moins peut être transportée dans un Trukk pour +30 points

ARMÉE DE ZYBRIDES

La liste ci-dessous représente un événement très rare : une Waaagh entièrement noyauté par des Genestealers, les boyz présents étant sous domination mentale. Cependant, comme les autres Waaagh se tiennent à l'écart des sbires des "Grozyeux", l'accès à la Kulture Ork est limitée, surtout en ce qui concerne la technologie, la psyché Ork étant influencée par le patrimoine Genestealer.

Règles Spéciales

Les bandes "codex" utilisent les règles normales et les options d'équipement du Codex : Orks, les Zybrides ont eux leurs propres règles.

Les Outils d'ediko ne marchent que sur les Orks, pas les zybrides, ni les Genestealers.

Les choix transport, à moins qu'ils spécifient le contraire, ne peuvent transporter de Genestealers (ils peuvent cependant embarquer des Zybrides).

Patriarche Genestealer (0-1)



QG

Options : Le Patriarche peut avoir des gardes du corps. Il s'agit, au choix d'une bande de Zybrides ou de 3 à 6 Genestealers (les unités suivent leurs règles propres). Le Patriarche peut recevoir un truk, auquel cas celui-ci peut transporter ses éventuels gardes du corps Genestealers.

Toubib (0-1)



QG

Options : Le Toubib peut remplacer jusque 4 Cyborks par des Médikos (représentant des Médikos non-infectés qui cherchent à comprendre comment fonctionnent les Zybrides).

Essaims de Genestealers



Elite

Options & Restrictions : Les essaims de Genestealers choisis dans le cadre d'une armée de Zybrides ne suivent pas les règles de Genestealers des Cultes mais celles du Codex : Tyranides (y compris les coûts, options et équipements). De plus, ils bénéficient de la règle suivante :

Baiser Genestealer : Si une unité de Genestealers massacre une unité ennemie, elle peut choisir d'utiliser ses ovopositeurs afin d'infecter leurs victimes. Dans ce cas, elle ne lance pas de dé pour déterminer son mouvement, mais doit lancer un dé pour chaque perte infligée à l'unité ennemie. Sur 4+, la figurine adverse a été "implantée" et ajoute 1 point de victoire pour tous les scénarios les utilisant. *Note :* Cette règle ne peut être utilisée que contre des ennemis "vivants" et non contre des Nécrans, Thousand Sons, véhicules, Gardes Fantômes... ni contre des Tyranides.

Tas d'Zybrides (+1)



Elite

Fling' Boyz Pistol Boyz Bande de Gretchins



Troupes

Dingboyz



Troupes

Options : Les Dingboyz sont des Orks qui ne se sont pas adaptés à l'ADN Genestealer. Ils suivent les règles normales des Dingboyz (voir la liste Orks Sauvages), à l'exception près qu'ils peuvent avoir comme chef un Nob Zybride (pour +22 points) au lieu d'un Vêto. Le Nob Zybride peut choisir de l'équipement dans l'arsenal Ork.

Trukk Boyz Escadrons de Buggies/Trakks Escadrons de Motos



Attaque Rapide

Batterie de Gro'Kalibr' (0-1) Pillards Véhicule Volé (0-1) Chariot de Guerre (0-1)



Soutien



CRÉER UN CULTE... (NOTES, MODÉLISME ETC.)



Si vous jouez en tournoi (ou contre un adversaire pas conciliant), vous pourrez certainement réutiliser la majorité de ce Codex en "count-as" Egarés et Damnés.

Alors les chauves, ON sourit ?

(ou l'apparence de vos Hybrides...)

Vos Magus et Hybrides se doivent d'être chauves. Essayez de limer tous les cheveux (et éventuelles barbes) de vos figurines avant de les utiliser. Le Magus a une apparence proche des humains, les Acolytes ont eux une peau un peu plus violacée, et peut être une pince en guise de main ou un troisième bras. Les néophytes sont eux beaucoup plus proches des Genestealers, leur peau est souvent violette, et ils possèdent au minimum un bras supplémentaire. Le regard est important aussi : en peignant les yeux en noir avec un rehaut de gris, vous accentuerez facilement le caractère inhumain de vos figurines.

Les couleurs du Culte

La majorité des joueurs peignent les armées du Culte dans les couleurs "standard" des Genestealers, bleu et violet et essaient d'y incorporer un maximum de figurines encapuchonnées ou en robe, afin d'accentuer le côté religieux.

Magus

Il existe d'anciennes figurines aussi, mais de nombreuses figurines pourront faire l'affaire, pour peu qu'elles soient en robes. Ainsi, les magiciens de Warhammer aussi ou Mordheim, ou bien les Archontes et Grands Prophètes de Warhammer 40K. Comme vous n'avez qu'un seul Magus dans votre Culte, essayez de trouver quelque chose d'unique (ou presque).

Pour les accros à la VPC, voilà les références des anciennes figurines :

Magus with Staff	072596/5
Magus with Scanner	072596/6
Magus with Laspistol & mike	072596/7
Magus with Staff 2	072596/1
Magus aussi	072583/7

Patriarche

C'est un énorme et très ancien Genestealer. Vous pouvez utiliser la figurine de Genestealer alpha (en la grossissant un peu) ou commander l'ancienne figurine. (En 3 parties) : 072596/7, 072596/8, 072596/9.

Hiérarques

Comme pour le Magus, de nombreuses figurines se prêtent à servir de Hiérarque. Comme ils sont généralement les responsables "militaires" du Culte, il vaut cependant mieux utiliser des figurines avec des poses moins statiques : le lieutenant de aussi (010504701), les Chefs Delaque de Necromunda (059900610, 059902417), ou bien les figurines de Prêcheur ou Missionnaires. Les Chasseurs de Sorcières de Mordheim ou les Prêtres de Sigmar peuvent être intéressant, surtout dans les Cultes Féodaux.

Limousines

Soit une conversion de véhicules GW, soit des jouets... Pour un 4x4, un Trukk Ork, avec l'intérieur du Carrosse Noir (Comtes Vampires) et de la carte plastique peut faire l'affaire. Pour de la vraie limousine, les jouets au 1/43 sont un must.

Genestealers

Si vous ne savez pas, jouez Playmob* Ultramarines.

Acolytes

Les mêmes figurines que pour les Hiérarques sont utilisables, mais avec quelque chose qui ne va pas : une pince ou un bras Genestealer.

Néophytes

Comme ils sont plus proches du Genestealer, vous pouvez faire des conversions plus étranges... Un fouettard Ork auquel on greffe un bras supplémentaire et une tête chauve par exemple. Si vous voulez, il y a aussi les anciens Hybrides, surtout les modèles suivants, qui permettent facilement des conversions d'armes :

Hybrid with Power Sword & Autopistol	072557/6
Hybrid with Autogun	072557/10

Unités de Combat

Pas de mystère, la Garde Impériale ou l'Adeptus Arbites sont vos amis. Essayez cependant d'en faire une unité vraiment différente de vos Initiés.

Initiés

Les Delaque de Necromunda, si vous les trouvez, des Frateris Militia, des miliciens d'autres gammes (Urban Mammoth au hasard), ou pour rester dans les gens en robe, des conversions à base de Hauts Elfes ou d'Elfes Noirs.

Reliques : De nombreuses choses marchent, des livres Warhammer ou Mordheim) jusqu'aux têtes au bout de piques. Si c'est gros et plus ou moins décoratif, tout va bien.

Pour les Martyrs, on peut attacher les radars des Hydra Epic 40K (030500805), ou bien un Auspex avec morceaux de tige plastique pour simuler des explosifs.

Cultistes à moto

Utilisez les motos du Chaos (à condition de limer les symboles du Chaos et les pointes) ou celles des Orks (en enlevant le logo Evil Suns), et mixez les deux types dans l'unité. Pour les torsos des motards, ceux de Mordheim ou des gardes de aussi semblent indiqués.

Véhicules d'Assaut & Trucks

Les véhicules Orks sont là ! Il suffit de remplacer les têtes des pilotes par des têtes humaines et les armes des véhicules (grappes d'armes lourdes de la Garde Impériale).

Escouades d'Armes Lourdes

Toujours la garde... Si vous n'y aviez pas pensé, la révolution n'est peut être pas faite pour vous...

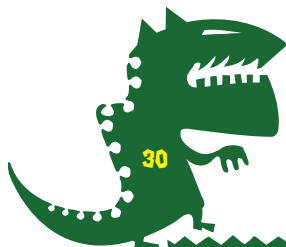
Cultistes Féodaux

Là, entre l'Empire et les Bretonniens, vous avez pas mal de choix. Pour les balistes et catapultes, n'hésitez pas à piocher chez les Nains ou les Orques !

Zybrides

Il existe une figurine de Zybride (070683/12), mais le plus simple reste quand même de mélanger des grappes de Genestealers à vos Orks.

Ca y est, vous êtes désormais prêts pour le Grand Soir. Le truck chauffe dans la cour et le Magus harangue la foule des fidèles...



EAVY WAAAGH



Land Speeder



Sentinelles



Mutants



Consanguins





La présente liste d'armée est un supplément pas du tout officiel pour Warhammer 40 000, un jeu Games Workshop® (tous les mots barbares contenus dans ce document sont copyright Games Workshop).
Cette superproduction de la French Waaagh a été effectuée en utilisant comme base les travaux du groupe Yahoo GenestealersCults et particulièrement le "Director's Cut" de Tim Huckleburry.
Le "fluff" a été repris des travaux de Tim Huckleburry ou bien pillé sans vergogne sur Taran, le meilleur site de fluff francophone, et adapté (en partie) à la V4 par Alexis "Alexgrunt" Arnold, qui s'est occupé de la traduction, corrigée par Thibault "Thebs" Robine.
Les photos et les peintures de figurines y compris les dioramas sont les oeuvres d'Alaric Cantonain.
Les décors sont de Roger Harth et les costumes de Donald Cardwell.
Les dessins sont des commandes Games Workshop ©, habilement mis en page par Bruno "Old Blood" Grelier, grâce à qui ce codex est autre chose qu'un vulgaire paquet de photocopies.