



Adeptus Mechanicus

Codex Epic Armageddon

Adeptus Mechanicus – Légions Titaniques

Codex Epic Armageddon

Sommaire

Présentation FERC.....	3
Les légions titaniques.....	4
Les armées de l'Adeptus Mechanicus.....	6
Les Chevaliers.....	7
Liste d'armée de l'Adeptus Mechanicus et légions titaniques.....	8
Unités de l'Adeptus Mechanicus.....	10
Feuille de référence: Adeptus Mechanicus – Titan Légion.....	20

Crédits

Liste d'armée

French-ERC

Textes et traductions

Games Workshop

Taran

Delron

Wathiere

Mise en page

Wathiere

Jay

Photos et Illustrations

Games Workshop

Epicollector Website

Napalm

Charlie Brown



Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.

LIVING RULES BOOK AMTL F-ERC v4.2 du 19 aout 2010

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :

Rendre le jeu plus agréable pour chacun. Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW. Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC

Adresse du forum: <http://epic-fr.niceboard.com/forum.htm>

Adresse du Site Epic40k: <http://www.epic40k.fr/>

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, Games Workshop & le logo Games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemnette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 1989-2009. Tous droits réservés.

Les légions titaniques



Mars a connu de longs siècles d'isolation alors que l'anarchie déchirait la Terre. Lorsque l'Empereur réintégra Mars dans l'Imperium unifié, la société martienne avait évolué d'une manière assez différente de celle de la Terre. L'une des principales différences étaient le développement d'immenses machines de combat connues sous le nom de Titans. Ces gigantesques constructions guerrières étaient différentes de tout ce que l'on avait vu sur la Terre. C'étaient d'immenses machines aux formes humanoïdes alimentées par des réacteurs à fission et hérissées de canons monstrueux. Sur un monde aussi accidenté que Mars, les titans pouvaient facilement avancer sur les terrains hostiles, là où la plupart des troupes se seraient trouvées piégées dans les fondrières de déchets toxiques et la poussière étouffante des déserts martiens.

Un titan est un gigantesque véhicule terrestre mu grâce à une technologie avancée. Sa carapace blindée est capable d'endurer de sérieux dommages et son armement est capable de raser des cités entières. Les légions titaniques constituent l'une des armes les plus efficaces de l'arsenal impérial. Dans chaque titan, un équipage d'une douzaine ou même parfois d'une centaine d'hommes parfaitement entraînés accomplit son devoir, propulsant, alimentant et entretenant la titanesque machine, préparant ses armes dévastatrices et la pilotant sur le champ de bataille.

La construction d'un titan dure de nombreuses années. Chacune de ces machines représente des siècles de labeur acharné. On dit que les plus vieux et les plus grands des titans recèlent, de par leur ancienneté et leur complexité technologique, une étincelle de la divinité du Dieu Machine. Les technoprêtres ornent les titans de bannières proclamant leur nature divine. Le veille de chaque bataille lors de la Grande Messe du Culte Mechanicus, chaque titan reçoit la sainte onction devant toute la légion. Les noms sacrés des titans sont psalmodiés pendant la lecture du Liber Technicanum. Pour les technoprêtres, un titan est plus qu'une machine, c'est une incarnation du Dieu Machine, une idole sainte et vénérable, une merveille de la technologie. Servir à bord d'un

titan, c'est servir le Dieu Machine, l'une des plus nobles tâches que puisse accomplir un homme.

Lorsque l'Empereur mena la Grande Croisade, les légions de l'Adeptus Titanicus marchèrent aux côtés des Space Marines. Alors que l'Imperium s'étendait, l'Adeptus Mechanicus envahissait de nombreuses planètes en son nom, planètes qu'il colonisait et transformait en mondes-forges. Elles devinrent les bases des légions titaniques à travers la galaxie, c'est pourquoi les légions titaniques sont aujourd'hui disséminées aux quatre coins de la galaxie où elles défendent les mondes forges de l'Adeptus Mechanicus.

Chaque monde-forge entretient son ordre titanique. Il sert à sa propre défense et peut être mobilisé pour celle des mondes proches ou être sollicité pour un conflit plus éloigné.

LEGIO ORDO SINISTER :

La Legio Ordo Sinister est une légion d'élite. Elle est composée d'une douzaine de titans de classe Empereur sous le commandement du grand maître Ferromort. Son but est simple : faire régner la terreur et imposer l'obéissance à ceux qui veulent troubler la Pax Imperium, faire sentir la force de l'acier derrière les paroles de l'Adeptus. Dans cette idée, la légion travaille très souvent en collaboration avec l'Adeptus Arbites, l'Inquisition et l'Éclésiarchie, fournissant moyens de transport et puissance de feu à l'infanterie dans nombre de courtes mais violentes campagnes de pacification.

Les interventions « chirurgicales » du grand maître Ferromort sont célèbres pour leur précision et leur exécution parfaite. Un grand soin est pris pour en faire des exemples du caractère impersonnel et anonyme de l'efficacité impériale. En « persuadant » des gouverneurs particulièrement turbulents de se soumettre à la volonté impériale, la Legio Ordo Sinister a détruit des centaines de forteresses soi-disant inexpugnables et des palais réputés imprenables. Cette Légion est un instrument de précision de l'Imperium, un sabre bien tranchant, à mi-chemin entre le rouleau compresseur d'un bombardement planétaire et le scalpel effilé des opérations des marines de l'Adeptus Astartes.

LEGIO DESTRUCTOR (Les Monstres d'Acier) :

C'est une des plus vastes légions titaniques, composée de plus d'une centaine de machines, toutes classes confondues. Ce n'est pas surprenant car son Monde Forge se trouve à moins de deux cent années lumières de la Roue de Feu et de l'Empire Ork de Charadon. Commandée par un grand maître excentrique, Thædius Wilson, elle a mis en échec plus d'une Waaagh ! venue de la Roue de Feu ou de l'empire Charadonien. C'est pour cette raison que cette légion passe le plus clair de son temps à renforcer ses capacités défensives en prévision du prochain déferlement des orks et de leurs machines de guerre.

On murmure dans certains couloirs de l'Adeptus Mechanicus que la constante exposition aux attaques des orks a contribué à rendre la Legio Destructor de plus en plus "ork" dans son apparence et sa manière de combattre. Les Princesps et les équipages de la Legio Destructor attendent le combat avec une exubérance inhabituelle. Même si cette soif de combat est vue d'un bon oeil, particulièrement contre des adversaires autres que les orks qui trouvent cette légion particulièrement déstabilisatrice, le Fabricator Général exprima tout de même sa surprise lorsqu'il apprit que des titans de la Legio Destructor étaient équipés de haut-parleurs afin que la légion puisse répondre aux hurlements des orks par leur propre cri de guerre : "Au Sang, Au Sang, AU SANG !".

LEGIO MORTIS (Têtes de Mort – Légion Renégate) :

Le nom même de la Legio Mortis est depuis longtemps de sinistre réputation parmi les défenseurs de l'humanité. Son infamie dure depuis plus de dix mille ans, depuis l'Hérésie d'Horus, lorsque le Maître de Guerre possédé par le démon plongea l'Empire dans une sanglante guerre civile. La Legio Mortis avait combattu sous le commandement du Maître de Guerre dans plus de cent campagnes au cours de la Grande Croisade et sa loyauté allait à Horus plutôt qu'à l'Empereur. Lorsqu'il commença sa révolte par le bombardement bactériologique du monde d'Istvaan III, les Têtes de Mort atterrirent pour nettoyer les ruches pleines de millions de cadavres de leurs derniers pitoyables survivants.

Certains prétendent que ce sont les émanations du virus qui achevèrent de les déshumaniser, d'autres disent qu'ils ont sombré dans la folie du Chaos en voyant les milliards de cadavres putréfiés dont ils étaient responsables. Qui peut dire la vérité ? Il est cependant certain que lorsque la Legio Mortis débarqua sur Terra pour assiéger le Palais de l'Empereur, elle avait changé et muté au-delà de toute rémission. Les revêtements d'adamantium de ses titans laissaient échapper des odeurs nauséabondes, de grandes tentacules de chair et de métal et de grandes queues hérissées de pointes. Les têtes des titans étaient devenues de véritables têtes de démons aux visages maléfiques et leurs moteurs rugissaient comme des bêtes furieuses.

Horus accorda aux Têtes de Mort l'honneur de briser les murs du palais à l'aide de leurs béliers énergétiques, de leurs démolisseurs, de leurs missiles Warp et surtout de leur bravoure démoniaque. La légion réussit en dépit de la perte de plus de trente titans en une seule nuit.

Mais en dépit des efforts, le siège échoua et Horus fut vaincu. Les restes de la Legio Mortis s'enfuirent de Terra et furent traqués, système après système, jusqu'à l'Oeil de la Terre. Dans ce lieu, où le Warp et l'univers physique s'enchevêtraient, les Têtes de Mort ont subi une étrange influence temporelle. Ils restent soumis aux dieux du Chaos, derniers combattants d'une guerre terminée il y a plus de dix mille ans, reprenant patiemment des forces et testant les défenses de l'Imperium jusqu'au moment de leur vengeance pour la mort de leur vénéré Maître de Guerre.

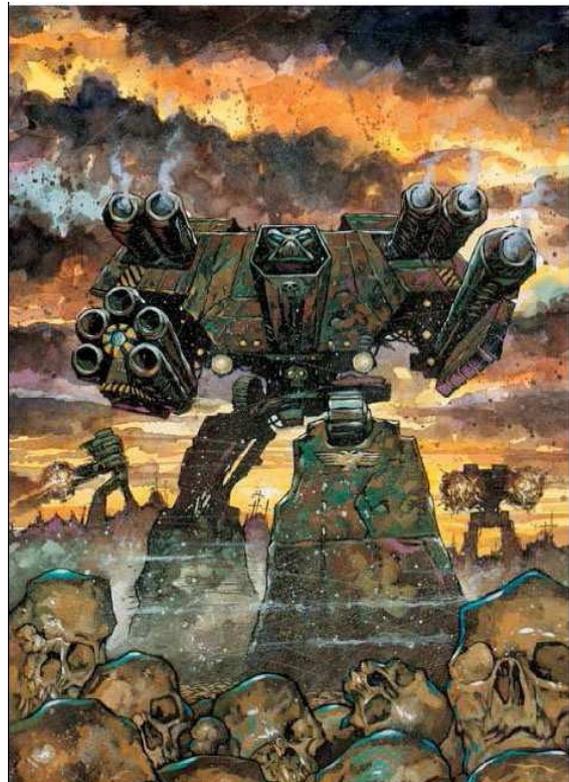
LEGIO METALICA (Crânes d'Acier):

La Legio Metalica est célèbre pour la part tragique qu'elle prit dans la bataille d'Armageddon, un monde ruche qui produisait des armes et des munitions vitales pour la sécurité de plusieurs systèmes planétaires. Armageddon était sous la coupe d'un seigneur planétaire stupide et imprévisible, Hermann von Strab, qui refusait de prendre en compte les avertissements d'invasion de la Waaagh ! Ghazghkull. La Legio Metalica était stationnée sur Armageddon pour protéger ses industries vitales et lorsque Ghazghkull fit voler en éclat les défenses inconsistantes de von Strab, le seigneur planétaire ordonna à la légion d'entreprendre une tâche impossible, endiguer le raz-de-marée ork.

Le Princesps Senioris Kurt Mannheim assumait provisoirement le commandement de la légion depuis la mort (sans doute par assassinat) du Grand Maître. En regard des lois impériales, il devait suivre les ordres du seigneur planétaire et von Strab refusa de suivre ses conseils. Incapable de trahir son serment envers l'Empereur, Mannheim mit son plus bel uniforme, embrassa femme et enfants, monta dans son titan Marteau de Fer et conduisit son groupe de combat à une mort certaine.

La légion se battit bravement, Marteau de Fer envoya au tapis trois gargants orks avant d'être endommagé et même alors Mannheim conduisit sa machine vers le gros des troupes ennemis avant que son réacteur n'entre en fusion. Mais les orks étaient trop nombreux pour la Legio Metalica et, à un contre trois, l'issue était fatale. La légion fut presque entièrement décimée et ne prit plus aucune part au reste de la campagne d'Armageddon.

A la fin de la campagne, Mannheim fut décoré de l'Etoile Impériale à titre posthume pour bravoure et loyauté envers l'Imperium. La Legio a été reconstruite depuis sa destruction à Armageddon. Par la suite, elle fut louée pour sa détermination et son abnégation dans toutes les campagnes auxquelles elle prit part. Mannheim reste un exemple de dévouement et de sens de devoir pour tous les guerriers de l'Imperium.



LEGIO VULCANUM I & LEGIO VULCANUM II :

Le système de Vulcanis est aisément identifiable grâce à ses deux géantes rouges jumelles. Ces deux étoiles moribondes tournent l'une autour de l'autre, émettant des nappes de vapeurs rouges avec un synchronisme parfait. Le Monde Forge de Vulcanis est Stygies VIII, une vaste lune des marches de la galaxie en orbite autour d'une énorme planète gazeuse. Vu sa proximité de l'OEil de la Terreur et les risque d'incursions du Chaos, Stygies abritait deux légions Titaniques, appelées première et seconde Legio Vulcanum.

Même s'il est peu fréquent pour un même système planétaire d'entretenir deux légions, ce n'est pas un cas unique. Mars à elle seule, en abrite pas moins de trois. La malédiction de Vulcanis fut que ces deux légions prirent part à l'Hérésie aux côtés d'Horus.

La plupart des machines des légions sœurs étaient en croisade avec Horus lorsque se déclencha l'Hérésie. Cependant, un parti d'adorateur du Chaos revint par surprise sur Stygies VIII pour s'emparer des forges. Bientôt les loyalistes furent réduits à un petit groupe qui défendait le Temple des Connaissances contre les adorateurs du Chaos et les machines démentes qu'ils avaient assemblées à la hâte. Cernés et isolés, les loyalistes s'apprêtaient à mourir lorsque survint une aide inattendue. Le trente et unième jour de siège, un groupe de Titans Eldars et une centaine de motojets apparurent et pulvérisèrent l'engeance du Chaos. Le Vaisseau Monde de Saim-Hann avait envoyé des troupes, non pour secourir les impériaux, mais pour empêcher le Chaos d'établir une tête de pont aussi proche de l'OEil de la Terreur.

Lorsque l'Hérésie d'Horus s'acheva, les légions sœurs furent en exil dans l'OEil de la Terreur et Stygies abrite à présent une autre Légion, la Legio Honorum.

Les armées de l'Adeptus Mechanicus



L'Adeptus Mechanicus a deux forces à sa disposition. La puissance des Légions Titaniques a fait régner la loi de Dieu Machine sur les champs de bataille depuis avant la fondation de l'Imperium. A côté de ces massifs engins de guerre, le culte Mechanicus a aussi les régiments de Skitarii, aussi connu sous le nom de Technogarde ("Tech Guard"), les Skitarii sont recrutés parmi la population des Mondes Forges et sont armés et entraînés de la même façon que la Garde Impériale. Les Skitarii fournissent la force défensive des Mondes Forges ainsi que l'appui léger et blindé pour les Légions Titaniques quand elles partent en campagne. Ils sont de compétences et de rangs divers, allant du Fabricator Général ou des magos jusqu'à la majorité des technoprêtres, simples membres du clergé du Dieu de la Machine. Les soldats Skitarii sont très souvent bioniquement ou biologiquement modifiés -membres mécaniques,...- et les

équipages des tanks de l'Adeptus Mechanicus sont liés cybernétiquement à leurs machines et ne peuvent pas les quitter.

Les forces conventionnelles

Le terme générique de Skitarii s'applique à ces régiments dans leur entier, mais les différentes troupes d'infanterie ou blindée ont aussi des noms anciens qui sont liés à leur rôle sur le champs de bataille et leur position dans le Culte Mechanicus. Les Hypaspists sont les fusiliers standards armés de fusils laser. Les spécialistes des armes lourdes portent le titre de Sagitarii, alors que les équipages de tanks vétérans sont les Cataphracts et sont très respectés à cause du liens étroits qu'ils ont avec leurs machines. Les Ballisterai servent les grandes armes expérimentales conçues pour détruire les tanks adverses et les forteresses ennemies.

Après, il y a les Pratorns, guerriers biologiquement et bioniquement améliorés, avec des implants cérébraux, des processeurs neuronaux et un squelette d'alliages renforcé. A la différence de Space Marines qui sont génétiquement modifiés dès leur plus jeune age, les Pratorns sont hommes adultes lorsqu'ils sont modifiés. Ils sont des guerriers sans peur que la dévotion au Dieu Machine rends combattants fanatiques qui combattront jusqu'à la mort. Ils sont les plus terribles troupes de l'Adeptus Mechanicus, imposant la volonté de leur dieu partout où ils sont déployés.

En plus des transports de troupes Chimère, des chars lourds Leman Russ et des autres véhicules blindés, l'Adeptus Mechanicus déploie aussi des engins comme les Chevaliers et les Castellans. Ces immenses marcheurs fournissent une appui feu mobile et lourdement blindés aux Skitarii plus mobiles. Ils sont protégés par des champs énergétiques directionnels, que le pilote peut diriger pour annuler les impacts. Si tout leur pouvoir est concentré sur une petite zone, ils ne grillent pas comme ceux des Gargants orks, mais ne procurent alors aucune protection. Les Castellans sont équipés d'un gros canon et d'un poing tronçonneur ou d'une autre arme de combat rapproché.

Les robots

En plus de ses guerriers humains, le Culte Mechanicus entretient des cohortes de robots. Haut trois fois comme un homme et portant des armes lourdes et de combat rapproché, les robots sont de terribles attaquants. Cependant, c'est comme défenseur qu'ils excellent vraiment, protégés par leur épaisse coque d'adamantium et distribuant leurs tirs sur les assaillants sans relâche.



Les Chevaliers



Formations

Tous les Chevaliers sont organisés en détachements de trois machines ou plus. Les Chevaliers dans chaque détachement appartiennent à une seule maison. Il est parfaitement possible qu'une grande maison soit représentée par plusieurs détachements et il n'est pas inhabituel que les grandes batailles rassemblent jusqu'à trente parents, bien que couramment il n'y en est que six à huit. Quoique beaucoup des maisons aient des liens de sang vieux de centaines d'années, des animosités existent entre elles. Si des chevaliers combattent d'autres chevaliers se sera fréquemment contre des ennemis héréditaires (ou qui vont le devenir !).

Les chevaliers humains ne mélangent jamais les différents types de machines dans leurs détachements. C'est traditionnel pour chaque clan de n'employer que des Paladins ou que des Lanciers plutôt qu'un mélange de deux. Les grandes maisons se battent souvent avec les deux classes, mais dans des détachements séparés.

Les plus riches des maisonnées, des noms légendaires comme Hawkwood, Beaumaris, Arundel, Mortimer et Warwick, peuvent donner à leur chevaliers et même à leurs veilleurs des machines de n'importe quelle classe. Les moins fortunées ont seulement quelques machines d'une seule classe, pilotées par leurs meilleurs guerriers.

Héraldique

Les maisons impériales de Chevaliers ont une livrée bicolore. Ils emploient les symboles impériaux adaptés pour marquer leur rang. Les écuyers emploient la couleur dominante sur la livrée de leur maison. Les chevaliers emploient les 2 couleurs partagées en deux, et les Lords emploient aussi les deux colories en quarteron. Il y a des variations mineures sur ces usages de maisonnée en maisonnée, mais ce modèle de base est toujours conservé.

Les veilleurs sont eux peints tout de blanc, avec un simple panneau aux

couleurs de leur maison pour indiquer leur appartenance. Les emblèmes sur les machines de guerre et leurs bannières sont adaptés des bannières principales du clan. Leurs bannières montrent d'habitude en image centrale un ancêtre héroïque combattant un monstre mythologique sur un fond bicolore. Les insignes et emblèmes propres à la campagne ou à la Légion Titanique avec laquelle ils combattent sont souvent ajoutés.

Une Maisonnée de Paladins au grand complet



Liste d'armée de l'Adeptus Mechanicus et Légions Titaniques

Les Légions Titaniques de l'Adeptus Mechanicus ont une Valeur Stratégique de 3. Les Titans ont une Initiative de 1+.
Les autres formations des Légions Titaniques et celles des Appareils la Flotte ont une Initiative de 2+.

Formations principales 50% des points de l'armée minimum

Formations	Composition	Notes	Coût
Titan Warlord	Un titan Warlord	Légat, Princeps Vétéran, Multilasers de carapace, Icône sacrée, Plate-forme d'atterrissage, Cloche de dévotion	725pts
Titan Reaver	Un titan Reaver	Princeps Vétéran, Multilasers de carapace, Icône sacrée, Plate-forme d'atterrissage	575pts
0-2 Meutes de Warhound	Deux titans Warhounds	Princeps Vétéran	500pts
0-1 Ordinatus	Un ordinatus Mars	Ordinatus Armageddon, Ordinatus Golgotha	450pts
Grande Maisonnée de Chevaliers Paladins	Un Paladin Sénéchal et six Chevaliers Paladins	Baron	550pts

Formations auxiliaires Jusqu'à deux formations auxiliaires par formation principale de l'armée.

Formations	Composition	Notes	Coût
Maisonnée de Chevaliers Paladins	Trois Chevaliers Paladins	Sénéchal	250pts
Titan Warhound	Un titan Warhounds	Princeps Vétéran	275pts
Cohorte de Skitarii	Six unités de Skitarii et trois chimères	Skitarii, Hyde, Canons de bataille, Electro-Prêtre	200pts
Cohorte de Prétoriens	Huit unités de Prétoriens doivent être transportés en Chimère ou module d'assaut Corvus.	Chimères, Hyde, Electro-Prêtre	300pts
Cohorte de Cataphractes	Six Leman Russ	Hydre, Electro-Prêtre	400pts
0-2 Cohorte d'exploration	Six Sentinelles	-	150pts

Appareils de la flotte

Formations	Composition	Notes	Coût
Escadrille d'intercepteurs	Deux chasseurs Thunderbolt	Ajoutez 2 chasseurs supplémentaires pour +150 pts	150pts
Escadrille de bombardiers	Deux Marauders Bombardiers	Remplacez les Marauders Bombardiers par des Marauders Destroyers pour +50 pts	300pts
0-1 Croiseur de l'Adeptus Mechanicus	Un Croiseur de l'Adeptus Mechanicus	Remplacez le croiseur de l'Adeptus par un Cuirassé de l'Adeptus Mechanicus pour +150pts	150pts

Améliorations de l'Adeptus Mechanicus
(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une fois)

Formations	Notes	Coût
0-1 Légat	Ajoutez un Légat au titan	50pts
Princeps Vétéran	Ajoutez un Princeps Vétéran au titan : Warlord Reaver Warhound	25pts 50pts 50pts
Multilasers de Carapace	Ajoutez des multilasers de Carapace au titan	50pts
Icône Sacrée	Ajoutez une Icône Sacrée au titan ou Remplacez un système d'arme de carapace par une Icône Sacrée	50pts Gratuit
Cloche de Dévotion	Ajoutez une Cloche de Dévotion au titan ou Remplacez deux systèmes d'arme de carapace par une Cloche de Dévotion	100pts Gratuit
Plate-forme d'atterrissage	Remplacez un système d'arme de carapace par une Plate-forme d'atterrissage	Gratuit
Electro-Prêtre	Ajoutez une Electro-Prêtre à l'une des unités de la formation	50pts
Skitarii	Ajoutez quatre unités de Skitarii et deux chimères à la formation	125pts
Hydre	Ajoutez une Hydre à la formation	50pts
Canons de bataille	Ajoutez trois Thudd-guns ou trois Mortiers taupe et trois chimères à la formation	150pts
Chimères	Ajoutez quatre chimères à la formation	100pts
Ordinatus Armageddon	Remplacez l'Ordinatus Mars par un Ordinatus Armageddon	50pts
Ordinatus Gologotha	Remplacez l'Ordinatus Mars par un Ordinatus Gologotha	100pts
Sénéchal	Ajoutez le profil Sénéchal à l'un des Chevaliers de la formation	50pts
0-1 Baron	Remplacez le Chevalier Sénéchal par un Baron	100pts

Boucliers Impériaux

Certains engins de guerre comme les Titans impériaux, les Léviathans de la Garde Impériale et des Squats ou encore les Deathwheels de la Black Legion, sont protégés par des boucliers énergétiques. Le nombre de boucliers de chaque engin de guerre est noté sur sa fiche d'unité.

Chaque bouclier stoppe automatiquement un point de dommages avant de se désactiver. Ne faites pas de sauvegarde contre les attaques stoppées par des boucliers, n'ajoutez pas non plus de pion d'impact pour chaque bouclier désactivé. Une fois que tous les boucliers sont désactivés, l'engin de guerre peut être endommagé normalement. Faites les jets de sauvegarde habituels contre les touches subies. Les touches de corps à corps lors d'un assaut ignorent les boucliers, mais pas les unités utilisant leur valeur de fusillade.

Les boucliers désactivés peuvent être réparés. Un engin de guerre peut réparer un bouclier désactivé à la fin de chaque tour. De plus, si un engin de guerre se regroupe il peut utiliser le résultat de son dé pour retirer des pions d'impact ou pour réparer des boucliers (par exemple, si le résultat est 2, vous pouvez retirer 2 pions d'impact ou réparer 2 boucliers, ou retirer 1 pion d'impact et réparer 1 bouclier).



Unités de l'Adeptus Mechanicus

Les Titans

Titan de ligne Warlord

Le titan Warlord a toujours été le cheval de bataille des légions titaniques, sa conception date d'avant l'Imperium. Certains furent mis en service au Moyen Age Technologique, d'autres datent même de l'Ère des Luttes. Ces antiques machines de combat sont soigneusement entretenues et maintenues en état par les technoprêtres afin que l'énergie continue d'animer leurs gigantesques membres lorsque les incantations sont prononcées.

Le Warlord est un titan lourd destiné à être engagé en première ligne dans les zones de guerre majeures. Il est protégé par six générateurs de boucliers et l'une des armures les plus épaisses que l'on puisse voir sur un titan. Le Warlord peut utiliser quatre systèmes d'armement majeurs et plusieurs systèmes auxiliaires afin d'augmenter sa puissance de feu à courte portée, surtout lors d'opérations en milieu urbain.

La grande longévité des titans Warlords a entraîné pour eux la conception d'une pléthore de systèmes spéciaux: modules d'assaut, missiles, modules d'atterrissage de carapace pour anti-grav, centres de contrôle de tir, démolisseurs et béliers énergétiques. Certaines légions sont entièrement constituées de titans Warlord équipés pour les sièges et dont le rôle est de détruire les forteresses et les cités inconscientes qui osent résister aux injonctions de l'Empereur.

Le titan Warlord ne souffre en fait que d'un inconvénient son réacteur à plasma se trouve dans sa cavité abdominale et le rend vulnérable de face. Bien que fortement protégé, le réacteur reste son point faible, accessible aux armes lourdes, même à celles de l'infanterie. En conséquence, les titans Warlords sont souvent utilisés comme plate-formes d'artillerie à longue portée, regroupant un maximum d'armes lourdes pour fournir des tirs d'appui efficaces.

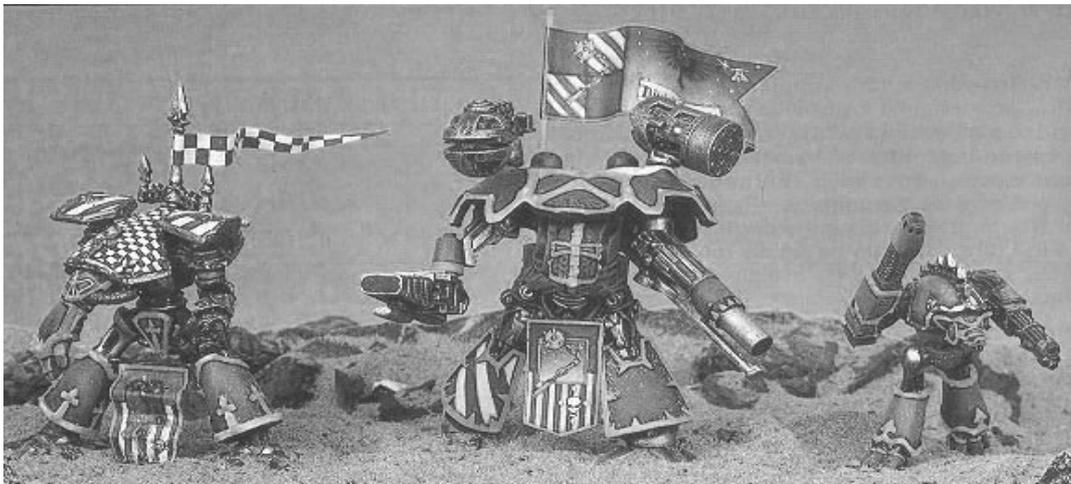


WARLORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	2+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Armes de carapace	-	-	Arc de tir frontal fixe	
2x Armes de bras	-	-	Arc de tir frontal	

Capacité de dommage 8, 6 boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur 4-6 la fissure est réparée.

Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.



Titan de ligne Reaver

Le titan Reaver est une machine polyvalente souvent utilisée en première ligne. Les Reavers sont de classe moyenne, ce qui signifie qu'ils peuvent recevoir jusqu'à trois armes. Ils disposent de quatre boucliers et sont protégés de tous les côtés par un solide blindage.

Les Reavers sont souvent utilisés dans un rôle offensif, en appui aux blindés et à l'infanterie. Ils sont généralement équipés de canons à tir rapide et à courte portée et d'une arme de corps à corps, par exemple un tronconneur. Lorsqu'ils opèrent en escadron, un ou deux Reavers peuvent être équipés d'armes antiblindage de plus longue portée, comme des destructeurs turbo-laser et des canons à plasma légers, ou même d'un missile pour les tirs de portée extrême.

Les titans Reavers semblent dater d'à peu près la même époque que les Warhounds. Ils diffèrent complètement de modèles plus anciens, comme les Warlords, dans la mesure où leur réacteur à plasma se trouve à l'arrière de la carapace. Ceci rend le Reaver difficile à détruire par l'avant alors que les barres de refroidissement du réacteur deviennent des cibles faciles pour les tirs venant des côtés ou de l'arrière. Le fait que les titans Reavers soient bien plus rapides que les Warlords minimise cependant ce handicap.



REAVER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	20cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
1 x Arme de carapace	-	-	Arc de tir frontal fixe	
2 x Armes de bras	-	-	Arc de tir frontal	
<p>Capacité de dommage 6, 4 boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>				

Titan léger Warhound

Les titans légers Warhounds ne sont pas à proprement parler des titans de ligne mais il existe peu de différences notables entre titans légers et titans de ligne (à par bien entendu de leurs tailles respectives). Rapide et maniable, ce titan est principalement utilisé dans les missions de reconnaissance dangereuses ou dans les raids derrière les lignes ennemies.

Les Warhounds opèrent presque invariablement par deux, ce qui leur permet de venir à bout de la plupart des unités ennemies qu'il risquent de rencontrer dans ce type de mission. Au plus fort des batailles, les Warhounds ont pour mission de contourner l'ennemi afin d'éliminer les cibles vulnérables, comme l'infanterie ou l'artillerie. Avec des armes comme des méga-bolters Vulcain et des canons Inferno, une paire de Warhounds peut causer des ravages.

Les titans Warhounds sont protégés par deux boucliers et assez légèrement armés, préférant la vitesse à la force. Ils ne peuvent porter que deux armes et doivent limiter leurs choix aux armes de titans les plus légères.

Le pire cauchemar des équipages de titans Warhounds est un commandant incompetent qui les déploierait au centre du champ de bataille où ils attireraient les tirs ennemis et seraient détruits. Les équipages réduits des Warhounds sont composés d'individus pleins de ressources, experts dans les techniques peu orthodoxes et possédant une combativité que leur envient souvent les équipages des autres titans.



WARHOUND				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Armes de bras	-	-	Arc de tir frontal	
<p>Capacité de dommage 3, 2boucliers : Touche critique : Le titan est déséquilibré et vacille, Déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>				

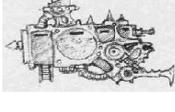
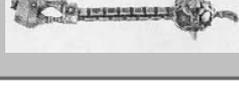
L'armement des titans

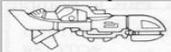
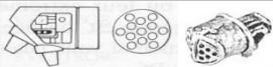
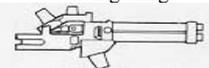
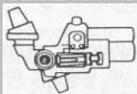
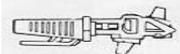
Les Titans choisissent leur armement avec les restrictions suivantes :

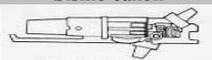
- 1- Les Titans Warhounds sont équipés de deux armes légères.
- 2- Un titan Reaver doit être équipé de 3 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support
- 3- Un titan Warlord doit être équipé de 4 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support

Les armes des catégories Légères et Assaut sont gratuites, les armes Tactiques coûtent 25points pièce. Les armes de support coûtent 50 points pièce. Ces points s'ajoutent à ceux du Titan sélectionné.

ARMES LEGERES (Warhounds uniquement)			
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Canon à plasma léger 	45cm	2 x MA2+	Rechargement
Canon Inferno léger 	30cm et (15cm)	3PB Armes légères	Ignore les couverts Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts
Destructeur turbo laser léger 	45cm	4 x AP5+ / AC3+	-
Méga bolter Vulcain léger 	45cm	4 x AP3+ / AC5+	-
Lance roquettes multiple léger 	45cm	3PB	-

ARMES D'ASSAUT EMPLACEMENTS DE BRAS UNIQUEMENT			
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Module d'assaut Corvus 	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+4), Transport (8) Le module d'assaut Corvus est réservé aux titans warlord et est monté sur un emplacement d'arme de bras.
Poing de combat 	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3), Tueur de titan (1D3)
Poing tronçonneur 	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+6), Macro arme
Démolisseur 	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Tueur de titan (1D6), Frappe en premier

ARMES TACTIQUES			
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Canon à plasma 	60cm	3 x MA2+	Rechargement
Canon Inferno 	30cm et (15cm)	4PB Armes légères	Ignore les couverts Attaque supplémentaires (+1), Ignore les couverts
Destructeur turbo laser 	60cm	4 x AP5+ / AC3+	-
Méga bolter Vulcain 	45cm	6 x AP3+ / AC5+	-
Lance-roquettes multiple 	60cm	3PB	-
Canon gatling 	60cm	4 x AP4+ / AC4+	-
Thermo fuseur 	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+4), Macro arme
Canon fuseur 	30cm et (15cm)	2 x MA3+ Armes légères	Tueur de titan (1) Attaques supplémentaires (+1), Tueur de titan (1D3)

ARMES DE SUPPORT			
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Sismo canon 	90cm	2PB	Macro arme
Canon volcano 	90cm	MA2+	Tueur de titan (1D3)
Destructeur plasma 	90cm	4 x MA2+	Rechargement
Missile vortex 	Illimité	3PB	Tir unique, Tueur de titan (1D3), tir indirect (emplacement de carapace uniquement)
Missile de barrage 	Illimité	8PB	Tir unique, Rupture, tir indirect (emplacement de carapace uniquement)

Améliorations des titans

LEGAT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Amélioration	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Commandant Suprême.				



PRINCEPS VETERAN				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Amélioration	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Commandant, Meneur..				



MULTILASERS DE CARAPACE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Amélioration	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilasers de carapace	30cm	2x AP5+ /AC6+ /AA5+	-	
Notes : Aucune.				



ICÔNE SACREE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Amélioration	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Donne la capacité Charismatique au titan.				



CLOCHE DE DEVOTION				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Amélioration	+5 cm	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Donne les capacités Charismatique, Meneur et Sauvegarde Invulnérable au titan.				



PLATE-FORME D'ATTERRISSAGE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Amélioration	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Donne la capacité Tir indirect à toutes les armes ayant une valeur de Barrage.				



Les Chevaliers Impériaux

Baron

Un Baron est le chef d'un détachement de chevaliers et son statut exige qu'il ait une armure spéciale afin de rendre hommage à son habileté au combat. Il est équipé d'une lance énergétique et d'un obusier à tir rapide. Son armure est épaisse, richement ouvragée et couverte de bannières aux couleurs de sa maison. Au combat, il mène la charge de ses compatriotes, décimant l'ennemi tel la foudre, tandis que ses vassaux combattent autour de lui avec ferveur et fierté.

BARON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon de Baron	45cm	2 x AP4+ / AC4+		
Lance énergétique	(15cm)	Arme légère	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier	
Electro lance	(15cm)	Arme légère	Attaques supplémentaires (+1), Frappe en premier	
Capacité de Dommage : 2. Touche critique : La tête du Baron est détruite, tuant le pilote. Le Baron est détruit.				
Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Sans peur, Charismatique, Commandant, Marcheur, Meneur.				



Sénéchal

Un Sénéchal est suivant de confiance du Baron, il mènera des formations de Chevaliers à la place du Baron si c'est nécessaire. Les suivant du Baron se compose habituellement des guerriers hautement qualifiés, familiers avec les trois principales armures de combat et capables de commander n'importe laquelle d'entre elles avec la même efficacité.

SENECHAL				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Charismatique, Meneur.				



Paladin

Le paladin est l'archétype du chevalier, armé d'un obusier de gros calibre et d'une épée tronçonneuse. Une telle machine est en mesure d'affronter les monstres d'acier qui hantent les champs de bataille.

PALADIN				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon de chevalier	45cm	AP4+ / AC4+	-	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Tronçonneuse lourde	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Electro lance	(15cm)	Arme légère	Attaques supplémentaires (+1), Frappe en premier	
Capacité de Dommage : 1				
Notes : Blindage Renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur.				



Les Ordinatus

Ordinatus de Type Mars

Plusieurs fois, le Seigneur du Centurio Ordinatus a du déployer l'Ordinatus Mars pour écraser une citadelle rebelle ou une forteresse ennemie. L'Ordinatus Mars est également connu par le sinistre titre de « Provoqueur de Malheur » par l'Adeptus Mechanicus. Ce n'est pas seulement les bâtiments qui sont vulnérables à l'Eclateur Sonique, les os se brisent, les organes éclatent et l'équipement électronique explose pendant que le rayon d'énergie sonore passe sur eux. Les balances de l'Eclateur Sonique montent rapidement à travers ces fréquences, causant un souffle d'énergie sonore qui projette en avant, comme une vague de force venant d'une explosion massive.

ORDINATUS MARS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	10cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x canons Lasers	45cm	AC5+	-	
Disrupteur Sonique	100cm	10PB	Ignore les couverts, Rupture, Arc de tir Frontal Fixe	
Capacité de Dommages 3. 6 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma est fissuré. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant l'Ordinatus. Sur 2-3, l'Ordinatus subit un point de dommage supplémentaire, et sur 4-6, la fissure est réparée.				
Notes : Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.				



Ordinatus de Type Armageddon

L'Ordinatus Armageddon a fait coulé la première fois le sang lors de l'invasion massive de la planète du même nom par le Chaos. Un génie de l'Adeptus Mechanicus, Gerominus Undersen, conçu cet Ordinatus. Il monta une massive arme de vaisseau spatiale sur un châssis terrestre, donnant aux forces impériales une immense machine assez puissante pour détruire les plus grands et les plus puissants ennemis. Dans la bataille suivante pour la ruche de Tartarus, l'Armageddon a détruit pas moins de quatre titans du Chaos et deux détachements de machines démons. L'assaut se brisa sur les hauts murs de Tartarus comme une marée contre des rochers. Le Canon Nova est semblable à l'Annihilateur à Plasma d'un Titan Empereur. Cependant, plutôt que de libérer une explosion de plasma, le Canon Nova peut focaliser et contrôler les énergies en une plus grande précision.

ORDINATUS ARMAGEDDON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	10cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x canons Lasers	45cm	AC5+	-	
Canon Nova	100cm	4 x MA3+	Tueur de titan (1D3), Arc de tir Frontal Fixe	
Capacité de Dommages 3. 6 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma est fissuré. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant l'Ordinatus. Sur 2-3, l'Ordinatus subit un point de dommage supplémentaire, et sur 4-6, la fissure est réparée.				
Notes : Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.				



Ordinatus de Type Golgotha

Après que Ghazghkull Thraka ait été défait sur le monde ruche Armageddon pour la première fois, il s'est sauvé vers les étoiles. Le Commissaire Yarrick, a pisté Ghazghkull jusqu'au monde Squat du nom de Golgotha. En dépit de l'aide de Yarrick, les Squats son défait. Yarrick revint sur Golgotha avec une force punitive de Titans et de Skitarii. Afin d'essayer de briser les foules massives d'Orks, l'Ordinatus Golgotha a été construit dans les forteresses Squats re-capturées. Les missiles terrifiants Hellfire du Golgotha dévastèrent les Orks, les tuants par milliers en une semaine. Depuis le Golgotha a toujours été en première ligne contre des ennemis qui ont un fort avantage numérique. Hellfire est un terme commun pour un puissant composé d'Acide viral développé par l'Adeptus Mechanicus. Il brûle l'armure et dessèche la chair, habituellement, le peu qui survive sont estropié et marqué d'une manière affreuse. C'est une question d'opinion, vaut-il mieux mourir d'une attaque de Hellfire ou y survivre!

ORDINATUS ARMAGEDDON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	10cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x canons Lasers	45cm	AC5+	-	
6 x Missiles Hellfire	Illimitée	3PB	Ignore les couverts, Macro-arme, Tir Indirect, Tir Unique	
Capacité de Dommages 3. 6 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma est fissuré. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant l'Ordinatus. Sur 2-3, l'Ordinatus subit un point de dommage supplémentaire, et sur 4-6, la fissure est réparée.				
Notes : Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.				



Les Skitarii

Electro-Prêtre

En outre connu comme Lumineux ou « étincelle de la vie », les Techno-Prêtres sont des générateurs vivants, capable de chasser l'énergie des choses qu'ils touchent. Les corps des Techno-Prêtres sont couverts de circuits électriques se développant en spirale, de tatouages de matière métallique qui se lovent à même leurs corps comme un magnéto. Les Techno-greffes dans leurs systèmes nerveux leur permettent de produire une source de crépitements d'énergie électrique dans leur paumes gravés en cuivre, la charge d'énergie se développant elle-même comme une lumière dans une frénésie enthousiaste jusqu'à que le prêtre s'effondre du à son épuisement physique. Les Techno-Prêtres utilisent leur puissance pour « ressusciter » les artefacts vide d'énergie ou pour détruire les ennemis du Dieu Machine par des projectiles de foudre vivante.

ELECTRO-PRÊTRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Servo-armes	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : Charismatique, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				



Skitarii

Les Skitarii sont les gardes des forges, des soldats humains avec des améliorations bionique basique pour la communication, des liens d'armes et des alimentations sensorielles.

S K I T A R I I				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusils lasers	(15cm)	Armes légères	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Aucune.				



Prétoriens

Les Prétoriens sont prévus pour assurer la protection complète des Techno-prêtre sur le champ de bataille. Ils sont des guerriers cyborgs d'élite qui sont des gardes du corps du Magos et protègent les Temples, les tombeaux et autres équipements menacés par les attaques directes. Fortement armé et blindé, ils ont une masse dépassant de deux fois ou plus celle d'un homme, avec des roues ou des jambes jointes pour porter leur immense poids. Certains Prétoriens sont créés à partir de géant dans des cuves accroissant ou à partir d'Ogryns. Tous sont conçus pour intimider, et au besoin, pour éliminer.

P R E T O R I E N S				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes Prétoriennes	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Lance-plasma	15cm	AP5+ / AC5+	-	
Fusils Lasers	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : Sans Peur.				



Thudd Gun

Le Canon Thudd est l'arme alternative de soutien utilisée par les Skitarii. Il tire rapidement, ses barillet multiple rentrent et s'éjectent pendant que chaque projectile sont tiré successivement avec un bruit distinctif de « thud-thud-thud », devenant le nom commun de « canon Thudd ».

T H U D D G U N				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	-	-	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Thudd Gun	45cm	AP4+ / AC6+	Tir Indirect	
Notes : Bien que le Thudd Gun ne soit pas une arme de barrage, il peut tirer en utilisant toutes les règles spéciales du Tir Indirect				




Mortier Taupe

Le Mortier Taupe présente la technologie impériale de perçage de tunnel la plus pratique. A l'origine développée à l'Age Sombre de la Technologie, le Mortier Taupe a été employé pour créer des brèches dans les fortifications trop dures pour les armements conventionnels. En raison de son fonctionnement unique, le Mortier Taupe pouvait éviter la plupart des défenses en pénétrant dans le sol, attaquant par en dessous en explosant les bunkers et les autres structures. Les Skitarii ont une préférence pour le Mortier Taupe comme armes de soutien rapprochée, leur permettant de frapper inopinément un ennemi lourdement blindé, et permettant à l'infanterie Skitarii d'exploiter la confusion semée dans les lignes ennemies.

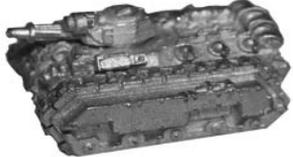
MORTIER TAUPE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	-	-	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mortier Taupe	30cm	1PB	Tir Indirect, Rupture	
Notes : Aucune.				



Chimère

Le transport de troupes Chimère est utilisé par la Garde Impériale pour arriver sur la ligne de front rapidement et en sécurité, même face à un feu ennemi nourri. Il est plus communément utilisé par les Skitarii de l'Adeptus Mechanicus qui alignent des compagnies d'infanteries entièrement motorisées et équipées de Chimères. Le Chimère utilise une version modifiée d'un châssis de Basilik, sur lequel le canon lourd a été remplacé par un habitacle renforcé. Un multi-lasers monté sur tourelle a été installé de façon à pouvoir couvrir les troupes une fois débarquées.

CHIMERE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+ / AC6+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Transport, peut transporter un Canon de Bataille OU deux Skitarii, Prétoriens.				



Hydre

L'Hydre est un véhicule blindé spécialement conçu pour détruire les créatures et les machines volantes avant qu'elles ne puissent provoquer trop de dégâts. Il est équipé de quatre autocanons à tir rapide capables de libérer en un instant un déluge de fer et de feu sur des cibles volantes.

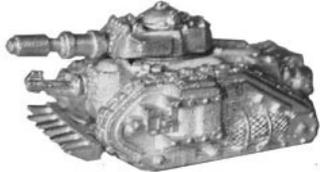
HYDRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canon hydre	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Aucune.				



Leman Russ

Le char d'assaut Leman Russ est le blindé le plus utilisé par les forces impériales. Il est assez fortement blindé et équipé d'un obusier de très gros calibre, d'un canon laser et de bolters sur tourelles lui permettant de se protéger efficacement de l'infanterie ennemie. L'obusier tire un projectile explosif, tandis que le canon laser tire un rayon mortel.

LEMAN RUSS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	-	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
2 x Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Blindage renforcé				



Sentinelle

La Sentinelle est un marcheur monoplace légèrement blindé et découvert. Sa rapidité et son agilité en font un excellent véhicule de reconnaissance, d'exploration et d'attaque surprise.

SENTINELLE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+ / AC6+	-	
Notes : Marcheur, Eclaireur.				



Appareils de la flotte

THUNDERBOLT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fulgurants	15cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Multilasers	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	

Notes : Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.



MARAUDER BOMBER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Tourelle dorsale 360°	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir arrière fixe	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Marauder Bomber s'écrase au sol.

Notes : Aucune.



MARAUDER DESTROYER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
3 x Autocanon jumelés	45cm	AP4 / AC5+ / AA6+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AA4+	Arc de tir arrière fixe	
Bombes	15cm	1PB	Arc de tir frontal fixe	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Tourelle dorsale 360°	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Marauder Destroyer s'écrase au sol.

Notes : Aucune.



CROISEUR DE L'ADEPTUS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	3PB	Macro arme	
Frappe Chirurgicale	-	MA2+	Tueur de titan (1D3)	

Notes : Aucune



CUIRASSE DE L'ADEPTUS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	8PB	Macro arme	

Notes : Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.



Feuille de référence: Adeptus Mechanicus – Titan Légion

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Titans	Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Armes de carapace 2x Armes de bras	- - FrtF Frt	CD8, 6 Boucliers, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
	Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Arme de carapace 2x Armes de bras	- - FrtF Frt	CD6, 4 boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
	Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	2x Armes de bras	- Frt	CD3, 2 Boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.
Améliorations de Titans	Legat	Pers.	-	-	-	-	-	-	Commandant Suprême
	Princeps vétéran	Pers.	-	-	-	-	-	-	Commandant, Meneur.
	Multilaser de carapace	Am.	-	-	-	-	Multilaser de carapace 30cm	2x AP5+/AC6+/AA5+	
	Icône sacrée	Am.	-	-	-	-	-	-	Charismatique.
	Cloche de dévotion	Am.	-	-	-	-	-	-	Charismatique, Meneur et Sauvegarde Invulnérable.
Plate-forme d'atterrissage	Am.	-	-	-	-	-	-	Tir indirect à toutes les armes ayant une valeur de Barrage.	

ARMEMENT DES TITANS

Les Titans choisissent leur armement avec les restrictions suivantes :

- 1- Les Titans Warhounds sont équipés de deux armes légères.
- 2- Un titan Reaver doit être équipé de 3 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support
- 3- Un titan Warlord doit être équipé de 4 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support

Les armes des catégorie Légères et Assaut sont gratuites, les armes Tactiques coûtent 25points pièce. Les armes de support coûtent 50 points pièce. Ces points s'ajoutent à ceux du Titan sélectionné.

	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Armes légères	Canon à plasma léger	45cm	2x MA2+, Rechargement	
	Canon Inferno léger	30cm	3PB, Ignore les couverts	
	ET	(15cm)	Armes légères, +1A, Ignore les couverts	
	Destructeur turbo laser léger	45cm	4 x AP5+ / AC3+	
	Méga bolter Vulcain léger	45cm	4 x AP3+ / AC5+	
	Lance roquettes multiple léger	45cm	3PB	
Assaut	Module d'assaut Corvus	(15cm)	Armes légères, +4A	Emplacement de bras.
	Poing tronçonneur	(contact)	Armes d'assaut, +6A, MA	Emplacement de bras.
	Démolisseur	(contact)	Armes d'assaut, +1A, TT(d6), Frappe en premier	Emplacement de bras.
	Poing de combat	(contact)	Armes d'assaut, +3A, TT(d3)	Emplacement de bras
Armes tactiques	Canon à plasma	60cm	3x MA2+, Rechargement	
	Canon Inferno	30cm	4PB, Ignore les couverts	
	ET	(15cm)	Armes légères, +1a, Ignore les couverts	
	Destructeur turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	
	Méga bolter Vulcain	45cm	6 x AP3+ / AC5+	
	Lance-roquettes multiple	60cm	3PB	
	Canon gatling	60cm	4 x AP4+ / AC4+	
	Canon fuseur	30cm	2x MA3+, TT(1)	
	ET	(15cm)	Armes légères, +1A, TT(1D3)	
	Thermo fuseur	(15cm)	Armes légères, +4A, MA	
Ssupport	Sismo canon	90cm	2PB, MA	
	Canon volcano	90cm	MA2+, TT(d3)	
	Destructeur plasma	90cm	4x MA2+, Rechargement,	
	Missile vortex	Illimité	3PB, TT(d3), Tir unique, Tir indirect	Emplacement de carapace.
	Missile de barrage	Illimité	8PB, Tir unique, Rupture, Tir indirect	Emplacement de carapace.

	Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Chevaliers	Baron	EG	25cm	4+	3+	3+	Canon baron	45cm	2xAP4+/AC4+	CD2, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Charismatique, Commandant, Marcheur, Sans Peur, Meneur. Critique : le Baron est détruit.
							Lance énergétique	(15cm)	Arme légère, +1A, MA, frappe en premier	
							Electro-lance	(15cm)	Arme légère, +1A, frappe en premier	
	Sénéchal	Pers.	-	-	-	-	-	-	-	Charismatique, Meneur.
Paladin	EG	25cm	4+	4+	4+	Canon chevalier	45cm	AP4+/AC4+	CD1, Blindage Renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur.	
						Autocanon	45cm	AP4+/AC6+		
						Tronçonneuse lourde	(contact)	Arme d'assaut, +1A, MA		
						Electro-lance	(15cm)	Arme légère, +1A, frappe en premier		
Skitarii	Electro-prêtre	Pers.	-	-	-	-	Servo-bras	(contact)	Arme d'assaut, +1A, MA	Charismatique, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.
	Skitarii	INF	15cm	6+	6+	5+	Fusils laser	(15cm)	Armes légères	
							Bolter lourd	30cm	AP5+	
	Prétorien	INF	15cm	3+	5+	5+	Armes prétoriennes	(contact)	Arme d'assaut, +1A	Sans peur
							Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	
							Fusils laser	(15cm)	Armes légères	
	Thudd gun	INF	10cm	-	-	5+	Thudd gun	45cm	AP4+/AC6+, Tir indirect	
	Mortier taupe	INF	10cm	-	-	5+	Mortier taupe	30cm	1PB, Tir indirect, Rupture	
	Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-laser	30cm	AP5+/AC6+	Transport (peut transporter deux des unités suivantes : Skitarii, Prétoriens ou un canon de bataille).
							Bolter lourd	30cm	AP5+	
	Hydre	VB	30cm	5+	6+	5+	2x Canon Hydre	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	
							Bolter lourd	30cm	AP5+	
	Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier	75cm	AP4+/AC4+	Blindage renforcé.
Canon laser							45cm	AC5+		
Bolter lourd							30cm	AP5+		
Sentinelle	VL	20cm	6+	6+	5+	Multi-laser	30cm	AP5+/AC6+	Marcheur, Eclaireur.	

	Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Ordinatus	Ordinatus Mars	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon Laser Disrupteur Sonique	45cm 100cm	AC 5+ 10PB, Ignore les couverts, Rupture, FrtF	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée.
	Ordinatus Armageddon	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon Laser Canon Nova	45cm 100cm	AC 5+ 4xMA3+, TT(d3), FrtF	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée.
	Ordinatus Golgotha	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon Laser 6x Missile Hellfire	45cm Illimitée	AC 5+ 3PB, Ignore les couverts, MA, Tir Indirect, Tir unique	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée.
Aéronefs	Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants	15cm	AP4+/AA5+, FrtF	Désengagement.
							Multi-laser	30cm	AP5+/AC6+, FrtF	
							Roquettes	30cm	AC4+, FrtF	
	Marauder Bomber	EG	B	6+	-	-	Bolters lourds jumlés	30cm	AA5+, FrtF	CD2 Critique: le Marauder s'écrase au sol.
							Bolters lourds jumlés	30cm	AA5+, ArrF	
							Canons laser jumelés	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
							Bombes	15cm	3PB, FrtF	
	Marauder Destroyer	EG	B	6+	-	-	3x Autocanons jumelés	45cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	CD2 Critique: le Marauder s'écrase au sol.
							2x Roquettes	30cm	AC4+, FrtF	
							Canon d'assaut jumelés	30cm	AA4+, ArrF	
Bombes							15cm	3PB, FrtF		
Bolters lourds jumlés							30cm	AA5+, FrtF		
Vaisseaux	Croiseur de l'Adeptus	V	-	-	-	-	Bombardement orbital Frappe Chirurgicale	- -	3PB, MA MA2+, TT(d3)	
	Cuirassé de l'Adeptus	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	8PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.

NOTES :