

ARMY RULES

Génésecte : un seul exemplaire max. de chaque <Personnage> dans un même Détachement.

Père du Couvain : si votre armée contient un <Patriarch>, aucun autre <Personnage GC> ou <Brood Brother> ne peut être votre SdG.

Loyauté aveugle : à chaque fois qu'un <Personnage GC> rate une sauvegarde ou subit une BM, vous pouvez sélectionner une unité du même <Culte> ou <Brood Brothers> à 3" pour intercepter la blessure. Jetez 1D6, sur 4+ une fig de votre choix de cette unité est éliminée, sinon le Personnage subit normalement le(s) dégât(s).

Embuscade du Culte : au déploiement, vous pouvez placez les unités avec cette aptitude en *Embuscade*. S'il s'agit d'une unité d'<Infanterie ou <Moto>, vous pouvez aussi, à la place, la placer en *Renforts souterrains*. Déclarez tjs à votre adversaire quelle unités sont embarquées dans chacun de vos Transports.

Une unité en *Renforts souterrains* peut être placée sur le champ de bataille à la fin d'une de vos phases de Mouvement, à 9" de toute fig ennemie.

Quand vous placez une unité en *Embuscade* (FAQ: ne compte pas dans les 50% de Renforts), déployez un marqueur *Ambush* dans votre zone de déploiement (un Transport et ses unités embarquées dedans = un seul marqueur).

- Si vous avez le T1 : au tout début de votre première phase de Mvt, vous devez révéler tous vos marqueurs, un par un. *Suivez la procédure**. Vos unités peuvent ensuite agir. Les unités qui débarquent d'un Transport en Embuscade ne peuvent s'approcher avec ce débarquement à moins de 9" de toute fig ennemie, puis, à moins de se déplacer (Mvt), elles comptent comme ne s'étant pas déplacée (pas de malus pour tirer à l'arme lourde), même si arrivées des Renforts ce tour-ci (et donc sujettes à des stratagèmes d'interception).
- Si votre adversaire a le T1 : à son déploiement et son T1, il ne peut pas placer ou déplacer des unités à moins de 9" d'un marqueur d'Embuscade. A la fin de sa première phase de Mouvement, après qu'il ait placé ses Renforts, révéler tous vos unités en Embuscade *en suivant la procédure**.

* Procédure : pour chaque marqueur, choisissez une unité en Embuscade, et commencez par placer une fig de cette unité à 1" du marqueur, puis retirez le marqueur et déployez de reste de l'unité à 6" de la première fig placée, entièrement dans votre zone de déploiement et à 9" de toute fig ennemie. Les figs ne pouvant être placées ainsi sont détruites.

Insurgés : dans une armée réglementaire, les choix de Troupes des détachements <GC> ont la règle *Objectif Sécurisé*.

Brood Brothers : pour chaque détachement <GC> dans votre armée, vous pouvez inclure un détachement <Astra Militarum>, dit détachement <Brood Brothers>.

- Ces détachements ne peuvent inclure ni Personnage spécial/nommé, ni formation/détachement spécialisé.
- Ces détachements ne rapportent que la moitié de leurs CP (en bénéfice de Cmdt), arrondis au supérieur.
- Toutes les unités de ces détachements gagnent le mot clé <Brood Brothers> (qui, le cas échéant, remplace leur mot clé <Regiment> ou <Militarum Tempestus>).
- Ces unités n'ont pas de <Regiment>. Elles ne peuvent pas utiliser de stratagème du codex Astra, ni les *Ordres* spéciaux de régiment (FAQ: mais peuvent utiliser les ordres normaux, y compris les ordres de char, FAQ : sur les cibles normalement éligibles et qui ne doivent pas avoir pas le mot clé <Genestealers Cults>).
- Les figs d'<Infanterie Brood Brothers> gagnent +1 en Cd et la règle *Loyauté Aveugle*.
- Votre Warlord ne peut pas être une fig <Brood Brothers>.
- Aucun personnage <Brood Brothers> ne peut recevoir de reliques.

Credo de Cultes : les unités d'<Infanterie ou <Moto> d'un détachement uniquement composé de fig du même <Culte> gagnent les avantages du credo de ce Culte.

Les unités <Genestealers> et <Brood Brothers> ne bénéficient pas des avantages des Credo de Cultes, mais leur présence dans un détachement n'empêche pas les autres unités du détachement de profiter d'un credo.

WARLORD

CODEX

1. *Objet d'adoration* : les <Infanterie> et <Moto> du même <Culte> que votre SdG et à 6" de lui peuvent accomplir une *Intervention Héroïque*.
2. *Rôdeur des Ombres* : le SdG a -1 pour être touché au Tir.
3. *Adaptation Biomorphique* : le SdG a +1 Attaque et +1 en Force.
4. *Survivant Né* : réduisez de 1 (jusqu'à min. 1) les dégâts qui sont infligés à votre SdG.
5. *Xénomajesté* : +3" à la portée des aptitudes de votre SdG.
6. *Vitesse Surnaturelle* : votre SdG combat toujours en premier à la phase de Combat, même si il n'a pas chargé. Si votre adversaire a des unités qui ont chargé, ou avec une capacité similaire, activer les unités en alternance, en commençant par le joueur dont c'est le Tour. Un <Locus> ne peut pas choisir ce trait, et s'il est tiré au sort, remplacez le par *Adaptation Biomorphique*.

CULTES

- **CULTE A 4 BRAS** - *Ruse Insondable* : gain de 1D3 PC avant la bataille. De plus, 1x par bataille, si le SdG est sur le champ de bataille, vous pouvez relancer 1 dé pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde.
- **PRINCE DES PAUVRES** - *Prince* : +2 à ses jets de *Loyautés Aveugle* (blessures interceptées sur 2+).
- **CULTE DE LA RUCHE** - *Seigneur de la Ruche* : les unités de ce culte à 6" relancent les 1 pour toucher avec leurs armes de Tir.
- **ROUAGE LAME** - *Obsession Ancrée* : les unités de ce Culte à 6" peuvent relancer leurs jets pour blesser contre une unité ennemie que vous avez désignée après le déploiement, mais avant le début du T1.
- **GRIFFE ROUILLEE** - *Toucher Entropique* : les Attaques de CàC de ces unités à 6" du SdG qui font un 6 naturel (non modifié) pour blesser voient leur PA améliorée de 1 (PA 0 = PA -1, PA -1 = AP -2, etc.).
- **HELICE ALTEREE** - *Bio-Alchimiste* : ces armes de Mêlée (non Relique) font +1 dégât.

VIGILUS

- **ANOINTED THRONG** - *Insidious Mindwym* : le SdG et les unités de la formation à 6" ont +1" à leur jet/distance de Charge.
- **DELIVERANCE BROODSURGE** - *Augur of the Insurgent* : les unités de la formation à 6" peuvent relancer leur jets de *Sprint* et de Charge.

CODEX

ICON OF THE CULT ASCENDANT

ACOLYTE ICONWARD only. Add 1 to the Strength characteristic of friendly <CULT> INFANTRY and BIKER units whilst they are within 6" of the bearer.

AMULET OF THE VOIDWYRM

Add 1 to saving throws made for the bearer against ranged weapons. In addition, enemy units cannot fire Overwatch at the bearer.

SCOURGE OF DISTANT STARS

Add 1 to hit rolls for attacks made with the bearer's melee weapons. In addition, each time an enemy model targets the bearer with a melee weapon and your opponent rolls an unmodified hit roll of 1, the attacker's unit suffers 1 mortal wound after all of its attacks have been resolved.

THE CROUCHLING

PATRIARCH or MAGUS with Familiar only. The Crouchling replaces one of the model's Familiars. The Crouchling follows all the normal rules for a Familiar with the following additions: whilst the Crouchling is alive, the Patriarch or Magus it accompanies knows one additional psychic power from the Broodmind discipline (pg 113) and adds 1 to any Psychic tests it takes when attempting to manifest a psychic power from the Broodmind discipline.

THE GIFT FROM BEYOND

Model with Jackal sniper rifle or silencer sniper rifle only. Add 2 to wound rolls for attacks made with this model's Jackal sniper rifle or silencer sniper rifle unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit.

SWORD OF THE VOID'S EYE

Model with bonesword only. The Sword of the Void's Eye replaces the bearer's bonesword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Sword of the Void's Eye	Melee	Melee	+2	-3	D3

Abilities: You can re-roll hit and wound rolls for this weapon.

DAGGER OF SWIFT SACRIFICE

Model with a cultist knife or Sanctus bio-dagger only. The Dagger of Swift Sacrifice replaces the bearer's cultist knife or Sanctus bio-dagger and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Dagger of Swift Sacrifice	Melee	Melee	User	-2	2

Abilities: Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon. This weapon always wounds on a 2+ unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit. If a CHARACTER model loses any wounds as a result of an attack with this weapon but is not slain, it suffers D3 mortal wounds after the bearer has made all of its attacks.

OPPRESSOR'S BANE

Model with an autopistol or liberator autostub only. Oppressor's Bane replaces the bearer's autopistol or one of their liberator autostubs, and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Oppressor's Bane	12"	Pistol 3	4	-2	2

Abilities: This weapon can target enemy CHARACTERS even if they are not the closest enemy unit. You can re-roll wound rolls for attacks made with this weapon when targeting enemy CHARACTERS.

CULTES

ELIXIR OF THE PRIME SPECIMEN

TWISTED HELIX model only. Increase the Attacks, Toughness and Wounds characteristics of the bearer by 1.

MARK OF THE CLAWED OMNISSIAH

BLADED COG model only. The bearer has a 4+ invulnerable save. In addition, each time this model finishes a charge move, select one enemy unit within 1" of it and roll a D6; on a 2+ that unit suffers 1 mortal wound.

VOCKOR'S TALISMAN

HIVECULT model only. You can re-roll hit rolls for attacks made with the bearer's melee weapons when targeting enemy CHARACTERS. In addition, each time you roll a wound roll of 6+ for an attack with one of the bearer's melee weapons, that attack inflicts 1 mortal wound on the target in addition to any normal damage, unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit.

RELIQUARY OF SAINT TENNDARC

PAUPER PRINCES model only. Friendly PAUPER PRINCES units automatically pass Morale tests whilst they are within 6" of the bearer. In addition, roll a D6 each time a friendly PAUPER PRINCES INFANTRY or BIKER model is destroyed whilst it is within 6" of the bearer, before removing that model from the battlefield. On a 4+ that model can either shoot with one of its ranged weapons as if it were your Shooting phase, or make a single attack with a melee weapon as if it were the Fight phase.

SWORD OF THE FOUR-ARMED EMPEROR

CULT OF THE FOUR-ARMED EMPEROR model with bonesword or Locus blades only. The Sword of the Four-armed Emperor replaces the model's bonesword or Locus blades and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Sword of the Four-armed Emperor	Melee	Melee	User	-3	1

Abilities: Each time the bearer fights, it can make 4 additional attacks with this weapon.

METALLOPHAGIC STAVE

RUSTED CLAW MAGUS only. The Metallophagic Stave replaces the bearer's force stave and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Metallophagic Stave	Melee	Melee	+2	-5	D3

Abilities: Each time you roll a wound roll of 4+ for an attack made with this weapon that targets a VEHICLE, the target suffers 1 mortal wound in addition to any normal damage. If you roll a wound roll of 6+, it suffers D3 mortal wounds instead.

VIAL OF THE GRANDSIRE'S BLOOD

Add 1 to the Leadership characteristic of friendly GENESTEALER CULTS units within 6" of the bearer. In addition, once per battle, at the start of the Fight phase, you can pick a GENESTEALER CULTS INFANTRY model from your army within 3" of the bearer. Add 2 to that model's Attacks and Strength characteristics until the end of that phase.

VIGILUS

BLESSED SLEDGEHAMMER

ABOMINANT only. The Blessed Sledgehammer replaces the bearer's power sledgehammer and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Blessed Sledgehammer	Melee	Melee	x2	-4	D6

Abilities: Damage rolls of 1 or 2 made with this weapon count as 3 instead.

STRATAGEMES

Avant la Bataille

Grandsire's Gift	① or ③ CP	1 Relique supp. (ou 2 Reliques supp. pour 3 CP). Doivent être donnés à des <Personnages GC> différents. Limité à 1x par bataille.	☆
Buts Clandestins	① CP	Si la mission prévoit d'utiliser les Objectifs Tactiques et que votre SdG est <GC> , vous les garder secrets et ne les révéler à votre adversaire que si accomplis.	☆
Leurres à Scanner	① CP	1x par bataille. Quand vous placez une unité en <i>Embuscade</i> . Placez 4 marqueurs d' <i>Embuscade</i> au lieu d'1 seul. Quand il n'y a plus d'unité en <i>Embuscade</i> , retirez tous les marqueurs restants.	☆
Côterie du Couvain	① CP	1x par bataille. Avant la bataille, si votre SdG est un <Patriarch> . Un de vos <Primus> et/ou un de vos <Magus> peuvent choisir un Trait de SdG (différent).	☆☆☆
Le Premier Fléau	① CP	Avant la bataille, choisissez une unité <Genestealers Purestrain> et jetez 1D6 : Sur 1-2: les 6+ pour blesser en phase de Combat inflige 1 dégât supp. Sur 3-4: l'unité a +1 à ses jets de <i>Sprint</i> et de <i>Charge</i> . Sur 5-6: sa sauvegarde passe à 4+, mais perte de l'aptitude à <i>Sprinter</i> + <i>Charger</i> .	
Field Commander	① CP	1x max. par détachement spécialisé. Choisir 1 de vos <Personnages> qui a gagné le mot clé d'un détachement spécialisé et qui n'est pas déjà votre Warlord. Il peut prendre le trait de SdG du détachement (sans être le Warlord).	☆☆
Commanding Amplification	① CP	1x/bataille, choisir 1 de vos <Clamavus> a +3" à la portée de son <i>Proclamator Hailer</i> pour toute la bataille.	
The Gnarled Fist	① CP	1x/bataille, choisir 1 de vos <Abominants> . Il a +3" à la portée de son aptitude <i>Chooosen One</i> pour toute la bataille.	
The Cults Psyche	① CP	1x/bataille, choisir 1 de vos <Magus> qui connaît 1 pouvoir Psy supp. et qui a +1 à ses tests psy (max. 3) pour chaque autre unité <Psyker> du même <Cult> à 3".	
The Heart of the Creed	① CP	1x/bataille, choisir 1 de vos <Primus> . Lorsque il est placée sur la table pour la 1 ^{ère} fois, choisir 1 unité supp. pour son aptitude <i>Meticoulus Planner</i> .	

En Réaction

They Came from Below	① CP	Quand vous révéler un marqueur Embuscade. Choisissez jusqu'à 3 unités (non <Véhicules>) placées en <i>Embuscade</i> . Retirer un marqueur <i>E.</i> pour chaque unité. Ces unités sont placées en renforts souterrains. FAQ : Limité à 1x par bataille.	
Meticulous Uprising	① CP	Avant de révéler un marqueur Embuscade. Déplacez 3 marqueurs, jusqu'à 12" chacun (en restant dans votre zone de déploiement et à plus de 9" de tout ennemi).	
Lurk in the Shadows	① CP	Au début de la phase de Tir ennemi. Choisissez une unité <Infanterie GC> entièrement dans un décor. Pour cette phase, cette unité ne peut être prise pour cible par votre adversaire que si elle est l'unité visible la plus proche.	☆☆☆
Rigged to Blow	① CP	Quand un de <Véhicules GC> équipé d'une cache de démolition est détruit. Il explose automatiquement.	☆
Surplus d'Explosifs	① CP	Quand une unité <GC> va tirer (y compris en <i>Overwatch</i>). Pour cette phase, elle peut lancer jusqu'à 10 grenades (dont max. 5 charges de démolition).	☆☆☆
Un Plan sur plusieurs Générations	③ CP	CULTE A 4 BRAS only. 1x/bataille. Si vous avez au moins une unité de ce culte sur la table. Quand un de vos adversaires utilise un stratagème, jetez 1D6 : 1 : résolvez normalement le stratagème. 2-5 : le stratagème n'est pas résolu mais le joueur récupère ses CP. 6 : le stratagème n'est pas résolu et les CP du joueur sont perdus. Ne peut contrer des stratagèmes joués avant la bataille ou au déploiement.	☆☆☆
Vengeance pour les Martyrs	① CP	PRINCES DES PAUVRES only. Quand un de vos <Personnages PdP> est tué. Toutes vos unités <PdP> ajoutent +1 à leurs jets de touche contre l'unité ennemie qui lui a fait perdre son dernier PV.	☆
Slipping Through the Shadows	① CP	Lors de votre phase de Mvt, choisir 1 de vos <Sanctus> . Pour cette phase, il Advance auto de 6" et peut également <i>Charger</i> après.	
Evasive Maneuvering	① CP	Quand, à la phase de Tir de votre adversaire, un de vos <Goliath Truck> ou <Rockgrinder> est pris pour cible. Pour cette phase, il traite les armes PA -1 et PA -2 comme PA 0.	

En début de Tour

Monstruous Vigour	② CP	Au début d'un de vos Tours. Une de vos unités <Aberrants> ajoute +1 à ses jets de <i>Bestial Vigour (FnP)</i> jusqu'au début de votre prochain Tour.	
Devoted Crew	① CP	Au début de n'importe quel Tour. Un de vos <Véhicules GC> utilise son premier palier pour déterminer ses caractéristiques à cette phase.	

Phase de MOUVEMENT

Hyper-Métabolisme	① CP	Au début de votre phase de Mouvement, choisissez un <Personnage GC> qui récupère D3 PV perdus plus tôt dans la bataille.	☆☆
Renforts du Culte	① CP	Au début de votre phase de Mouvement, ramener 1D6 figs tuées une unité <GC> de Troupes (placez-les en cohésion et à plus de 1" de toute fig ennemie).	☆☆
Retour dans les Ombres	① CP	A la fin de votre phase de Mvt, choisissez une unité <Infanterie> ou <Moto> à plus de 3" de toute fig ennemie, qui n'est pas arrivé en renforts ce tour et qui a l'aptitude <i>Embuscade du Culte</i> . Elle repart en Renforts d' <i>Embuscade</i> .	☆☆
Tapis en Attente	② CP	(FAQ: Interdit au 1 ^{er} Round). Quand vous placez une unité en (FAQ) <i>renforts souterrains</i> , elle pourra arriver à plus de 3" de toute fig ennemie, mais ne pourra pas charger ce tour (FAQ: de même pour ses passagers si c'est un Transport).	☆☆
Embuscade Parfaite	③ CP	Après avoir placé en jeu une unité <Infanterie> ou <Moto> en <i>Embuscade</i> (FAQ: hors passagers débarquant d'un Transport), cette unité peut soit se déplacer de D6" (même si arrivée des renforts), soit tirer avec toutes ses armes de tir comme en phase de Tir.	☆☆
Reckless Manoeuvre	① CP	DELIVERANCE BROODSURGE only. A la fin de votre phase de Mvt, choisissez un <Goliath Truck DB> . Les unités <DB> embarquées à l'intérieur peuvent débarquer (si elles n'ont pas embarqué le même tour). Jetez 1D6 pour chaque fig qui débarque, pour chaque 1, une fig (de votre choix) est tuée. Les figs qui débarquent doivent être placées à plus de 9" de toute fig ennemie et ne peuvent pas se déplacer à cette phase.	

Phase de TIR

Détonation d'Explosif Dissimulé	② CP	Au début de votre phase de Tir, choisissez une unité ennemie et jetez 1D6. Soustrayez -1 si c'est un <Personnage> et ajoutez +1 si l'unité contient 10+ figs. Sur 4+, l'unité subit D3 BM (ou D6 BM sur 7+).	
Surplus d'Explosifs	① CP	Quand une unité <GC> va tirer (y compris en <i>Overwatch</i>). Pour cette phase, elle peut lancer jusqu'à 10 grenades (donc max. 5 charges de démolition).	☆☆☆
Efficacité Glaciale	② CP	CULTE DE LA RUCHE only. Quand une de vos unités <CdR> a attaqué en phase de Tir et fait perdre 1+ PV à une unité ennemie. A cette phase, vos autres unités <Culte de la Ruche> ont +1 pour toucher cette même cible.	
Drive-by Demolitions	① CP	GRIFFE ROUILLE only. Quand une de vos unités <Motos GR> attaque en phase de Tir. Pour la phase, ajoutez +1 aux jets pour toucher et blesser des attaques de Grenades. Après avoir tiré, l'unité peut immédiatement se déplacer (comme en phase de Mvt) mais elle ne pourra pas charger ce tour-ci.	☆☆☆
Prepared Ambush	① CP	Au début de votre phase de Tir, choisir une unité <Neophyte> déployée en <i>Cult Ambush</i> . Pour cette phase, ses autoguns sont de type Assaut 2.	
Integrated Vox Net	② CP	Au début de votre phase de Tir, choisir 1 <Jackal Alphus> qui remplace son aptitude <i>Priority Target Sighted</i> par la suivante. Vox Contact : choisir 1 unité ennemie à 36" et en LdV. Les unités amies du même <Cult> à 18" de lui ont +1 pour toucher à cette phase.	
Close-Range Shoot-out	① CP	Pdt votre phase de Tir, choisir 1 de vos unités <Atalan Jackal> . Pour cette phase, si elle cible une unité à moins de 12", elle peut relancer les jets pour blesser de ses armes d'Assaut et Pistolets.	
Raking Fire	① CP	Pdt votre phase de tir, choisir 1 de vos unités <Archillies Ridgerunner> . Pour ce tour, elle a +1 pour toucher et blesser avec ses Heavy Stubber.	
Overcharged Weaponry	① CP	Quand 1 de vos unités <Cult> va tirer. Pour cette phase, ses clearance incinerator, heavy mining laser et heavy seismic cannon ont +1 pour blesser.	

Phase PSY

Invocation Télépathique	② CP	Au début de votre phase psy, choisissez un <Psyker GC> qui ne pourra pas manifester de pouvoirs psy ce tour. Jetez 4D6. Vous vous placez en jeu (à plus de 9" de toute fig ennemie) une unité d'<Infanterie GC> d'un Niveau de Puissance inférieur ou égal au résultat.	☆
--------------------------------	---------	---	---

Phase de CHARGE

Annihilating Advance	① CP	Quand 1 de vos <Goliath Rockgrinder> vient de Charger avec succès. Choisir 1 unité d'<Infantry> ennemie qui vient d'être engagée à 1" et jetez 1D6. Sur 2+, elle subit D3 BM.	☆
Genetic Lineage	① CP	Choisir 1 de vos unités d'<Acolyte Hybrid>. Elle peut charger même si elle a Advance ce tour-ci.	☆

Phase de COMBAT

The First to Draw Blood	① CP	DELIVERANCE BROODSURGE only. Au début de votre phase de Combat, choisissez une de vos unités <DB> qui a chargé ce tour-ci. Elle ajoute +1 à ses jets pour blesser jusqu'à la fin de la phase.	☆
Fight for the Anointed One!	① CP	ANOINTED THRONG only. Au début de votre phase de Combat, choisissez une de vos unités <Aberrants AT> à 6" d'un <Abominant AT> qui, à cette phase, relance alors les 1 pour blesser.	☆
Devotion Till Death	② CP	ANOINTED THRONG only. Au début de votre phase de Combat, choisissez une de vos unités <Aberrants AT>. Jusqu'à la fin de la phase, quand une fig de cette unité est éliminée, elle peut immédiatement <i>pile-in</i> et combattre (même si elle a déjà combattu à cette phase) avant d'être enfin retirée comme perte.	☆
Renverser les Oppresseurs	① CP	ROUAGE LAME only. Quand une de vos unités (hors Genestealers) <Rouage Lamé> est choisie pour combattre. Pour la phase, chaque 6 naturel pour toucher génère 1 Attaque supplémentaire (qui, elle, n'explose pas). Des Attaques bonus sont générées sur des 5 ou 6 naturels contre une unité de l'<Imperium>, et sur des 4, 5 ou 6 contre une unité <Culte Mechanicus>.	☆☆☆
Bio-Horreurs Monstrueuses	③ CP	HELICE ALTEREE only. A la fin de la phase de Combat, une unité <Aberrants> peut immédiatement combattre à nouveau. De plus, les unités ennemies à 6" ont -1 en Cd à jusqu'à la fin du Tour (Moral).	☆
Violence Unleashed	① CP	Quand 1 de vos unités <Hybrid Metamorph> va combattre. Ses figs ont +1 Attaque à cette phase.	

POUVOIRS PSY

BROODMIND

1. *Hypnose de Masse (7+)*: jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, une unité visible à 18" ne peut pas *Overwatch*, soustrait -1 à tous ses jets pour toucher et combat toujours en dernier même si elle a chargé (FAQ: sauf si elle a une aptitude lui permettant de tjs combattre en premier, auquel cas ce pouvoir et cette aptitude s'annulent et la fig combat normalement comme si elle n'avait pas chargé).
2. *Contrôle Nerveux (7+)*: choisissez une fig ennemie à 12". Jetez 3D6. Si votre résultat est supérieur ou égal au Cd de la fig, vous pouvez immédiatement tirer avec (ou faire une de ses Attaques de CàC) comme si elle était la vôtre. Elle ne peut pas se cibler elle-même, mais peut cibler des membres de son unité (FAQ: comme si elle était une unité indépendante).
3. *Rafale Psionique (5+)*: choisissez une unité visible à 18". Jetez 2D6. Si votre résultat est supérieur ou égal au Cd de l'unité, elle subit D3 BM (ou une seule BM si votre résultat est inférieur).
4. *Agression Mentale (6+)*: choisissez une fig ennemie visible à 18". Jetez 1D6+Cd. Si votre résultat est supérieur, elle subit 1 BM. Recommencez (FAQ: même si la cible a annulé la blessure, grâce à un *FnP* par exemple) jusqu'à la mort de la fig ennemie, ou (FAQ) que votre adversaire fasse un 6 ou si le duel est égal ou perdu.
5. *Stimulus Psychique (6+)*: jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, une unité GC à 18" peut charger après avoir *Sprinté* (mais pas après s'être désengagée) et frappera toujours en premier même si elle n'a pas chargé (alternez avec votre adversaire s'il a des unités ayant chargé ou avec une capacité similaire).
6. *Force Occulte (7+)*: une unité <GC Infanterie> ou <GC Moto> à 18" a +1 en Force et +1 Attaque jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.

POUVOIRS de CULTES (PA5)

HELICE ALTEREE - *Mutagenic Deviation (6+)* : Choisir 1 unité <Infantry > ennemie à 12". Les figs <HA> ont +1 pour blesser cette unité avec des arme de mêlée jusqu'au début de votre prochaine phase psy.

CULTE EMPEREUR A 4 BRAS - *Undermine (8+)* : Choisir 1 unité <Infantry> ennemie à 18". Jusqu'au début de votre prochaine phase psy, cette unité divise par 2 (arrondi au sup.) ses Mvt, Advance et de Charge.

CULTE de la RUCHE - *Synaptic Blast (6+)* : Choisir 1 unité <Infantry> ennemie à 18". Jetez 1D6 pour chaque fig <Culte de la Ruche> à 3" de cette unité, qui subit 1 BM sur chaque 6.

ROUAGE LAME - *Undying Vigor (6+)* : Sélectionnez une unité <Infantry RL> amie à 18". Jusqu'au début de votre prochaine phase psy, les figurines ignorent les blessures sur 5+.

GRIFFE ROUILLEE - *Inescapable Decay (6+)* : Choisir 1 unité <Vehicule> ennemie à 18". Jusqu'à la fin du Tour, toute Attaque avec une arme mêlée qui cible cette unité voit sa PA améliorée de 1.

PRINCES DES PAUVRES - *Last Gasp (7+)* : Sélectionnez une unité <PP> amie à 12". Jusqu'à la prochaine phase psy, sur 4+, les fig détruites pourront soit tirer avec 1 arme de Tir, soit effectuer 1 Attaque avec 1 arme de mêlée avant d'être retirées comme pertes.

CREDO de CULTES

- **CULTE EMPEREUR A 4 BRAS - *Embusqués souterrains*** : ces unités ont +1 à leurs jets de *Sprint* et de *Charge* au 1^{er} Round de bataille, ainsi que jusqu'à la fin du Tour où elles arrivent en jeu (Renforts).
- **PRINCES DES PAUVRES - *Zélotes Dévots*** : ces unités relancent leurs jets pour toucher au CàC lors des Tours où elles ont chargé, se sont fait chargé, ou font une *Intervention héroïque*.
- **CULTE de la RUCHE - *Militants Disciplinés*** : ces unités peuvent tirer (avec -1 pour toucher) après avoir battu en retraite. De plus, divisez par 2 (arrondi au supérieur) le nombre de pertes dues au *Moral*.
- **ROUAGE LAME - *Hybrides Cybernétisés*** : ces unités gagnent une sauvegarde invuln. de 6++ (ou bien ont +1, si elles en ont déjà une, jusqu'à 3++ max.). De plus, ces unités d' <Infanterie> ignorent les malus pour tirer à l'arme lourde après s'être déplacé.
- **GRIFFE ROUILLEE - *Survivants Nomades*** : ces unités ont +1 à leur jet de sauvegarde (non invulnérable) contre des armes à PA 0 ou -1. De plus, ces unités <Moto> ignorent les malus pour tirer avec des armes Lourdes après s'être déplacé ou avec des armes d'Assaut après avoir Sprinter.
- **HELICE ALTEREE - *Sujets Expérimentaux*** : ces unités ont +1 en Force et +2 à leurs jets de *Sprint*.

NEW CREDO

Si vous ne choisissez pas l'un des 6 Cultes traditionnels pour un Détachement, vous pouvez créer votre propre Culte. Sauf indication contraire, votre <CULT> utilise 2 attributs à choisir dans la liste suivante :

Ces unités...

Agile Outriders : ... <Moto> ignorent le malus pour toucher quand elles tirent à l'arme lourde après un Mvt et avec des armes d'assaut après avoir Advance.

Armor Piercing Ammunition : Les Stubber et Auto-Weapons de ces unités ont -1 à la PA à mi-portée.

Devout Worshipers : ... qui chargent à 3" d'un <Metamorph> relancent leur distance de Charge.

Hunters' Instincts : ... ajoutent +1" à leurs jets d'Advance et de Charge au 1^{er} Round.

Innate Fighters : ... peuvent relancer les 1 pour toucher avec leurs armes de mêlée lorsqu'elles chargent, sont chargées ou effectuent une *Intervention héroïque*.

Munition Experts : Les armes de type Grenades de ces unités ont +1 en Force.

Poisoned Blades : Les touches avec Boneswords, Boneswords with Whips or Cultist Knives, qui font des 6+ (non modifié) pour toucher générèrent une Attaque supp.

Seasoned Enforcers : ... <Infantry> ignorent le malus pour toucher quand elles tirent à l'arme lourde après Mvt.

Thralls of the Patriarch : ... divisent par 2 (arrondi au supérieur) le nb de figs qui fuient après 1 test de Moral raté.

Unnatural Symbiosis : ... peuvent relancer les 1 de leurs tests psychiques, si 1 autre unité du même <Cult> est à 6".

WARGEAR

RANGED WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Atalan incinerator	12"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Autocannon	48"	Heavy 2	7	-1	2	-
Autogun	24"	Rapid Fire 1	3	0	1	-
Autopistol	12"	Pistol 1	3	0	1	-
Battle cannon	72"	Heavy D6	8	-2	D3	-
Blasting charge	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Cache of demolition charges	6"	Assault D6	8	-3	D3	This weapon can only be fired if a model (excluding models with a Ballistic Skill characteristic of '-') is embarked upon the vehicle equipped with it.
Clearance incinerator	12"	Heavy 2D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Demolition charge	6"	Grenade D6	8	-3	D3	The bearer can only use this weapon once per battle.
Eradicator nova cannon	36"	Heavy D6	6	-2	D3	Units do not receive the benefit of cover to their saving throws for attacks made with this weapon.
Exterminator autocannon	48"	Heavy 4	7	-1	2	-
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenade launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag grenade	24"	Assault D6	3	0	1	-
- Krak grenade	24"	Assault 1	6	-1	D3	-
Hand flamer	6"	Pistol D6	3	0	1	This weapon automatically hits its target.
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Heavy flamer	8"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Heavy mining laser	36"	Heavy D3	9	-3	D6	-
Heavy mortar	48"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon can target units that are not visible to the bearer.
Heavy seismic cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below. All wound rolls of 6+ have an AP of -4.					
- Long-wave	24"	Heavy 6	4	-1	2	-
- Short-wave	12"	Heavy 3	8	-2	3	-
Heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	-
Hunter-killer missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	Each hunter-killer missile can only be used once per battle.
Jackal sniper rifle	36"	Heavy 1	4	-2	D3	This weapon can target an enemy CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. If you roll a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts 1 mortal wound in addition to its normal damage.
Lascannon	48"	Heavy 1	9	-3	D6	-
Lasgun	24"	Rapid Fire 1	3	0	1	-
Lasgun array	24"	Rapid Fire 3	3	0	1	This weapon can only be fired if a unit is embarked upon the vehicle equipped with it.
Laspistol	12"	Pistol 1	3	0	1	-
Liberator autostub	12"	Pistol 2	4	-1	2	-
Mining laser	24"	Heavy 1	9	-3	D6	-
Missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag missile	48"	Heavy D6	4	0	1	-
- Krak missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	-
Mortar	48"	Heavy D6	4	0	1	This weapon can target units that are not visible to the bearer.
Multi-laser	36"	Heavy 3	6	0	1	-
Multi-melta	24"	Heavy 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Needle pistol	12"	Pistol 1	1	0	D3	This weapon always wounds on a 2+ unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit.

RANGED WEAPONS CONT.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Plasma cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	36"	Heavy D3	7	-3	1	-
- Supercharge	36"	Heavy D3	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Seismic cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below. All wound rolls of 6+ have an AP of -4.					
- Long-wave	24"	Heavy 6	3	0	1	-
- Short-wave	12"	Heavy 3	6	-1	2	-
Shotgun	12"	Assault 2	3	0	1	If the target is within half range, add 1 to this weapon's Strength.
Silencer sniper rifle	36"	Heavy 1	4	-1	D3	This weapon can target an enemy CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. If you roll a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts 1 mortal wound in addition to its normal damage. If a PSYKER unit loses any wounds as a result of an attack with this weapon, it suffers Perils of the Warp after the attack has been resolved.
Storm bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Twin autocannon	48"	Heavy 4	7	-1	2	-
Vanquisher battle cannon	72"	Heavy 1	8	-3	D6	Roll two dice when inflicting damage with this weapon and discard the lowest result.
Web pistol	12"	Pistol 1	3	0	1	This weapon automatically hits its target. When making a shooting attack with this weapon, use either the Strength or Toughness characteristic of the target to determine the wound roll – whichever is lowest.
Webber	16"	Assault D3	4	0	1	

OTHER WARGEAR

Augur array	Once per battle, in the Shooting phase, you can re-roll a single failed hit roll for a model with an augur array.					
Cult icon	Re-roll hit rolls of 1 for a unit's attacks in the Fight phase whilst it contains a model with a cult icon.					
Cult vox caster	You can re-roll Morale tests for a unit whilst it contains a model with a cult vox caster.					
Dozer blade	If a model with a dozer blade charges in the Charge phase, add 1 to hit rolls made for it until the end of the ensuing Fight phase.					
Flare launcher	If a model is equipped with a flare launcher, roll a D6 each time it loses a wound. On a 6, that wound is not lost. In addition, once per game, at the start of your Movement phase, you can select one <CULT> BIKER unit within 6" of this model; that unit moves an additional 6" if it Advances this phase – no dice roll is necessary.					
Spotter	If a model has a spotter, increase the Range characteristic of its ranged weapons by 6".					
Survey augur	Units do not receive the benefit of cover to their saving throws for attacks made by a model with a survey augur.					
Track guards	A vehicle with track guards always counts as having its starting number of Wounds when determining its Move characteristic (i.e. its Move characteristic does not decrease as it suffers wounds).					

MELEE WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bonesword	Melee	Melee	User	-2	1	-
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Cultist knife	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Drilldozer blade	Melee	Melee	+3	-2	D3	The bearer can make D3 additional attacks on a turn in which it made a charge move.
Familiar claws	Melee	Melee	4	0	1	Each time a model guided by a Familiar fights, it can make 2 additional attacks with this weapon.
Force stave	Melee	Melee	+2	-1	D3	-
Heavy improvised weapon	Melee	Melee	x2	-1	2	Make 2 hit rolls for each attack made with this weapon.
Heavy power hammer	Melee	Melee	x2	-3	3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Heavy rock cutter	Melee	Melee	x2	-4	D3	When attacking with this weapon, subtract 1 from the hit roll. Roll a D6 each time a model (other than a VEHICLE) suffers damage from this weapon; if you roll higher than the model's remaining number of wounds, it is instantly slain.
Heavy rock drill	Melee	Melee	x2	-3	1	After the bearer has made all of its attacks, roll a D6 for each model that suffered damage from this weapon this phase but has not been destroyed; on a 2+ the model being rolled for suffers 1 mortal wound and, if that model is not destroyed, you can roll another D6. This time, that model suffers 1 mortal wound on a 3+. Keep rolling a D6, increasing the result required to cause a mortal wound by 1 each time, until the model being rolled for is destroyed or the roll is failed.
Heavy rock saw	Melee	Melee	x2	-4	2	-
Hypermorph tail	Melee	Melee	User	-1	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Improvised weapon	Melee	Melee	User	0	1	-
Injector goad	Melee	Melee	+1	0	D3	This weapon always wounds on a 2+ unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit. If a CHARACTER loses any wounds as a result of an attack with this weapon, roll a D6 for it after all of the bearer's attacks have been resolved; if the result is higher than that model's Wounds characteristic, it suffers D3 mortal wounds.
Lash whip and bonesword	Melee	Melee	User	-2	1	If the bearer is slain in the Fight phase before it has made its attacks, leave it where it is. When its unit is chosen to fight in that phase, the bearer can do so as normal before being removed from the battlefield.
Locus blades	Melee	Melee	User	-3	1	Increase this weapon's Damage characteristic to 2 if the bearer made a charge move, was charged or performed a Heroic intervention this turn.
Metamorph claw	Melee	Melee	+2	-1	1	-
Metamorph talon	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon. Add 1 to hit rolls for this weapon.
Metamorph whip	Melee	Melee	User	0	1	If the bearer is slain in the Fight phase before it has made its attacks, leave it where it is. When its unit is chosen to fight in that phase, the bearer can do so as normal before being removed from the battlefield.
Monstrous rending claws	Melee	Melee	User	-3	D3	You can re-roll failed wound rolls for this weapon. In addition, each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -6 and Damage of 3.
Power axe	Melee	Melee	+1	-2	1	-
Power hammer	Melee	Melee	+2	-1	1	-
Power maul	Melee	Melee	+2	-1	1	-
Power pick	Melee	Melee	User	-2	D3	Each time a model with a rending claw makes an attack with this weapon, it can make one additional attack with its rending claw.
Power sledgehammer	Melee	Melee	x2	-3	D6	When attacking with this weapon, subtract 1 from the hit roll. Damage rolls of 1 or 2 made for this weapon count as 3 instead.
Purestrain talons	Melee	Melee	User	0	1	Re-roll hit rolls of 1 for attacks with this weapon.
Rending claw(s)	Melee	Melee	User	-1	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4.
Sanctus bio-dagger	Melee	Melee	1	-2	2	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon. This weapon always wounds on a 2+ unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit.
Sentinel chainsaw	Melee	Melee	User	-1	1	-
Toxin injector claw	Melee	Melee	User	-1	1	This weapon always wounds on a 2+, unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4.