

EPIC ARMAGEDDON



CODEX

CULTE GENESTEALER

EA-FR

CULTE GENESTEALER



"Camarades !! L'Empereur à quatre bras est notre véritable sauveur, brisons les chaînes de l'oppression du faux Empereur qui ne nous protège plus !! Seul les Anges Stellaires nous sauveront de l'oubli ! Respectez les anciens, suivons le père de tous et gagnons le droit de vivre éternellement au firmament !

Fiodor Ramazanov, Primus de la secte des Sauveurs Stellaire

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de culte Genestealer.

Les armées du culte sont organisées autour de formations appelées **détachements principaux** ainsi que des **détachements de soutien** qui leurs sont autonomes.

Chaque **détachement** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque **détachement** quelle **amélioration** est autorisée. Chaque **amélioration** autorisée ne peut être prise qu'une fois par **détachement**. Les améliorations font partie intégrante des **détachements** et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines **améliorations** remplacent des unités d'un **détachement** tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Règle spéciale : « Au nom du Père ! »

Tant que le Patriarche est en vie, La formation qui le contient devient **Sans Peur**. Si le socle de ce dernier est détruit, la formation est automatiquement **démoralisée** et toutes les formations de l'armée reçoivent un **pion impact**.

Si la formation qui contient le Patriarche ou le Magus est motorisée, elle reçoit gratuitement une **limousine blindée** afin de transporter ceux-ci.

Une formation qui contient le Patriarche, le Magus ou le Primus **s'active sur 1+**.

Règle spéciale : « Il en arrive de partout ! »

Une formation d'infanterie non montée par tranche complète de 750 points peut gagner la règle **Embuscade**. Lors de la phase de déploiement des vaisseaux, pour chaque formation en **Embuscade**, vous devez indiquer à votre adversaire son tour d'arrivée et noter secrètement ses coordonnées d'atterrissage.

Au tour indiqué, lors de la phase d'action, vous activez la formation en suivant cette procédure :

1. Déployez un **marqueur Embuscade** dans les 15 cm du lieu noté secrètement.
2. Effectuez un jet de déviation de 2D6 cm pour ce **marqueur**, la première unité pourra se déployer dans les 5 cm du **marqueur** puis toutes les autres unités pourront se déployer en cohésion dans les 15 cm du **marqueur Embuscade** (en dehors des zones de contrôle ennemies).
3. Puis lancez le jet d'activation de la formation normalement (LdR 1.6).
 - Déclarez l'action qu'elle compte accomplir.
 - Effectuez un test d'action pour déterminer si elle accomplit l'action avec succès.

Remarque : Les unités entrant en jeu par une Embuscade sont détruites si elles arrivent en-dehors de la table. Si les unités arrivent dans un terrain qui leur est normalement infranchissable ou dangereux, sur une autre unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.

Règle spéciale : « Ils sortent de terre ! »

Une formation entièrement transportée qui contient au moins un Goliath Brise-Roche gagne la règle spéciale **Tunnelier**.

Règle spéciale : « Tunnelier »

Une formation **Tunnelier** peut se déployer en utilisant la règle suivante :

« Un tunnelier est déployé au même moment et de la même manière qu'un vaisseau spatial (voir section 4.3.1 du livre de règle). Les unités transportées dans un tunnelier sont gardées en réserve. Définissez ensuite une « zone de largage », selon la procédure décrite en section 4.3.1. Un tunnelier peut apparaître dans votre moitié de table dès le deuxième tour et dans la moitié de table adverse dès le troisième tour. Il est déployé avant le jet de stratégie au début du tour indiqué, aux coordonnées prédéfinies. Un tunnelier et toutes les unités qu'il transporte peuvent agir normalement dès leur tour d'arrivée.

LISTE D'ARMÉE CULT GENESTEALER

Les armées du Culte Genestealer ont une **valeur stratégique de 2**. Les formations du Culte Genestealer ont une **initiative de 2+**, exception faite des unités comptant un Patriarche, un Magus ou un Primus qui ont une **initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX CULT GENESTEALER

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1-1 Couvain du Patriarche	1 unités de Patriarche et 12 unités parmi : Hybrides Acolytes, Néophytes	Transports, Appui-feu Néophytes, Soldats Néophytes, Genestealer, Hybrides Métamorphes, Aberrants, Hyde	325 pts
1-1 Couvain du Magus	1 unité de Magus et 12 unités parmi : Hybrides Acolytes, Néophytes	Transports, Appui-feu Néophytes, Soldats Néophytes, Genestealer, Hybrides Métamorphes, Aberrants, Hyde	250 pts
Escouade d'Hybrides Acolytes	12 unités d'Hybrides Acolytes	Transports, Appui-feu Néophytes, Soldats Néophytes, Genestealer, Hybrides Métamorphes, Aberrants, Hyde	175 pts
Escouade d'Hybrides Néophytes	12 unités d'Hybrides Néophytes	Transports, Appui-feu Néophytes, Soldats Néophytes, Genestealer, Hybrides Métamorphes, Aberrants, Hyde	200 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN

(Les formations du Couvain du Patriarche et du Magnus donne le droit de recruter jusqu'à 2 détachement de Soutien chacune)

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN GENOVORES

(+ jusqu'à 2 Détachements de Soutien Genovores par Escouade d'hybrides acolytes)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Couvain des Pères	6 unités de Genestealers du Culte	Primus	150 pts
Couvain d'Incursion	4 Achille Ridgerunner	1 <u>ou</u> 2 Achille Ridgerunner supplémentaires pour 25 pts chaque	125 pts
Couvain Métamorphes	6 unités d'Assassins Métamorphes	Transports, Appui-Feu Néophytes, Soldats Néophytes, Genestealer, Hybrides Métamorphes, Aberrants, Hyde	150 pts
Couvain d'Exploration	6 unités parmi : Atalan Jackal, Atalan Wolfsquad		150 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN INFECTÉS

(+ jusqu'à 2 Détachements de Soutien Infectés par Escouade d'hybrides néophytes)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Infanterie	12 socles d'Infanterie Néophyte	Transports (chimères uniquement) , Appui-Feu Néophytes, Soldats Néophytes, Genestealer, Hybrides Métamorphes, Aberrants, Primus, Hyde	225 pts
Blindés	6 Leman Russ	Hydre, Primus	350 pts
Blindés Lourds	1 Baneblade <u>ou</u> 3 Baneblades	Hydre, Primus	200 pts 500 pts
Artillerie légère	6 Griffons	-	225 pts
Artillerie	3 Basilisks	-	225 pts

AMÉLIORATIONS CULT GENESTEALER

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement, vous pouvez en prendre jusqu'à 4 par détachements)

Améliorations	Unités	Coût
0-1 Primus	Un personnage Primus pour toute l'armée	50 pts
Genestealers	Ajouter jusqu'à 3 unités de Genestealers à la formation	25 pts chacun
Hybrides métamorphes	Ajouter jusqu'à 4 unités d'Hybrides Métamorphes à la formation	25 pts chacun
Aberrants	Ajouter jusqu'à 5 unités d'Aberrants à la formation	25 pts chacun
Hydre	Ajouter 1 Hyde à la formation	50 pts
Soldats néophytes	Ajouter 6 unités d'Infanterie Néophyte à la formation	100 pts
Appui feu néophytes	Ajouter 4 unités d'Appui-feu Néophytes à la formation	100 pts
Transports	Ajouter assez de transports pour embarquer toute la formation. Chimères Goliath Goliath Brise-Roche Vous ne pouvez pas prendre plus de véhicules que vous en avez besoin pour embarquer ces troupes.	25 pts chacune 25 pts chacun 75 pts les deux

FEUILLES DE RÉFÉRENCES CULTE GENESTEALER

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Patriarche	Inf	15cm	4+	3+	5+	Bio-arme Tyranide Frappe psychique et	(contact) 30cm (15cm)	Armes d'assaut, +1A, MA MA4+ Arme Légère, +1A, MA	Commandant Suprême, Charismatique, Sans Peur, Blindage Renforcé
Magus	Inf	15cm	6+	5+	4+	Frappe psychique et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sans Peur
Primus	Perso	-	-	-	-	Bio-arme Tyranide Pistolet à aiguilles	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A, MA Arme légère	Commandant, Charismatique, Meneur
Hybride acolyte	Inf	15cm	6+	4+	6+	Armes de Poing Griffes	(15cm) (contact)	Armes Légères Arme d'Assaut	-
Hybride néophyte	Inf	15cm	-	6+	5+	Laser Minier Mitralleuse Lourde Fusils laser	30cm 30cm (15cm)	AC6+ AP6+ Arme Légère	-
Genestealers	Inf	20cm	6+	4+	-	Griffes tranchantes	(contact)	Armes d'Assaut, +1A	Frappe en premier, Infiltrateurs, Éclaireurs
Assassins métamorphes	Inf	15cm	6+	3+	6+	Bio-armes Armes de Poing	(contact) (15cm)	Armes d'Assaut Armes Légères	Frappent en Premier, Infiltrateurs
Hybrides métamorphes	Inf	15cm	6+	3+	6+	Bio-armes Armes de Poing	(contact) (15cm)	Armes d'Assaut Armes Légères	Frappent en Premier, Infiltrateurs, Éclaireurs
Aberrants	Inf	15cm	5+	4+	-	Pique Énergétique	(contact)	Armes d'Assaut, MA	Sacrifiable
Infanterie néophyte	Inf	15cm	-	6+	5+	½ Autocanon Fusils laser	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	Une unité sur deux possède un autocanon. Comptez le nombre d'unités d'infanterie dans la formation qui peuvent faire feu sur l'ennemi puis divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'unité supérieure) pour savoir combien d'autocanons peuvent tirer.
Appui feu néophyte	Inf	15cm	-	6+	4+	2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-
Atalan Jackal	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fusils à canons sciés	(15cm)	Armes légères	Montés, Éclaireurs
Atalan Wolfsquad	VL	35cm	5+	5+	5+	Mitralleuse lourde	30cm	AP6+	Montés, Éclaireurs
Achille Ridgerunner	VL	35cm	5+	6+	5+	Mitralleuses Lourdes Jumelées (Inf) Laser minier	30cm 30cm	AP5+ AC6+	Éclaireurs

FEUILLES DE RÉFÉRENCES CULT GENESTEALER

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Goliath	VB	25cm	5+	6+	5+	Autocanons jumelés Mitrailleuse lourde	45cm 30cm	AP4+/AC5+ AP6+	Transport (2) : Infanterie
Goliath Brise-Roche	VB	25cm	5+	5+	4+	Laser minier Mitrailleuse lourde	30cm 30cm	AC6+ AP6+	Transport (1) : Infanterie, les socles embarqués dans le Goliath Brise-Roche peuvent utiliser leur valeur de fusillade en assaut tant que celui-ci n'est pas engagé au corps à corps.
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2) : Infanterie
Hydre	VB	30cm	6+	6+	5+	2x Canons Hydre Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	-
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon Laser	75cm 45cm	AP4+/AC4+ AC5+	Blindage Renforcé
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Canon Tremble-Terre ou Bolter Lourd	120cm 120cm 30cm	1PB, Ind AP4+/AC4+ AP5+	-
Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortier Griffon Bolter Lourd	30cm 30cm	1PB, Ind AP5+	-
Limousine blindée	VB	30cm	5+	6+	6+	Multi-Laser	30cm	AP5+/AC6+	Blindage renforcé, Transport (1 socle de patriarche ou un socle de magus, ou un socle d'infanterie)
Baneblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Super Obusier Autocanon 2x Canon Laser Canon Démolisseur (FF) et Bolters Lourds Jumelés (FF) 2x Bolters Lourds Jumelés	75cm 45cm 45cm 30cm (15cm) 30cm 30cm	AP3+/AC3+ AP5+/AC6+ AC5+ MA4+, FrtF Arme Légère, +1A, MA AP4+, FrtF AP4+	Blindage Renforcé CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.