



LES DOGMES DU DESSOUS

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Genestealer Cults. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

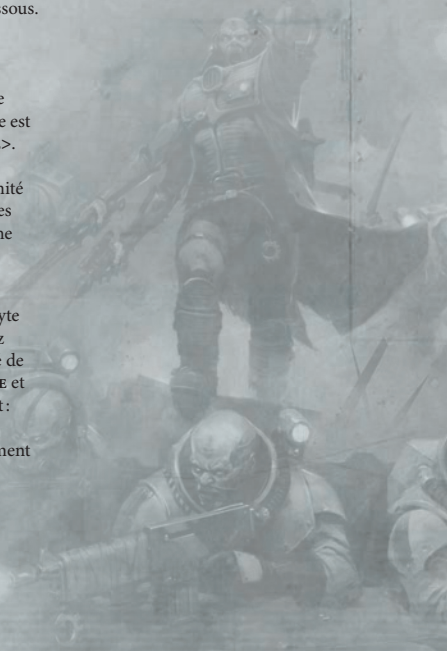
MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé <CULTE>. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<CULTE>

Toutes les unités de cultistes Genestealers sont issues d'un culte. Si une fiche technique Genestealer Cult ne précise pas de quel culte est issue son unité, elle aura le mot-clé <CULTE>. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quel culte l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé <CULTE> sur la fiche technique de l'unité par le nom du culte de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Acolyte Iconward à votre armée, et que vous décidez qu'il est issu de l'Hélice Altérée, son mot-clé de Faction <CULTE> devient **HÉLICE ALTÉRÉE** et son aptitude Bannière Sacrée du Culte dirait : "Les tests de Moral effectués pour les unités **HÉLICE ALTÉRÉE** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



PATRIARCH



Un Patriarch est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serres Perforantes Monstrueuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Patriarch	9"	2+	5+	1	1	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Serres Perforantes Monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util.	4+	7+	-

APTITUDES

Télépathie du Couvain : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **GENESTEALER <CULTE>** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **<CULTE>** amies avec cette aptitude.

Idole Vivante : Les tests de Moral effectués pour unités **<CULTE>** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, GENESTEALER, PATRIARCH

MAGUS



4



Un Magus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force de Magus.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Magus	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Arme de Force de Magus	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Chef Spirituel : Les unités <CULTE> amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Maître Psyker : Une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement et soit tirer 1 Atout de Commandement Genestealer Cults de votre choix qui est un pouvoir psychique, soit la carte Abjurer le Sorcier ou Volonté d'Adamantium. Ajoutez la carte tirée à votre main, puis mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, MAGUS

PRIMUS



Un Primus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes d'Élite du Culte.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primus	6"	2+	3+	1	1	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes d'Élite du Culte	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Démagogue du Culte : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités <CULTE> tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités <CULTE> amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMUS

ACOLYTE ICONWARD



Un Acolyte Iconward est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Serre Perforante.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Acolyte Iconward	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Serre Perforante	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Bannière Sacrée du Culte: Les tests de Moral effectués pour unités <CULTE> amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Nexus de Dévotion: Les unités LÉGÈRES <CULTE> amies ont l'aptitude Ignore les Dégâts (6+) tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ACOLYTE ICONWARD

ABOMINANT



4



Un Abominant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Maillet Énergétique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Abominant	6"	3+	6+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Maillet Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	7+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

L'Élu : Quand un jet de touche non modifié de 6+ est obtenu pour une attaque d'arme de mêlée d'une unité **ABERRANT** <CULTE> se trouvant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités <CULTE> amies avec cette aptitude, l'attaque concernée cause 2 touches au lieu de 1 ; effectuez un jet de blessure séparé pour chaque touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ABERRANT, ABOMINANT

JACKAL ALPHUS



5



Un Jackal Alphus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fusil de Sniper Jackal;
Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Jackal Alphus	14"	3+	2+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusil de Sniper Jackal	Armes Légères	36"	Util.	8+	8+	Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Discrétion

Cible Prioritaire Repérée: Quand le Détachement de cette unité est choisi pour exécuter un ordre, avant que la moindre action soit effectuée, choisissez 1 unité ennemie à 36" ou moins et visible de cette unité. Jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir des unités <CULTE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité si ces attaques ciblent l'unité choisie. Une même unité ennemie ne peut être affectée par cette aptitude qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, PERSONNAGE, JACKAL ALPHUS

ACOLYTE HYBRIDS



3



Les Acolyte Hybrids sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**), 15 figurines (**Rang de Puissance 9**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Armes d'Acolyte; Serres Perforantes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Acolyte Hybrids (5 figurines)	6"	3+	4+	1	1	6	10+
Acolyte Hybrids (10 figurines)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Acolyte Hybrids (15 figurines)	6"	3+	4+	3	3	6	10+
Acolyte Hybrids (20 figurines)	6"	3+	4+	4	4	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Charge de Démolition	Lourde	6"	1	6+	4+	Usage Unique
Armes d'Acolyte	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Foreuse Lourde	Mêlée	Mêlée	1	8+	5+	-
Disqueuse Lourde	Mêlée	Mêlée	1	5+	8+	-
Serres Perforantes	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme):
1 Charge de Démolition; 1 Foreuse Lourde; 1 Disqueuse Lourde.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, ACOLYTE HYBRIDS

NEOPHYTE HYBRIDS



Les Neophyte Hybrids sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de: Armes de Récupération; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Neophyte Hybrids (10 figurines)	6"	4+	4+	2	2	6	8+
Neophyte Hybrids (20 figurines)	6"	4+	4+	4	4	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Laser Minier	Lourde	36"	1	10+	6+	-
Canon Sismique	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Armes de Récupération	Armes Légères	24"	Util.	9+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Mitrailleuse; 1 Laser Minier; 1 Canon Sismique.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, NEOPHYTE HYBRIDS

BROOD BROTHERS INFANTRY SQUAD



3



Une Brood Brothers Infantry Squad est une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle peut comprendre 1 figurine de Weapons Team au lieu de 2 autres figurines (**Rang de Puissance +1**). Elle est équipée de : Fusils Laser ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Brood Brothers Infantry Squad (9/10 figurines)	6"	4+	4+	2	2	6	10+
Brood Brothers Infantry Squad (19/20 figurines)	6"	4+	4+	4	4	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Mortier	Lourde	48"	1	8+	10+	Barrage
Fusils Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité comprend une figurine de Weapons Team, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon ; 1 Bolter Lourd ; 1 Canon Laser ; 1 Lance-missiles ; 1 Mortier.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, BROOD BROTHERS INFANTRY SQUAD

HYBRID METAMORPHS



4



Les Hybrid Metamorphs sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Armes de Metamorphs (Tir); Armes de Metamorphs (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hybrid Metamorphs (5 figurines)	6"	3+	4+	1	1	6	10+
Hybrid Metamorphs (10 figurines)	6"	3+	4+	2	2	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Metamorphs (Tir)	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Armes de Metamorphs (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x3	7+	8+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, HYBRID METAMORPHS

ABERRANTS



5



Les Aberrants sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 9). Elle est équipée de : Armes d'Aberrant.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Aberrants (5 figurines)	6"	3+	6+	1	2	6	10+
Aberrants (10 figurines)	6"	3+	6+	2	4	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes d'Aberrant	Mêlée	Mêlée	x2	5+	7+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, ABERRANTS

PURESTRAIN GENESTEALERS

**5**

Les Purestrain Genestealers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 10**), 15 figurines (**Rang de Puissance 15**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 20**). Elle est équipée de: Griffes de Purestrain.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Purestrain Genestealers (5 figurines)	9"	3+	-	1	1	7	9+
Purestrain Genestealers (10 figurines)	9"	3+	-	2	2	7	9+
Purestrain Genestealers (15 figurines)	9"	3+	-	3	3	7	9+
Purestrain Genestealers (20 figurines)	9"	3+	-	4	4	7	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Griffes de Purestrain	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, GENESTEALER, PURESTRAIN GENESTEALERS

CLAMAVUS



3



Un Clamavus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Clamavus	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Dispositif de Brouillage : Les unités ennemies qui arrivent en tant que renforts en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur ne peuvent pas être placées à 12" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CLAMAVUS

LOCUS



3



Un Locus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lames de Locus.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Locus	6"	2+	3+	1	1	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lames de Locus	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Garde du Corps Indéfectible: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE** **PERSONNAGE** <CULTE> amie à 6" ou moins de cette unité; retirez jusqu'à D3 pions Explosion de l'unité **PERSONNAGE** concernée et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, LOCUS

SANCTUS



3



Un Sanctus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fusil de Sniper Silencer ; Griffes de Familier.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sanctus	6"	2+	2+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusil de Sniper Silencer	Armes Légères	36"	Util.	8+	10+	Sniper
Biodague de Sanctus	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Griffes de Familier	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Fusil de sniper Silencer, cette unité peut être équipée de 1 Biodague de Sanctus.

APTITUDES

Infiltrateurs

Assassin du Culte : Cette unité ne peut pas être un SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SANCTUS

KELERMORPH



4



Un Kelermorph est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Automatiques Liberator ; Poignard de Cultiste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kelermorph	6"	3+	2+	1	1	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Automatiques Liberator	Armes Légères	12"	x2	8+	10+	-
Poignard de Cultiste	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

APTITUDES

Héros du Peuple : Si cette unité réussit à blesser une unité ennemie avec ses Automatiques Liberator, jusqu'à la fin du tour, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir des unités d'**INFANTERIE <CULTE>** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, KELERMORPH

NEXOS



Un Nexos est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Nexos	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Coordinateur Stratégique : Si une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude sont sur le champ de bataille au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, NEXOS

BIOPHAGUS



2



Un Biophagus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Aiguillon Injecteur.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Biophagus	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Aiguillon Injecteur	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	12+	-

APTITUDES

Amélioration Génomique: Au début de la phase d'Action, vous pouvez améliorer 1 unité

ABERRANT <CULTE> amie à 1" ou moins de cette unité. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de l'unité concernée jusqu'à la fin de la bataille. Une même unité ne peut être améliorée qu'une seule fois par bataille.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, BIOPHAGUS

ACHILLES RIDGERUNNERS



Les Achilles Ridgerunners sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 18**). Elle est équipée de : Mitrailleuses ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Achilles Ridgerunners (1 figurine)	14"	6+	4+	1	2	5	8+
Achilles Ridgerunners (2 figurines)	14"	6+	4+	2	4	5	8+
Achilles Ridgerunners (3 figurines)	14"	6+	4+	3	6	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Laser Minier Lourd	Lourde	36"	1	9+	5+	-
Mortier Lourd	Lourde	48"	1	7+	9+	Barrage
Mitrailleuses	Lourde	36"	x2	8+	10+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Laser Minier Lourd ; 1 Mortier Lourd ; 1 Lance-missiles.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, ACHILLES RIDGERUNNERS

ATALAN JACKALS



4



Les Atalan Jackals sont une unité comprenant 4 figurines. Elle peut comprendre 8 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 12**). Par tranche de 4 figurines que comprend cette unité, elle peut inclure 1 figurine d'Atalan Wolfquad (**Rang de Puissance +1** par figurine). Elle est équipée de : Pistolets-mitrailleurs ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Atalan Jackals (4-5 figurines)	14"	4+	4+	1	2	6	10+
Atalan Jackals (8-10 figurines)	14"	4+	4+	2	4	6	10+
Atalan Jackals (12-15 figurines)	14"	4+	4+	3	6	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Atalan Incinerator	Lourde	12"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Laser Minier	Lourde	36"	1	10+	6+	-
Pistolets-mitrailleurs	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine d'Atalan Wolfquad que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Atalan Incinerator ; 1 Mitrailleuse ; 1 Laser Minier.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, ATALAN JACKALS

CULT ARMOURÉ SENTINEL



3



Les Cult Armoured Sentinel sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de: Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cult Armoured Sentinel (1 figurine)	8"	4+	4+	1	1	5	6+
Cult Armoured Sentinel (2 figurines)	8"	4+	4+	2	2	5	6+
Cult Armoured Sentinel (3 figurines)	8"	4+	4+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Autocanon; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-laser; 1 Canon à Plasma.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, CULT ARMOURÉ SENTINEL

CULT SCOUT SENTINEL



4



Les Cult Scout Sentinel sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 7**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de: Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cult Scout Sentinel (1 figurine)	9"	4+	4+	1	1	5	8+
Cult Scout Sentinel (2 figurines)	9"	4+	4+	2	2	5	8+
Cult Scout Sentinel (3 figurines)	9"	4+	4+	3	3	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Autocanon; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-laser.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, CULT SCOUT SENTINEL

CULT LEMAN RUSS



8



Un Cult Leman Russ est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Obusier ; Bolter Lourd ; Chenilles Broyeuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Culte Leman Russ	10"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Canon Nova Eradicator	Lourde	36"	2	5+	9+	-
Autocanon Exterminator	Lourde	48"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Obusier Vanquisher	Lourde	72"	1	10+	4+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Broyeuses	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Obusier, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon Nova Eradicator ; 1 Autocanon Exterminator ; 1 Obusier Vanquisher.
- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-flammes Lourd ; 1 Canon Laser.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**) : 2 Bolters Lourds ; 2 Lance-flammes Lourds ; 2 Multi-fuseurs ; 2 Canons à Plasma.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Mitrailleuse ; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Avance Implacable : Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Attaques de son Obusier, Canon Nova Eradicator, Autocanon Exterminator ou Obusier Vanquisher pour cette action.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, CULT LEMAN RUSS

BROOD BROTHERS HEAVY WEAPONS SQUAD



Une Brood Brothers Heavy Weapons Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Brood Brothers Heavy Weapons Squad (3 figurines)	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourde	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Mortier	Lourde	48"	1	8+	10+	Barrage
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon ; 1 Bolter Lourde ; 1 Canon Laser ; 1 Lance-missiles ; 1 Mortier.

APTITUDES

Équipes d'Armes : Pour déterminer les figurines qu'une unité peut transporter, les figurines de cette unité sont des figurines de Weapons Team.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, BROOD BROTHERS HEAVY WEAPONS SQUAD

GOLIATH ROCKGRINDER



Un Goliath Rockgrinder est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Laser Minier Lourd ; Mitrailleur ; Lame Concasseuse.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Goliath Rockgrinder	10"	4+	4+	1	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinérateur de Déblaiement	Lourde	12"	2	6+	9+	Brasier
Laser Minier Lourd	Lourde	36"	1	9+	5+	-
Canon Sismique Lourd	Lourde	24"	2	7+	7+	-
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Lame Concasseuse	Mêlée	Mêlée	x2	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Laser Minier Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants :
1 Incinérateur de Déblaiement ; 1 Canon Sismique Lourd.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'INFANTERIE <CULTE> amies. Chaque figurine PATRIARCH figurine occupe la place de 5 autres figurines d'INFANTERIE.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, GOLIATH ROCKGRINDER

GOLIATH TRUCK



Un Goliath Truck est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Mitrailleuse; Autocanon Jumelé; Châssis Robuste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Goliath Truck	12"	6+	4+	1	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Châssis Robuste	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Découvert, Ignore les Dégâts (6+)

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTERIE <CULTE> amies. Chaque figurine PATRIARCH occupe la place de 5 autres figurines d'INFANTERIE.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, GOLIATH TRUCK

CULTE CHIMERA



Un Culte Chimera est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Lourd ; 2 Bordées de Fusils Laser ; Multi-laser ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Culte Chimera	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Bordée de Fusils Laser	Armes Légères	24"	1	8+	10+	Tir Rapide
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 1 Multi-laser, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Bolter Lourd ; 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Mitrailleuse ; 1 Bolter Storm.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'**INFANTERIE BROOD BROTHERS** amies. Chaque figurine de Weapons Team occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, CULTE CHIMERA



Un Tectonic Fragdrill est une unité comprenant 1 figurine. Elle ne peut pas être placée sur un pion Objectif et doit être placée à plus de 1" de tout autre élément de terrain. Une fois cette unité placée, elle est traitée comme du Terrain Défendable, et n'est plus considérée comme une unité au regard des règles.

SECOUSSE SISMIQUE

Une fois par bataille, au début de la seconde phase d'Action ou des phases d'Action subséquentes, le joueur qui a placé cet élément de terrain peut déclencher une secousse sismique s'il y a une ou plusieurs unités **GENESTEALER CULTS** de son armée à 1" ou moins de cet élément de terrain.

Dans ce cas, tracez une ligne droite imaginaire de 1 mm de large à partir de n'importe quel point d'un bord du champ de bataille, jusqu'à n'importe quel autre point d'un autre bord du champ de bataille de sorte à ce que la ligne traverse cet élément de terrain. Jetez 1 D6 pour chaque unité que traverse cette ligne qui ne possède pas le mot-clé **VOL** et chaque unité que traverse cette ligne qui occupe un élément de Terrain Défendable; sur 5+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, GENESTEALER CULTS

MOTS-CLÉS: SECTOR MECHANICUS, TECTONIC FRAGDRILL