



PATROUILLE : CULTES GENESTEALERS

LA MAIN DE LA MAGUS

Jaillissant des sous-mines du Consortium Nykol de Lasmar III, cette horde de Cultistes Genestealers cherche à briser les chaînes de ses oppresseurs Impériaux. Ils sont menés par la perfide Veridielle, une Magus qui a forgé un amas hétéroclite de mutants, de monstres et d'équipement minier volé en une puissante armée de rébellion. Ses guerriers sont fanatiquement loyaux, et la suivraient volontiers jusqu'à la mort. C'est une bonne chose, car c'est très probablement le sort qui les attend...

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Magus Veridielle (1 figurine)

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

B Hybrides Néophytes (10 figurines)

- 1 Leader Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; pistolet de Leader ; arme énergétique.
- 5 Hybrides Néophytes sont équipés de : pistolet-mitrailleur ; arme à feu d'Hybride ; arme de corps à corps.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; arme à feu d'Hybride ; arme de corps à corps ; icône du culte.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; mitrailleuse ; arme de corps à corps.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; canon sismique ; arme de corps à corps.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; lance-toile ; arme de corps à corps.

C Hybrides Néophytes (10 figurines)

- 1 Leader Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; pistolet de Leader ; arme énergétique.
- 5 Hybrides Néophytes sont équipés de : pistolet-mitrailleur ; arme à feu d'Hybride ; arme de corps à corps.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; arme à feu d'Hybride ; arme de corps à corps ; icône du culte.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; mitrailleuse ; arme de corps à corps.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; canon sismique ; arme de corps à corps.
- 1 Hybride Néophyte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; lance-toile ; arme de corps à corps.

D Hybrides Acolytes (5 figurines)

- 1 Leader Acolyte est équipé de : armes de cultiste de Leader ; pistolet-mitrailleur.
- 2 Hybrides Acolytes sont équipés de : pistolet-mitrailleur ; griffes et poignard de cultiste.
- 1 Hybride Acolyte est équipé de : charges de démolition ; griffes et poignard de cultiste.
- 1 Hybride Acolyte est équipé de : outil minier lourd.

E Aberrants (5 figurines)

- 1 Aberrant Hypermorphe est équipé de : arme lourde improvisée ; queue hypermorphe.
- 4 Aberrants sont équipés de : arme énergétique lourde.

F Concasseur Goliath (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : incinérateur de déblaiement ; cache de charges de démolition ; mitrailleuse ; lame concasseuse.





Mitrailleuse



Hybrides Néophytes

Lance-toile



Outil minier lourd



Hybride Acolyte

Arme lourde improvisée



Aberrant Hypermorphe

PATROUILLE : CULTES GENESTEALERS

LA MAIN DE LA MAGUS

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Main de la Magus se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Embuscade du Culte, qui est nommée sur la fiche technique de chaque unité et décrite ci-dessous.

EMBUSCADE DU CULTE

Les Cultes Genestealers dissimulent leurs forces à leurs oppresseurs jusqu'au Jour de l'Ascension. Au plus fort des combats, des renforts jaillissent alors des ombres, convoqués par l'Esprit-couvain.

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

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

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

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

*Les pions d'Embuscade du Culte doivent être circulaires et de 30 mm de diamètre.

Patrouille

Au cours d'une bataille de Patrouille, aux quatrième et cinquième rounds de bataille, vous ne pouvez pas placer d'unités qui sont en Embuscade du Culte sur le champ de bataille.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **MAGUS** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'optimisation Bouclier Psionique. Vous pouvez la remplacer par Sceptre de Résonance.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

BOUCLIER PSIONIQUE

La Magus érige un bouclier d'énergie psionique et le fait enfler pour qu'il repousse les tirs de l'ennemi.

Tant que le porteur mène une unité, à chaque attaque de tir allouée à une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de sauvegarde fait contre cette attaque.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

SCEPTRE DE RÉSONANCE

Fabriquée avec un noyau de chitine psychoréactive, cette arme vibre de l'énergie holistique de l'Esprit-couvain. Le moindre coup porté à un ennemi pulvérise sa raison et déforme son corps par des spasmes d'agonie qui lui brisent les os.

Les armes de mêlée dont le porteur est équipé ont les aptitudes **[ANTI-INFANTRIE 5+]** et **[BLESSURES DÉVASTATRICES]**.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Révoltez-vous. Vous pouvez le remplacer par Volonté du Patriarche.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

RÉVOLTEZ-VOUS

En s'emparant d'emplacements clés et en s'en servant pour répandre la propagande incendiaire du culte, ce dernier peut attiser les flammes de la rébellion jusqu'à ce qu'elles éclatent en une véritable révolution.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin du tour adverse, jetez un D6 pour chaque pion d'objectif que vous contrôlez qui a une ou plusieurs unités d'**HYBRIDES NÉOPHYTES** de votre armée à portée de lui (hormis les unités Ébranlées) : sur 1-3, vous marquez 1PdV ; sur 4+, vous marquez 3PdV.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

VOLONTÉ DU PATRIARCHE

Chaque membre du Culte Genestealer vit pour obéir à son Patriarche extraterrestre et fera tout son possible pour réaliser ses objectifs. Que ce soit en s'emparant d'un lieu que le monstre xéno considère comme étant crucial, en récupérant quelque icône sacrée ou plan vital, ou n'importe quelle autre expression de sa volonté, la Magus s'assurera qu'il soit satisfait.

À la fin de la bataille, vous marquez 15PdV si votre figurine **MAGUS** est à 3" du centre du champ de bataille.

STRATÉGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



DÉFENDEZ LA MAGUS

LA MAIN DE LA MAGUS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les fidèles font tout ce qui est en leur pouvoir pour protéger leur Magus, car elle est touchée par la volonté du Patriarche et est donc sans aucun doute sa prophétesse vivante.

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

CIBLE : 1 unité **MAGUS** de votre armée et 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de votre unité **MAGUS**.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine **CULTES GENESTEALERS** de votre armée qui cible cette unité ennemie, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1.



TUEURS CACHÉS

LA MAIN DE LA MAGUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

En combinant des tactiques de guérilla et des connaissances locales avec des rudiments d'instinct xéno, les Cultistes Genestealers font preuve d'un talent surnaturel pour se cacher.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE CULTES GENESTEALERS** de votre armée (unités **ABERRANT** exclues) choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, soustrayez 1 au jet de Touche.



RETOURNER DANS L'OMBRE

LA MAIN DE LA MAGUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Voyant l'ennemi tomber inconsidérément dans leur piège, les cultistes se fondent dans les ombres pour cerner ou contourner leur proie.

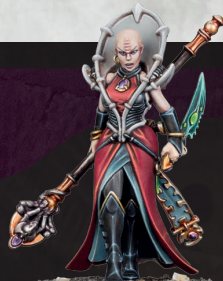
QUAND : À la phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie a terminé un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE CULTES GENESTEALERS** de votre armée à 9" de cette unité ennemie.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6". Si votre unité a le mot-clé **MAGUS**, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" à la place.

MAGUS VERIDIELLE

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| M | E | SV | PV | CD | CO |
| 6" | 3 | 5+ | 4 | 6+ | 1 |



Fiche Technique de Patrouille

La Magus Veridielle est une puissante psyker dont la formidable volonté est renforcée par les pouvoirs gestaltiques des Enfants Stellaires, les sinistres dieux xénos que les Cultes Genestealers vénèrent. Elle est capable de manier l'énergie psionique de l'Esprit-couvain pour protéger ses disciples ou pour abattre ses ennemis.

ARMES DE TIR

| ARMES DE TIR | RANGE | A | CT | F | PA | D |
|---------------------------------|-------|---|----|---|----|---|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 3+ | 3 | 0 | 1 |

ARMES DE MÊLÉE

| ARMES DE MÊLÉE | RANGE | A | CC | F | PA | D |
|------------------------------|-------|---|----|---|----|----|
| Sceptre de Magus [PSYCHIQUE] | Mêlée | 3 | 3+ | 5 | -1 | D3 |

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **HYBRIDES ACOLYTES, HYBRIDES NÉOPHYTES**

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, MAGUS, VERIDIELLE

MOTS-CLÉS DE FACTION : CULTES GENESTEALERS

HYBRIDES NÉOPHYTES

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



Fiche Technique de Patrouille

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

ARMES DE TIR

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

ARMES DE MÊLÉE

| ARMES DE MÊLÉE | RANGE | A | CC | F | PA | D |
|-----------------------|-------|---|----|---|----|---|
| Arme énergétique | Mêlée | 1 | 4+ | 4 | -2 | 1 |
| Arme de corps à corps | Mêlée | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Embuscade du Culte**

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES NÉOPHYTES

MOTS-CLÉS DE FACTION : CULTES GENESTEALERS

HYBRIDES ACOLYTES

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



Fiche Technique de Patrouille

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

| ARMES DE TIR | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|---|--------|------|----|----|----|---|
| Pistolet-mitrailleur [PISTOLET] | 12" | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| Charges de démolition [ASSAUT, DÉFLAGRATION, À RISQUE, TIR UNIQUE] | 6" | D6+3 | 5+ | 12 | -2 | 2 |

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

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

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Embuscade du Culte**

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, HYBRIDES ACOLYTES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

ABERRANTS

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



Fiche Technique de Patrouille

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

| ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|-----------------------------------|--------|---|----|---|----|---|
| Arme lourde improvisée | Mêlée | 5 | 3+ | 6 | 0 | 2 |
| Arme énergétique lourde | Mêlée | 3 | 3+ | 8 | -2 | 3 |
| Queue hypermorphe [ATAQUES BONUS] | Mêlée | 1 | 3+ | 5 | 0 | 1 |

APTITUDES

Aucune.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, ABERRANTS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS

CONCASSEUR GOLIATH

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



Fiche Technique de Patrouille

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

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

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

ENDOMMAGÉ : 1-3 PV RESTANTS

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 6

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, GRAND DÉVOREUR, CONCASSEUR GOLIATH



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CULTES GENESTEALERS