

## CLAN GENESTEALERS : TERREUR SUR LA RUCHE

Article paru dans le Gang War # 1

Par Michael Turvey

### CULTE SECRET

Le culte Genestealer ne débute pas en tant qu'Outlanders car en apparence, il ressemble à un gang tout à fait normal. Lorsque le gang doit effectuer un test sur le tableau des hors la loi il doit appliquer les modificateurs suivants:

-1 pour chaque Genestealer ou hybride ou Magus qui prennent part au jeu, si un membre du gang adverse a survécu.

-4 si le Patriarche Genestealer prend part au jeu, si un membre du gang adverse a survécu.

+1 par centaine ou par partie de centaine de points de rating du culte, pour représenter l'établissement du culte dans toutes les couches de la société. Le pouvoir du culte dans la guilde augmente parallèlement à celui de la horde Genestealer. Le culte peut aussi imposer un -1 supplémentaire à un de ses gang ennemi, lors d'un test sur le tableau des hors la loi, afin de représenter son pouvoir de corruption.

Si le culte Genestealer est découvert, il ne devient pas seulement hors la loi, mais doit aussi lancer un D6 après chaque partie. Sur un résultat de 1, une purge est déclarée par les autorités impériales et les troupes suivantes viennent aider le prochain gang qui combat la horde Genestealer:

1D3-1 Inquisiteurs

1D3-1 Escouades d'Arbitrators de l'Adeptus

N'importe quel gang de Cawdor ou de Rédemptionniste peuvent porter main forte au gang.

### TERRITOIRE

Le culte utilise les règles normales tant qu'il est secret. Lorsqu'il est découvert il perd tous ses territoires sauf le Contact de la Guilde (qui fait partie lui-même du culte). Un territoire peut être acquis, suivant la règle normale d'Outlanders.

### REVENUS

Seuls les frères du culte et le Magus peuvent ramener des revenus des territoires.

### ACHAT

Seuls les frères du culte peuvent commercer dans les comptoirs commerciaux. Ils peuvent bénéficier de 1D3 objets comme pour un chef de gang et chaque frère du culte présent ajoute un objet rare supplémentaire.

Le Magus et les frères du culte peuvent commercer dans les comptoirs commerciaux hors la loi, car les marchands hors la loi sont souvent des mutants et sont logiquement plus tolérants, alors que dans les comptoirs légaux, le Magus se ferait probablement tuer ou attirerait fortement l'attention sur le culte.

### MERCENAIRES

Le culte Genestealer ne peut employer de mercenaires car tout contact venant de l'extérieur du culte peut l'exposer. Il peut seulement recevoir l'aide de son Patriarche Genestealer.

### MALNUTRITION

Les Genestealers doivent être nourris ou ils deviennent totalement incontrôlables. Si un Genestealer n'est pas nourri lancez 1D6 sur le tableau suivant:

Résultat D6	Effets
1	Le Genestealer quitte le culte dans une frénésie meurtrière, dévastant la Ruche et disparaît à tout jamais.
-5	Le Genestealer devient un berzerk affamé et tue un nombre aléatoire de frères du culte (si aucun n'est disponible comptez 1). Leur équipement et armement peuvent être conservés.
6	Le Genestealer souffre de <i>frénésie</i> pour la partie suivante.

Le reste du culte utilise les règles habituelles de la malnutrition.

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

## LIEN PSYCHIQUE GENESTEALER

Le culte n'a pas vraiment de chef en tant que tel, car tous ses membres partagent un lien psychique très fort. Le Magus semble le diriger mais il reçoit ses ordres du Patriarche. Il renvoie ces instructions aux frères du culte et aux hybrides. Pour représenter ce lien psychique, n'importe quel hybride et frère du culte sur la table de jeu peut relancer un test de Commandement avec un malus de -2 à sa valeur de base (cette règle ne s'applique pas aux effets de la Haine qui sont amplifiés par le lien psychique).

## RECOMPENSE

Le culte n'a pas de mise à prix sur sa tête tant qu'il n'est pas découvert.

## CAPTURE

Les Genestealers du fait de leur férocité ne peuvent être capturés. Un hybride ou un Magus peuvent éviter la capture sur un 4+ sur 1D6, car il combine l'intelligence humaine et les instincts Genestealers. Si un hybride est effectivement capturé par un gang "légal", le culte est automatiquement découvert et hors la loi. Si le culte capture un gangster ennemi il doit toujours soit le tuer ou lui implanter un œuf afin d'éviter d'être découvert. S'il est secouru sur un 4+ sur 1D6, il raconte tout ce qu'il a vu et le culte est découvert.

## SCENARIOS

Tant que le culte n'est pas découvert, le joueur qui le contrôle peut choisir sur quel tableau choisir les scénarios.

## RECRUTEMENT

Pour disséminer leur espèce, les Genestealers ont besoin d'une forme de vie intelligente. Le culte recrute ses membres en leur implantant le matériel génétique d'un Genestealer. Une fois infecté, le nouveau cultiste (frère du culte) est contrôlé par le lien psychique qui unit chaque membre au Patriarche et devient loyal à 100% au culte.

Le cultiste infecté garde en apparence des traits humains, mais son organisme devient hybride. Les générations successives peuvent donner naissance à des hybrides (ressemblant plus à des humains) ou à un Genestealer, terrible machine à tuer, qui ne peut cacher son origine alien.

A chaque fois qu'un cultiste atteint un niveau sur le tableau d'expérience suivi d'un astérisque, il doit lancer un D6. Sur un 4+, il est emmené à faire son devoir, lancez alors un D6 sur le tableau de génération approprié (voir ci-dessous). Un Magus n'a pas à faire de jet, car il ne peut plus évoluer. Les Genestealers ne participent pas à la procréation, mais ce sont eux qui infectent les nouvelles recrues. Si un cultiste donne "naissance" à un nouveau membre, il prend ses "congés maternité/paternité" et il est retiré de la feuille de gang. Les frères du culte qui quittent le culte deviennent des hybrides. Les hybrides sont remplacés par d'autres hybrides ou par des Genestealers.

Les membres du culte peuvent être librement choisis dans la liste suivante. De nouveaux Genestealers et hybrides ne peuvent être recrutés après le recrutement initial, mais peuvent être générés grâce aux naissances au sein du culte.

## TEST DE MORAL

Le culte Genestealers est tellement bien organisé dans ses attaques grâce au lien psychique qu'il n'effectue ses tests de moral avec une valeur non modifiable de 10. Il peut tout de même quitter le combat de manière volontaire.

## 0-1 MAGUS GENESTEALER

Coût de recrutement 109 crédits

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

**Armement:** N'importe quelle arme de la liste des armes de corps à corps, pistolets et grenades.

**Lien psychique:** Tous les membres du culte peuvent relancer le test de Commandement, n'importe où sur la table, car ils partagent un lien psychique avec le Magus.

**Pouvoirs psychique:** Le Magus peut avoir 1 pouvoir majeur et 3 pouvoirs mineurs de Wyrd.

**Expérience:** Le Magus commence avec 60 + 1D6 points d'expérience.

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

**Implant:** Lorsqu'un ganger ennemi est capturé, les deux camps lancent 2D6 et ajoutent aux résultats la valeur de commandement respective de leurs figurines (Magus et ganger). Si le joueur Genestealer obtient la plus grande valeur, le ganger reçoit un implant et rejoint le culte. Il souffre désormais de la haine de tous les non-cultistes et vous devez ajouter 10 crédits à sa valeur. Son armement est conservé.

### GENESTEALERS

Coût de recrutement 280 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer	6	7	0	6	4	1	7	4	10	5+

**Armement:** Aucun, ses griffes acérées sont suffisantes.

**Psychologie:** Les Genestealers sont totalement immunisés à tous les effets de la psychologie. Ils doivent tout de même faire des tests de Commandement.

**Blocage:** Les Genestealers ne sont jamais bloqués lors des tirs grâce à leurs réflexes incroyables et leur détermination animale.

**Armure chitineuse:** Les Genestealers possèdent une carapace chitineuse qui leur confère une sauvegarde de 5+.

**Peur:** Les Genestealers sont d'affreuses créatures aliens, causant la peur, comme décrit dans le livre de règles de Necromunda.

### HYBRIDES GENESTEALERS NEOPHYTES

Coût de recrutement 80 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hybride néophyte	4	4	2	4	3	1	5	1	8	-

**Armement:** Les hybrides néophytes peuvent utiliser des armes des listes d'armes au corps à corps et pistolets du culte Genestealers.

**Mutations:** Les hybrides néophytes peuvent bénéficier des mutations bras supplémentaires (5 crédits) et griffes (10 crédits). Notez que si un hybride achète deux fois la même mutation, son prix n'est pas doublé comme pour les fousseurs, car chez les Genestealers ces mutations sont monnaie courante.

### HYBRIDES GENESTEALERS ACOLYTES

Coût de recrutement 90 crédits

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

**Armement:** Les hybrides acolytes peuvent utiliser des armes des listes d'armes au corps à corps, pistolets et armes de base du culte Genestealers.

**Mutations:** Les hybrides acolytes peuvent bénéficier des mutations bras supplémentaires (5 crédits) et griffes (10 crédits). Notez que si un hybride achète deux fois la même mutation, son prix n'est pas doublé comme pour les fousseurs, car chez les Genestealers ces mutations sont monnaie courante.

**Pouvoir psychique:** Sur un 5+ l'hybride acolyte, reçoit un pouvoir mineur de Wyrd.

### FRERE DU CULTE

Coût de recrutement 60 crédits

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

**Armement:** Les frères du culte peuvent utiliser des armes des listes d'armes au corps à corps, pistolets, grenades et armes de base du culte Genestealers. Une figurine peut recevoir une arme spéciale de la liste.

**Haine:** Les frères du culte sont fanatiquement loyaux au culte et haïssent tous leurs ennemis comme décrit dans le livre de règles de Necromunda.

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.

## TABLEAU D'AMELIORATION DU MAGUS

2D6	Résultats
2	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
3-4	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
5	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Force 4-6 : +1 Attaque
6	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
7	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Initiative 4-6 : +1 Cd
8	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
9	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 PV 4-6 : +1 E
10-11	Nouveau pouvoir de Wyrđ, relancez 1D6 1-4 : Nouveau pouvoir mineur 5-6 : Nouveau pouvoir majeur
12	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)

## CARACTERISTIQUES MAXIMUM DU MAGUS

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

## TABLEAU D'AMELIORATION FRERES DU CULTE

2D6	Résultats
2	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
3-4	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
5	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Force 4-6 : +1 Attaque
6	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
7	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Initiative 4-6 : +1 Cd
8	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
9	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 PV 4-6 : +1 E
10-11	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
12	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)

## CARACTERISTIQUES MAXIMUM DES FRERES DU CULTE

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

## LISTE D'ARMEMENT CULTE GENESTEALERS

Armes de Corps a corps	Coût		
Couteau (premier gratuit)	5	Fuseur	95
Epée	10	Lance grenades	130
Masse ou gourdin	10	Grenade à fragmentation	30
Chaîne ou Fléau	10	Grenade antichar	50
Epée, hache, gourdin à 2 mains	15	Lance roquette	185
Epée tronçonneuse	25	Roquette à fragmentation	35
		Roquette antichar	115
Pistolets		Mitrailleuse lourde	120
Pistolet mitrailleur	10	Bolter lourd	180
Pistolet automatique	15	Lance plasma lourd	285
Pistolet laser	15	Autocannon	300
Pistolet bolter	20	Canon Laser	400
Lance flammes léger	20	Grenades et munitions	
Pistolet plasma	25	Fragmentation	30
Arme de base		Antichar	50
Fusil automatique	20	Dum-Dum	5
Fusil à pompe	20	Hotshots	5
Fusil laser	25	Manstopper	5
Bolter	35	Bolt	25
Armes spéciales		Hotshots	5
Lance flammes	40	Manstopper	5
Lance plasma	70	Bolt	25

## TABLEAU DE PROGRESSION

Points d'expérience	Titre
0 - 5	Nouveau né, niveau de départ des Hybrides
6 - 10	Enfant
11 - 15	Enfant
16 - 20	Enfant
21 - 30	Frère du Culte, niveau de départ des Frères du Culte
31 - 40	Frère du Culte
41 - 50	Frère du Culte
51 - 60	Frère du Culte
61 - 80	Frère du Culte
81 - 100	Frère du Culte
101 - 120	Champion du Culte*, niveau de départ des champions du culte
121 - 140	Champion du Culte
141 - 160	Champion du Culte
161 - 180	Champion du Culte
181 - 200	Champion du Culte
201 - 240	Maître du Culte
241 - 280	Maître du Culte
281 - 320	Maître du Culte
321 - 360	Maître du Culte
361 - 400	Maître du Culte
401 +	Esprit du Culte, plus d'avance possible

\* Nouvelle génération de Genestealers sur 4+

## TABLEAU D'AMELIORATION DES GENESTEALERS ET HYBRIDES NEOPHYTES

2D6	Résultats
2	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
3-4	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
5	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Force 4-6 : +1 Attaque
6	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 Initiative
7-8	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Attaque 4-6 : +1 CC
9	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 PV 4-6 : +1 E
10-11	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
12	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)

## CARACTERISTIQUES MAXIMUM DES HYBRIDES NEOPHYTES

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hybrides	4	7	5	5	4	3	8	4	10	-

## CARACTERISTIQUES MAXIMUM DES GENESTEALERS

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer	6	10	0	7	5	3	10	7	10	-

## TABLEAU D'AMELIORATION DES GENESTEALERS ET HYBRIDES ACOLYTES

2D6	Résultats
2	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
3-4	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
5	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Force 4-6 : +1 Attaque
6	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
7	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 Initiative 4-6 : +1 Cd
8	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
9	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 PV 4-6 : +1 E
10-11	Nouveau pouvoir mineur de Wyrđ
12	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)

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.

## CARACTERISTIQUES MAXIMUM DES HYBRIDES ACOLYTES

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hybrides	4	6	6	5	4	3	8	4	10	-

## TABLEAU DES COMPETENCES

Compétences	Frère du culte/ Néophyte	Acolyte	Genestealer	Magus
Agilité	X	X	X	X
Combat	X	X	X	X
Férocité	X	X	X	X
Muscle	-	-	X	-
Tir	X	-	NA	-
Discrétion	X	X	X	X
Technologie	-	-	NA	-

## TABLEAU DE GENERATION DES GENESTEALERS/HYBRIDES

Type de cultiste	D6	Cultiste généré
<b>Frère du Culte</b>	1-4	Néophyte
	5-6	Acolyte
<b>Hybride</b>	1-3	Néophyte
	4	Acolyte
<b>Magus</b>	5-6	Genestealer
		Ne génère rien
<b>Genestealer</b>	1-4	Genestealer
	5	2 Genestealer
	6	Magus