

CULTES GENESTEALERS

Article original de Necromunda Reference

Par Arlequin



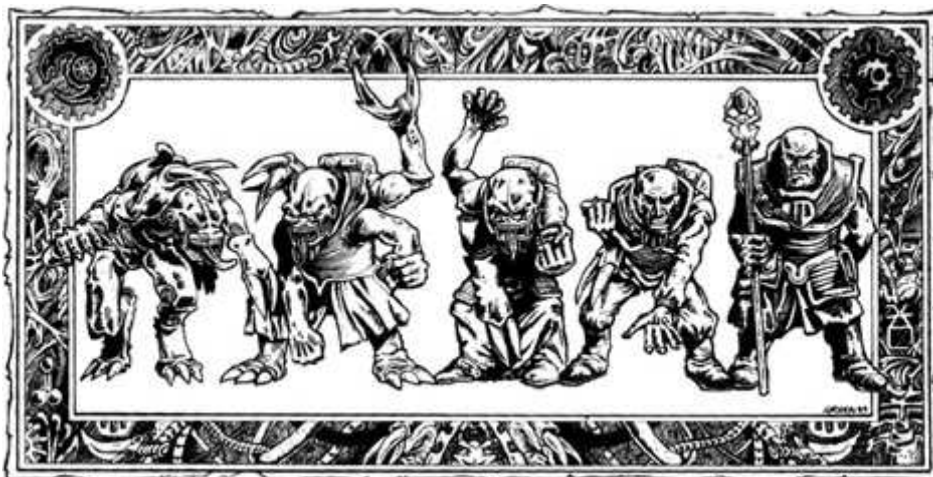
Les Genestealers sont une race alien qui cherche à conquérir l'Imperium de l'intérieur. Ils infiltrent une planète, infectent ses habitants avec leur matériel génétique, faisant naître leurs enfants sous forme d'hybrides Genestealer-Humain. Un Stealer et ses victimes forment un culte secret sur la planète, dans lequel la progéniture monstrueuse des Stealers peut grandir en sécurité et en secret, jusqu'à ce qu'ils soient en position pour défier les gouverneurs de la planète.

I BACKGROUND

Ce chapitre est (très) largement inspiré du travail de traduction de Slereah, Tienus Ahès et Othar, du site internet Taran (www.taran.fr.st).

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 : ils ne s'accouplent pas entre eux ; ils ne donnent pas naissance à leurs propres petits. Au lieu de ça, les Stealers infectent les autres races avec leur matériel génétique. Les Genestealers sont équipés d'ovipositeurs, ou implanteur d'œuf, dans 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 Stealer perfore la victime avec sa langue, déposant un œuf sous la peau. L'œuf du Stealer n'écloît jamais - en fait, "œuf" est un terme inapproprié ; c'est plus comme un cancer qu'un œuf. Une fois implanté, l'œuf 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 signe extérieur de l'infection - en fait, elle gagne une partie de la force remarquable du Stealer, de sa flexibilité et de sa longévité, devenant en meilleure santé qu'auparavant. Cependant, les dommages sont horriblement évidents sur les enfants de la victime. Quand quelqu'un infecté par un Stealer se reproduit, sa descendance est hybride - mi Stealer mi humain - avec les caractères Stealers prédominant. 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. Sans doute l'aspect le plus horrifiant de tout le cycle est que les hôtes humains ne paraissent pas remarquer -ou se préoccuper- que leurs enfants sont des monstres. Les parents aiment et chérissent les créatures, même bien au-delà d'une affection parentale normale. La cause en est inconnue. Peut-être est-ce du aux pouvoirs des enfants ou les parents sont-ils psychiquement dominés par les Genestealers purs.



De gauche à droite : Stealer pur, hybride de 1ere, 2eme, 3eme et 4eme génération.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

L'ENGEANCE 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 humano-genestealer, à peine reconnaissable comme un enfant humain. Les parents ne semblent pas démontés par la vraie nature de leur progéniture, le dissimulent 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 Genestealers 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'hybride naît. Ce processus se poursuit pour chaque génération d'hybrides, séparé par une génération de parents humains. De cette manière, chaque hybride a une fratrie, qui ressent à la fois la loyauté humaine normale envers leurs étranges frères et le lien primal d'une race extraterrestre dont les gènes sont intimement liés aux siens.

Avec chaque génération successive d'Hybride, les traits physiques du genestealer tendent à disparaître et l'apparence humaine commence à devenir dominante. Mais dans 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 genestealer. 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'hôte de rester non contaminé, 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 genestealer 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 rencontrer 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 inclue 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 fratrie de telle manière qu'elle gagne un pouvoir matériel dans la société hôte, que ce soit une influence sociale, financière, ou 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'hybride 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 une ville ou une région entière a pu tomber sous la coupe des genestealers. Un clan genestealer de ce type pourra aligner une puissante armée.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES DES GENESTEALERS ET DES HYBRIDES

En infectant leurs victimes avec leur matériel génétique, un Genestealer passe quelques une de ses caractéristiques physique au descendant de la victime. A la première génération, cela donne un hybride avec de nombreux traits Genestealer. Génération après génération, ces traits deviennent moins voyants, jusqu'aux hybrides de quatrième génération qui peut passer pour Humain. Chaque caractéristique physique passe par certaines étapes.

Le Crâne : Bien que les Hybrides Genestealers perdent graduellement leur long crâne bulbeux au fil des générations, leur yeux fixes et hypnotiques restent ; leur apparence donnent souvent un hybride qui excepté cela à l'air 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 petit qu'ils ne le sont. Les hybrides des

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-monde

génération 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, et une paire avec de puissantes griffes avec lesquels ils attaquent. Les Hybrides des générations suivantes perdent un ou les deux bras équipé de griffes, leur laissant juste ceux avec des mains, et ces mains deviennent capables d'effectuer des tâches de nature complexe.

Les Jambes : Au fil des générations, les hybrides perdent leurs jambes longues et puissantes caractéristiques des genestealers purs et acquiert des jambes d'humains normales.

LES GENESTEALERS ET LA TECHNOLOGIE

Bien qu'équipés de mains flexibles et préhensibles, 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 capable de comprendre le système du levier, de la lance ou de l'explosif. Ce qui est une chance pour l'Imperium, car ce sont des guerriers mortels dans tous les autres domaines.

Cependant, leurs enfants hybrides ne sont pas si limités. La première génération à tendance à avoir la même déficience mentale que les Stealers purs, mais les générations suivantes -quand les gènes humains ont plus d'influences- ils gagnent quelques affinités humaines avec les outils et les armes. Même s'ils ne sont pas des inventeurs, ces nouveaux hybrides peuvent utiliser que ce d'autres ont conçu et construit. Le cycle d'infection se continue jusqu'à la quatrième, quand les hybrides sont impossibles à distinguer des humains normaux. La quatrième génération d'hybrides n'a pas d'ovipositeur et se reproduit à la façon des humains normaux, mais ils peuvent engendrer des humains, des hybrides ou des Genestealers purs.

LES CULTES GENESTEALERS

Il existe de nombreux cultes dispersés dans l'Imperium. Dans un âge où les pouvoirs psychiques sont puissants, où les démons et autres monstruosité rôdent dans la galaxie, et où le pouvoir a détruit impitoyablement toutes les connaissances sur ces sujets, il est inévitable que des idiots, des curieux, ou des gens avides de pouvoir cherchent ces connaissances d'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. Des rumeurs courent sur l'existence 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 Genestealer.

Quand ils arrivent sur une planète, le Genestealer et ses esclaves Humains iront aussi loin de la civilisation qu'ils le peuvent, s'installant dans l'endroit le plus désert de la planète – dans le désert lointains ou dans les entrailles d'une cité abandonnée. Le Genestealer commence à chasser les Humains autour de lui ; les infectés rejoignent le culte. Les enfants des Humains infectés (hybrides Humain-Stealer) sont gardés bien cachés des yeux indiscrets. Un culte Genestealer se fait généralement passer pour une nouvelle religion, avec les esclaves du Stealer à sa tête. De l'extérieur, le culte est complètement inoffensif, et est souvent louable, encourageant le travail, aimant les jeunes, respectueux envers les personnes âgées, et encourageant une extrême modestie (la plupart des prêtres et prêtresses sont constamment revêtus de robe). Le message religieux est simple, généralement racontant la venue d'un Enfant Béni, qui guidera leurs parents à 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 naïfs sont initiés dans les mystères plus profonds de la foi - et infectés eux même. Bien que les Genestealers soient dirigé par un féroce et quasi incontrôlable besoin d'infecter leurs victimes pour assurer la survie de leur espèce, le Stealer pur se retiens lui et sa progéniture d'infecter trop d'Humains trop rapidement, sachant qu'une religion à la croissance trop rapide attirera les soupçon de l'Inquisition impériale.

Les années passent, et la troisième et quatrième génération d'hybride est enfin née. 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 Stealer, est retiré, et sa place est prise par un hybride de quatrième génération. L'hybride, ayant quelques pouvoirs hypnotique du genestealer, hypnotise littéralement ceux qui le voient, gagnant de nouveaux membres encore plus fanatiques pour le culte.

Les autres hybrides de quatrième génération quittent la protection rapproché du culte et, déguisés en diplomates, missionnaires religieux, marchands ou autre 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 formes de vie.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

LES CULTES GENESTEALER A LA BATAILLE

Quand des Genestealers combattent, ils le font comme des bêtes sauvages - éventrant leurs adversaires avec leurs griffes, les mordant de leurs dents tranchantes comme des rasoirs. Un Stealer est quasiment impossible à stopper en combat rapproché. Même un homme équipé d'une Armure Tactique Dreadnought n'est pas à égalité. Ce qui fait que le combat au corps à corps est le cœur des tactiques de bataille d'un culte Genestealer - une vague d'assaut massive de Stealers, d'hybrides, et d'Humains fanatiques. Si les attaquants atteignent les positions ennemies, l'ennemi est presque sûrement condamné.

A la bataille, le culte est dirigé par le Magus, un hybride de quatrième génération qui est le chef à la tête du culte. Les Genestealers purs continuent de conseiller le Magus, mais laissent les décisions stratégiques à quelqu'un capable de mieux comprendre l'armement ennemi. Le Magus et le Genestealer sont accompagnés par le cœur du culte - le cœur, contenant principalement des hybrides de générations précédentes et un petit nombre d'Humains armés 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 telles choses et ont souvent des difficultés à s'en procurer. Le plus gros des membres humains fanatiques du culte se procure des armes de corps à corps - armes à feu de courte portée, si disponibles, des pierres, bâtons, épées et 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 inconsciemment, sans se soucier des blessures - la seule façon de les arrêter est de les tuer tous. Bien sûr, des détails spécifiques peuvent varier d'une bataille à l'autre. Le culte peut avoir des troupes auxiliaires de culte du Chaos allié ou d'autres cultes Genestealer ; psykers hors-la-loi ou hommes-bêtes peuvent se battre au côté du culte pour leurs propres projets ; 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.

II REGLES SPECIALES

Détection : A la fin de chaque partie, le Culte doit tester dans le tableau de mise Hors la loi, l'on soustrait au résultat le nombre d'hybrides (sans compter le Magus). Si le résultat atteint les 2, le gang est détecté et est désormais considéré comme Hors la loi, il devra utiliser les comptoirs hors la loi et perdre tous ses territoires sauf un, enfin, toutes les règles concernant les Outlanders s'appliqueront.

Capture : Les combattants capturés par le culte n'ont d'autre choix que de se soumettre à leurs nouveaux maîtres. Leurs équipements sont conservés par le culte et les combattants appartiennent désormais au culte en tant que consanguins (ses caractéristiques et compétences sont conservées).

Mercenaires : Le culte ne recrutera jamais de mercenaires qui pourraient trahir sa présence.

Malnutrition : Le culte souffre de la malnutrition comme n'importe qui.

III LE CULTE

1 MAGUS GENESTEALER

Coût de recrutement 180 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Magus	4	3	3	3	4	1	5	1	8	-

Armement : Le Magus peut recevoir des armes de la section pistolets, armes de corps à corps et armes de base du culte Genestealers.

Psyker : Le Magus peut tirer aléatoirement dans les pouvoirs Wyrds un pouvoir majeur et un pouvoir mineur.

Chef : Le Magus peut transmettre son Commandement aux figurines alliées dans un rayon de 6 ps.

Hypnose : Le Magus peut hypnotiser une figurine ennemie dans un rayon de 6 pas au lieu de tirer, Si le Magus réussit son test psychique, la figurine est sous son emprise (jusqu'à la fin du tour adverse) et ne peut

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-monde

rien faire, pas même riposter (il est automatiquement touché au corps a corps), jusqu'à ce que le Magus décide d'arrêter son hypnose, qui peut être rompue si le Magus est blessé ou s'il décide de faire autre chose.

HYBRIDES GENESTEALERS

Coût de recrutement 90 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hybride	4	4	3	4	3	1	5	1	8	-

Armement : Un hybride peut recevoir des armes de la section pistolet, armes de corps a corps et armes de base du culte genestealer.

Peur : Les hybrides causent la peur.

Mutations : Un hybride peut avoir les mutations suivantes. Une mutation ne peut pas arriver au cours d'une campagne, l'hybride ne mute pas continuellement, il est ainsi depuis sa naissance. Les mutations ne comptent pas dans les valeurs maximales des caractéristiques de l'hybride.

Carapace 0-2 Un hybride ayant une carapace chitineuse bénéficie d'un bonus de +1 a sa svg, en plus des autres éventuelles sauvegardes de l'hybride. 15 crédits

Jambes allongées 0-1 Un hybride avec des jambes allongées bénéficiera d'un bonus de +1 en M de manière naturelle. 20 crédits

Bras 0-2 Chaque bras supplémentaire permet a l'hybride de porter une arme supplémentaire, ce bras lui ajoute donc aussi un bonus de +1 attaque. 25 crédits

Crocs 0-1 Un hybride avec des crocs pourra effectuer une attaque supplémentaire au corps a corps ayant le profil suivant : 15 crédits

Griffes 0-4 Une griffe compte comme une arme ayant le profil suivant. 30 crédits

Ovipositeur 0-1 Un ovipositeur permet à l'hybride d'utiliser l'attaque spéciale "baiser du genestealer" 40 crédits

Psyker 0-1 L'hybride peut tirer aléatoirement dans les pouvoirs Wyrds un pouvoir majeur et un pouvoir mineur. 80 crédits

CONSANGUINS

Coût de recrutement Cultiste 60 crédits / Initié 30 crédits

Les consanguins doivent composer au moins la moitié des membres du culte Les consanguins peuvent être des Cultistes ou des Initiés.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cultiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Initié	4	2	2	3	3	1	5	1	6	-

Armement : Les consanguins peuvent recevoir des armes de la liste des armes de corps à corps, des pistolets, des armes de base, et jusqu'a la moitié des consanguins peuvent avoir des armes spéciales.

Haine : Les consanguins sont sujets a la haine, quels que soit leurs adversaires.

IV EXPERIENCE

Tableau de progression

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-monde

Points d'expérience	Titre
0 - 5	Initié Niveau de départ des Initiés
6 - 10	Initié
11 - 20	Initié
21 - 30	Cultiste Niveau de départ des Cultistes
31 - 40	Cultiste
41 - 50	Cultiste
51 - 60	Cultiste
61 - 80	Cultiste supérieur Niveau de départ des hybrides et du Magus
81 - 100	Cultiste supérieur
101 - 120	Cultiste supérieur
121 - 140	Cultiste supérieur
141 - 160	Cultiste supérieur
161 - 180	Cultiste supérieur
181 - 200	Cultiste supérieur
201 - 240	Adepté
241 - 280	Adepté
281 - 320	Adepté
321 - 360	Adepté
361 - 400	Adepté
400 +	Adepté supérieur

Expérience de départ

Type de combattant	Expérience
Magus	60 + 1D6
Hybride	60 + 1D6
Cultiste	20 + 1D6
Initié	1D6

Valeurs maximales de profils

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Magus	4	6	6	4	5	3	8	3	9	-

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hybride	5	7	5	5	5	3	8	3	9	-

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Consanguin	4	6	6	4	4	3	6	3	9	-

Compétences

Magus : Agilité, Combat, Férocité, Muscle, Tir, Discrétion

Hybride : Agilité, Combat, Férocité, Muscle, Discrétion

Cultiste : Combat, Férocité, Tir, Techno

Initié : Férocité

V ARMES SPECIALES DU CULTE

Bâton psychique

Les Magus genestealers portent souvent des bâtons psychiques, ces derniers ne sont pas considérés comme des armes à part entière mais ils permettent au Magus de transmettre son Commandement aux figurines alliées dans un rayon de 12ps. Le bâton peut aussi être utilisé au Corps a corps avec le profil suivant :

Portée	Force	Dommmages	Modif Svg	Spécial
CàC	3	1	-	-

Crocs

Un hybride avec des crocs pourra effectuer une attaque supplémentaire au corps a corps ayant le profil suivant :

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-monde

Portée	Force	Dommages	Modif Svg	Spécial
CàC	Utilisateur	1	-1	-

Griffes

Une griffe compte comme une arme ayant le profil suivant :

Portée	Force	Dommages	Modif Svg	Spécial
CàC	Utilisateur +1	1	-2	Broyage

Broyage : Si le Genestealer fait un 6 pour blesser avec le bras armé de la griffe, toute sauvegarde est Ignorée. Un bras griffu ne peut pas porter d'autre arme.

Ovipositeur

Un ovipositeur permet à l'hybride d'utiliser l'attaque spéciale "baiser du genestealer"

Le baiser du Genestealer : Au corps a corps, l'hybride peut échanger toutes ses attaques contre une seule du type implant.

Implant : Une figurine touchée par une attaque d'implant sera mis "Au tapis" pour un nombre de tours égal au nombre de blessures qu'il aurait du normalement encaissé (soit la différence du résultat du combat) Les membres du culte n'attaquerons jamais une figurine mise au tapis de cette manière, ils savent qu'elle porte en elle le gène Genestealer et que tôt ou tard, elle finira par trahir les siens pour rejoindre le culte. Une fois la figurine relevée ils pourront l'attaquer normalement. Les figurines ayant un masque ou quoi que se soit protégeant la bouche sont immunisés contre cette attaque. On ne peut jamais parer une attaque d'implant.

Armement

Armes de Corps a corps	Coût
Dague (première gratuite)	5
Epée	10
Masse ou gourdin	10
Epée tronçonneuse	25
Pistolets	
Pistolet automatique	10
Pistolet mitrailleur	15
Pistolet laser	15
Pistolet bolter	20
Arme de base	
Fusil (plomb ou balles)	20
Fusil d'assaut	20
Fusil laser	25
Armes spéciales	
Lance flammes	40
Lance grenades	120
Réservée au Magus	
Bâton psychique	30

Voilà, si vous avez des suggestions, contactez-moi doctorixe_@hotmail.com, et n'hésitez pas à faire connaître vos articles en vous inscrivant gratuitement sur Necromunda Référence.