

# ADEPTUS MECHANICUS

## RÈGLE D'ARMÉE

Une armée de l'Adeptus Mechanicus qui va en guerre est un spectacle aussi glorieux que terrifiant, chacun de ces guerriers saints s'avérant être une fusion dérangementante d'humain et de machine. Tandis que les Technoprêtres et leurs séides fanatiques entonnent de leurs voix modifiées des prières au Dieu-Machine, la soldatesque Skitarii et leurs Servitors mécaniques répondent aux impératifs doctrinaires téléversés par leurs maîtres pour augmenter et adapter leurs aptitudes martiales.

### IMPÉRATIFS DOCTRINAIRES

Au début du round de bataille, vous pouvez choisir 1 des Impératifs Doctrinaires ci-dessous. Jusqu'à la fin du round de bataille, cet Impératif Doctrinaire est actif pour votre armée, et toutes les unités de votre armée qui ont l'aptitude Impératifs Doctrinaires gagnent les aptitudes correspondantes décrites ci-dessous.

#### IMPÉRATIF PROTECTEUR

- Les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude **[LOURD]**.
- À chaque attaque de tir ciblant cette unité, si cette unité est dans votre zone de déploiement, dégradez de 1 la Caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

#### IMPÉRATIF CONQUÉRANT

- Les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude **[ASSAUT]**.
- À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, si la cible de cette attaque est dans la zone de déploiement adverse, améliorez de 1 la Caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.



## RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS MECHANICUS**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Cohorte Radioactive.

### BOMBARDEMENT RADIOACTIF

*Qu'il s'agisse des conséquences d'un phénomène naturel, d'un conflit fratricide apocalyptique ou d'un accident calamiteux, nombre de mondes-forges sont lourdement irradiés. Quand des guerres saintes de réquisition sont lancées, les Technoprêtres n'ont aucun scrupule à utiliser ce mal invisible contre l'ennemi et bombardent le champ de bataille de radiations fatales avant de donner l'assaut.*

#### AU 1<sup>ER</sup> ROUND DE BATAILLE

### BOMBARDEMENT

Au début du premier round de bataille, pour chaque unité ennemie dans la zone de déploiement adverse, votre adversaire doit décider si cette unité va se mettre à couvert ou tenir ses positions. Si une unité se met à couvert, jusqu'à la fin du round de bataille, elle est Ébranlée. Si une unité tient ses positions, jetez 1 D6 pour elle : sur 3+, cette unité subit D3 blessures mortelles.

#### À PARTIR DU 2<sup>E</sup> ROUND DE BATAILLE

### RETOMBÉES

Au début du deuxième, troisième, quatrième et cinquième rounds de bataille, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie dans la zone de déploiement adverse. Sur 3+, cette unité subit 1 blessure mortelle.



## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Cohorte Radioactive, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Cohorte Radioactive.



### HALO FUNESTE

COHORTE RADIOACTIVE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Une brume isotopique fatale nimbe les guerriers d'une Cohorte Radioactive, et chacune de leurs exhalaisons enrichit ce brouillard ionisé pour saper la force et l'énergie de ceux qui ne sont pas immunisés aux radiations.*

**QUAND :** À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTUS MECHANICUS** de votre armée (hormis les unités **VÉHICULE**) qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

**EFFET :** Jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque qui cible votre unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

1PC



### DOSE LÉTALE

COHORTE RADIOACTIVE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

*Après avoir été sanctionnées par la Triple Litanie, ces batteries, bonbonnes de combustible et munitions solides bénites ont passé une décennie dans un temple-forge aussi ancien qu'irradié afin de garantir leur létalité.*

**QUAND :** À votre phase de Tir.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTUS MECHANICUS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité qui cible une unité ennemie (hormis les unités **VÉHICULE**), ajoutez 1 au jet de Blessure.

2PC



### ORDRE D'EXTINCTION

COHORTE RADIOACTIVE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Les Technoprêtres ordonnent la purge complète d'une zone, prélude à la transformation du champ de bataille en désert de cendres irradiées.*

**QUAND :** À votre phase de Commandement.

**CIBLE :** 1 figurine **TECHNOPRÊTRE** de votre armée et 1 pion d'objectif à 24" de cette figurine.

**EFFET :** Jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à portée de ce pion d'objectif. Sur 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle et doit faire un test d'Ébranlement.

1PC



### IMPÉRATIF AGRESSEUR

COHORTE RADIOACTIVE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Les Skitarii sentent une main invisible se poser sur leur esprit comme le Dieu-Machine les presse en avant. Les servomoteurs sont poussés à leur maximum tandis que les fibres s'emplissent de l'énergie sans limite de la Force Motrice et propulsent les fidèles sur une croisade inexorable.*

**QUAND :** À votre phase de Charge.

**CIBLE :** 1 unité **SKITARI** de votre armée qui a Avancé à ce tour.

**EFFET :** Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour déclarer une charge même si elle a Avancé à ce tour.

**RESTRICTIONS :** Vous pouvez utiliser ce Stratagème seulement si l'Impératif Conquérant est actif votre armée.

1PC



## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Cohorte Radioactive, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Cohorte Radioactive.



### RETOMBÉES VENGERESSES

COHORTE RADIOACTIVE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*La sentence pour ceux qui ont osé lever la main sur les créations sacrées des Technoprêtres a été soigneusement préparée avant de s'abattre rageusement.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTUS MECHANICUS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

**EFFET :** Votre unité peut tirer comme s'il s'agissait de votre phase de Tir, mais elle doit cibler seulement cette unité ennemie ce faisant, et elle peut le faire seulement si cette unité ennemie est une cible éligible. Après que votre unité a résolu ses attaques de tir, elle n'est plus éligible pour tirer à nouveau à ce tour.



### IMPÉRATIF REMPART

COHORTE RADIOACTIVE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*La sagesse guerrière de Reductors anciens et expérimentés est chargée de force dans l'esprit des Skitarii. Chaque impulsion de données confère un sentiment d'invulnérabilité aux soldats des Technoprêtres.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE :** 1 unité **SKITARIII** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

**EFFET :** Jusqu'à la fin du tour, les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

**RESTRICTIONS :** Vous pouvez utiliser ce Stratagème seulement si l'Impératif Protecteur est actif pour votre armée.



# ADEPTUS MECHANICUS – COHORTE RADIOACTIVE

## OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Cohorte Radioactive, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Cohorte Radioactive.

### PROTOCOLES DE PURGE ARCHIVÉS

*Ayant été témoin de centaines de bombardements nucléaires, ce commandant expérimenté peut compulser ces conflits minutieusement servo-enregistrés afin d'émettre sur le réseau de ses guerriers des protocoles ajustés. Ce faisant, il leur confère une acuité martiale hyperprédictive leur permettant de vaincre l'ennemi tandis que ce dernier erre en titubant hors de ses positions irradiées.*

Figurine **MARÉCHAL SKITARI** seulement. Au début du round de bataille, vous pouvez choisir 1 unité **SKITARI** amie à 12" du porteur. Jusqu'au début du prochain round de bataille, si l'Impératif Protecteur est actif pour votre armée, l'Impératif Conquérant est actif pour cette unité à la place, et si l'Impératif Conquérant est actif pour votre armée, l'Impératif Protecteur est actif pour cette unité à la place.

### ÉMANATIONS ÉCLIPSANTES

*Ce partisan dévoué du Dieu-Machine est nimbé d'une dense brouillard radioactif qui dissimule ses alliés à la vue et aux scanners de l'adversaire.*

Figurine **ADEPTUS MECHANICUS** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Discrétion.

### MAÎTRE ANNIHILATEUR

*Doté d'un esprit fort heureusement prémuni des passions de la chair, ce zélateur est devenu un annihilateur hors pair, contrôlant sa technologie implacable pour éliminer toute vie devant lui. Mieux encore, il peut communiquer la logique insensible de ses priorités à ses séides.*

Figurine **ADEPTUS MECHANICUS** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les armes de tir dont les figurines de l'unité sont équipées ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**.

### OMNI-STÉRILISATEUR

*Cette arme incarne le mépris de l'Adeptus Mechanicus pour la vie organique. La chair, le sang et les os pris dans ses faisceaux calcinants sont réduits en atomes inertes en quelques instants.*

Figurine **ADEPTUS MECHANICUS** seulement. Ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques des armes de tir du porteur. De plus, les armes de tir du porteur ont les aptitudes **[ANTI-INFANTRIE 2+]** et **[ANTI-MONSTRE 4+]**.





# ARCHÉOPTÈRE FUSILAVE

M

20+"

E

9

SV

3+

PV

10

CD

7+

CO

0



## 🎯 ARMES DE TIR

Bordée de mitrailleuses Cognis

[TIR RAPIDE 9, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]

PORTÉE

36"

A

CT

F

PA

D

9

4+

4

0

1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

Coque blindée

PORTÉE

Mêlée

A

CC

F

PA

D

3

4+

6

0

1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Stationnaire

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Râtelier à Bombes :** Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée et jetez six D6 : pour chaque 3+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Lance-leurres :** Le porteur a le mot-clé FUMÉE.

**Liaison de Commandement :** Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

## ENDOMMAGÉ : 1-3 PV RESTANTS

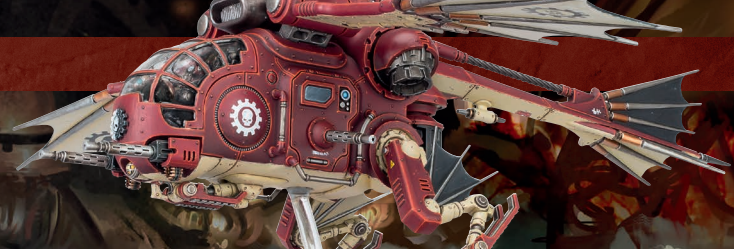
Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, IMPERIUM, SKITARI, ARCHÉOPTÈRE FUSILAVE

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ARCHÉOPTÈRE FUSILAVE

*Sa cargaison d'explosifs configurable définit l'Archéoptère Fusilave comme un bombardier dévastateur et un appareil de nettoyage au sol. Les Technoprêtres emploient des escadrons entiers pour raser les défenses ennemies et déloger les hérétiques retranchés, ainsi que pour dégager les sites de prospection en vue de poursuivre sans entrave la sacro-sainte Quête du Savoir.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La liaison de commandement de cette figurine peut être remplacée par 1 lance-leurres.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Archéoptère Fusilave

**Cette figurine est équipée de :** bordée de mitrailleuses Cognis ; coque blindée ; liaison de commandement.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, IMPERIUM, SKITARII, ARCHÉOPTÈRE FUSILAVE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS



# ARCHÉOPTÈRE STRATORAPTOR

M

20+"

E

9

SV

3+

PV

10

CD

7+

CO

0



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Cognis [TIR RAPIDE 3, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	4	0	1
Éclateur à phosphore lourd [IGNORE LE COUVERT]	36"	3	4+	6	-1	1
Canon laser Cognis jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	48"	1	4+	12	-3	D6+1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Stationnaire

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Mitrailage au Sol** : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité ennemie (hormis les unités qui ont le mot-clé **Vol**), ajoutez 1 au jet de Touche.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Lance-leurres** : Le porteur a le mot-clé **FUMÉE**.

**Liaison de Commandement** : Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

## ENDOMMAGÉ : 1-3 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-3 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, IMPERIUM, SKITARI, ARCHÉOPTÈRE STRATORAPTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS

# ARCHÉOPTÈRE STRATORAPTOR

Le Stratoraptor tire avantage des tuyères vectorielles et du profil d'aile variable de l'Archéoptère pour exceller dans le rôle d'appareil d'attaque au sol. Son panel d'armes lourdes, qui mêle haute puissance et cadence de tir élevée, garantit que le Stratoraptor constitue un danger mortel pour l'infanterie retranchée comme pour les blindés.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La liaison de commandement de cette figurine peut être remplacée par 1 lance-leurres.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Archéoptère Stratoraptor

Cette figurine est équipée de : 2 mitrailleuses Cognis ; 2 éclateurs à phosphore lourds ; canon laser Cognis jumelé ; coque blindée ; liaison de commandement.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, IMPERIUM, SKITARI, ARCHÉOPTÈRE STRATORAPTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS

# ARCHÉOPTÈRE TRANSVECTOR

M

20+''

E

9

SV

3+

PV

10

CD

7+

CO

0



## ARMES DE TIR

Bordée de mitrailleuses Cognis

[TIR RAPIDE 9, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]

PORTÉE

36''

A

9

CT

4+

F

4

PA

0

D

1

## ARMES DE MÊLÉE

Coque blindée

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

6

PA

0

D

1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur, Stationnaire

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Déploiement Aérien** : Si cette figurine commence la partie en mode Stationnaire et en Réserve Stratégique, elle peut être placée à l'étape des Renforts de votre première, votre deuxième ou votre troisième phase de Mouvement, quelles que soient les règles de la mission.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Lance-leurres** : Le porteur a le mot-clé FUMÉE.

**Liaison de Commandement** : Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

## ENDOMMAGÉ : 1-3 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-3 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, TRANSPORT, VOL, IMPERIUM, SKITARII, ARCHÉOPTÈRE TRANSVECTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS

# ARCHÉOPTÈRE TRANSVECTOR

Transport d'insertion aérienne idéal, le Transvector est employé en nombre dans les flottes d'Exploration pour la reconnaissance et l'extraction rapide en milieu hostile. Ils sont incroyablement agiles, leurs pilotes implantés capables de modifier la forme des ailes selon les conditions atmosphériques, tout en contrôlant leurs mitrailleuses Cognis pour faucher les ennemis en approche.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La liaison de commandement de cette figurine peut être remplacée par 1 lance-leurres.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Archéoptère Transvector

Cette figurine est équipée de : bordée de mitrailleuses Cognis ; coque blindée ; liaison de commandement.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines **INFANTRIE SKITARII** ou **INFANTRIE TECHNOPRÊTRE**.

Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL** ni **KATAPHRON**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, TRANSPORT, VOL, IMPERIUM, SKITARII, ARCHÉOPTÈRE TRANSVECTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# BELISARIUS CAWL

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	8	2+	10	6+	3



## ☀️ ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Atomisateur solaire [DÉFLAGRATION, FUSION D3]	18"	D3	2+	14	-4	3

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Électro-fléau [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	4	2+	5	-1	1
Hache de l'Omnimesie de Cawl	Mêlée	4	2+	8	-2	2
Ruche de mécadendrites [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2D6	3+	4	0	1

## CANTIQUES DE L'OMNIMESSIE

**Invocation de la Machine Vengeresse (Aura)** : Tant qu'une unité **ADEPTUS MECHANICUS** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de Touche de 1.

**Mantra de la Discipline (Aura)** : Tant qu'une unité **ADEPTUS MECHANICUS** amie est à 6" de cette figurine, chaque fois que vous faites un test d'Ébranlement ou de Commandement pour l'unité, vous pouvez relancer le test.

**Psaume-linceul (Aura)** : Tant qu'une unité **ADEPTUS MECHANICUS** amie est à 6" de cette figurine, l'unité a l'aptitude Discretion.

## APTITUDES

**Cantiques de l'Omnimesie** : Au début du round de bataille, choisissez 1 des aptitudes de la section Cantiques de l'Omnimesie (voir ci-contre). Jusqu'au début du prochain round de bataille, cette figurine a cette aptitude.

**Garde Rapprochée du Mechanicus** : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs autres unités **ADEPTUS MECHANICUS** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

**Mécanismes d'Autoréparation** : Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère jusqu'à D3 PV perdus.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

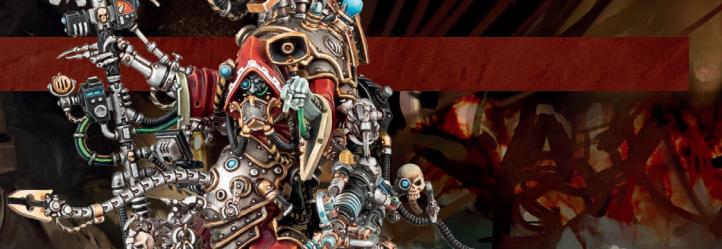
MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TECHNOPRÊTRE, BELISARIUS CAWL



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS

# BELISARIUS CAWL

*La forme guerrière de Belisarius Cawl est un hybride biomécanique aux membres multiples. Des bioniques avancées lui confèrent une force et une résistance immenses, tandis que ses vrilles serpentines réparent à mesure son enveloppe cybernétique. Depuis 10 000 ans, Cawl éradique les ennemis de l'Imperium, et dirige les adorateurs du Dieu-Machine dans la sainteté de l'acquisition.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Belisarius Cawl – HÉROS ÉPIQUE

**Cette figurine est équipée de :** atomisateur solaire ; électro-fléau ; hache de l'Omnimesse de Cawl ; ruche de mécadendrites.

## COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**MOTS-CLÉS :** MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TECHNOPRÊTRE, BELISARIUS CAWL



**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
ADEPTUS MECHANICUS

# ÉLECTROPRÊTRES CORPUSCARIII



M

6"

E

3

SV

7+

PV

1

CD

7+

CO

1

## ☯ ARMES DE TIR

Gantelets électrostatiques  
[PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 2]

PORTÉE

12"

A

3

CT

3+

F

5

PA

0

D

1

## ⚔ ARMES DE MÊLÉE

Gantelets électrostatiques [TOUCHES SOUTENUES 2]

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

5

PA

0

D

1

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

**Electro-transmission** : Tant qu'une figurine **PERSONNAGE** mène cette unité, à chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, ÉLECTROPRÊTRES, CORPUSCARIII



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ÉLECTROPRÊTRES CORPUSCARIII

Les Électroprêtres de la faction Corpuscarii emmagasinent un énorme potentiel électrique tandis qu'ils entonnent leurs cantiques guerriers. Ils canalisent la Force Motrice à travers leurs corps, impatients de partager l'illumination en la libérant par leurs gantelets sous forme de décharges qui sautent de cible en cible.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Électroprêtres Corpuscarii

Chaque figurine est équipée de : gantelets électrostatiques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, ÉLECTROPRÊTRES, CORPUSCARIII



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS



# COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE

M

6"

E

4

SV

2+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

Pistolet archéotechnologique

[BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]

PORTÉE

12"

A

1

CT

3+

F

6

PA

-1

D

1

## ARMES DE MÊLÉE

Gantelet énergétique

PORTÉE

Mêlée

A

2

CC

3+

F

8

PA

-2

D

2

## APTITUDES

BASE : Meneur

**Protocoles de Combat :** À votre phase de Commandement, si cette figurine mène une unité **ROBOTS KASTELAN**, elle peut reprogrammer les protocoles de combat de cette unité. En ce cas, faites un test de Commandement pour cette figurine ; si le test est réussi, l'unité suit le protocole de votre choix dans la liste ci-dessous. Une fois qu'une unité suit un protocole donné, elle suit le même jusqu'à ce qu'elle en suive un autre.

- **Protocole Protecteur :** Ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques des armes de tir dont sont équipées les figurines **ROBOTS KASTELAN** de l'unité.
- **Protocole Conquérant :** Ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ROBOTS KASTELAN** de l'unité.
- **Protocole Égide :** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines **ROBOTS KASTELAN** de l'unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TECHNOPRÊTRE, COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE

Les Compilateurs optimisent la programmation des robots dont ils ont la charge. Ces Technoprêtres emploient des rituels et hymnes binaires pour bénir les fiches doctrinaires avec lesquels ils changent les protocoles des robots, tout en dévastant les ennemis de l'Omnimesse avec les tirs ionisés de leurs pistolets archéotechnologiques.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Compilateur Cybernétique

Cette figurine est équipée de : pistolet archéotechnologique ; gantelet énergétique.

## MENEUR

Cette figurine doit être attachée à l'unité suivante :

- **ROBOTS KASTELAN**

Vous devez attacher cette figurine à une unité **ROBOTS KASTELAN**, même si une ou plusieurs autres figurines **COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE** lui ont déjà été attachées. En pareils cas, si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées avec leurs Effectifs Initiaux d'origine. Si vous ne pouvez pas attacher cette figurine à une unité **ROBOTS KASTELAN**, cette figurine ne peut pas être déployée et compte comme ayant été détruite au premier round de bataille.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TECHNOPRÊTRE, COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ROBOTS KASTELAN

M

6"

E

9

SV

2+

PV

7

CD

7+

CO

2

## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Éclateur à phosphore lourd [IGNORE LE COUVERT]	36"	3	4+	6	-1	1
Crémateur Incendine [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Éclateur à phosphore de Kastelan [IGNORE LE COUVERT]	24"	3	4+	6	0	2
Éclateur à phosphore de Kastelan jumelé [IGNORE LE COUVERT, JUMELÉ]	24"	3	4+	6	0	2

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	4+	6	0	1
Poing de Kastelan	Mêlée	4	4+	12	-2	3
Paire de poings de Kastelan [JUMELÉ]	Mêlée	4	4+	12	-2	3



## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

**Garde Rapprochée Robotique** : Tant qu'une figurine **COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE** mène cette unité, cette figurine a l'aptitude **Insensible à la Douleur 4+**.

**Grille de Déflexion** : à chaque attaque de tir ciblant une figurine **ROBOT KASTELAN** de cette unité, sur un jet de sauvegarde non modifié de 6, l'unité attaquante subit 1 blessure mortelle après avoir résolu ses attaques.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, ROBOTS KASTELAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ROBOTS KASTELAN

*Les Robots Kastelan sont d'énormes automates datant du passé obscur de l'Humanité, protégés par une épaisse armure et des champs de force perfectionnés. Respectant sans failles leurs doctrines préprogrammées, les Kastelan sont immuables en défense et inexorables en attaque, tandis qu'ils déchainent leur puissance de feu et enchaînent les coups fracassants de leurs gantelets démesurés.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir sa paire de poings de Kastelan remplacée par 1 des choix suivants:
  - 1 éclateur à phosphore de Kastelan et 1 poing de Kastelan
  - 1 éclateur à phosphore de Kastelan jumelé et 1 arme de corps à corps
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son crémateur Incendine remplacé par 1 éclateur à phosphore lourd.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-4 Robots Kastelan

**Chaque figurine est équipée de :** crémateur Incendine ;  
paire de poings de Kastelan.

---

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, ROBOTS KASTELAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ÉLECTROPRÊTRES FULGURITES

M

6"

E

3

SV

7+

PV

1

CD

7+

CO

1



## ARMES DE MÊLÉE

Bâton électroclaste [BLESSURES DÉVASTATRICES]

## PORTÉE

Mêlée

A

2

CC

3+

F

6

PA

-1

D

2

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

**Electro-transmission** : Tant qu'une figurine **PERSONNAGE** mène cette unité, à chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, ÉLECTROPRÊTRES, FULGURITE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ÉLECTROPRÊTRES FULGURITES

Crépitant de l'énergie dérobée à ceux qu'ils tuent, les Électroprêtres Fulgurites sont des dévots fanatiques du Dieu-Machine. Avec leurs bâtons de cuivre, ils châtient les blasphémateurs qui gaspillent la Force Motrice, récupérant cette dernière dans leurs accumulateurs afin d'alimenter leur champ Voltagheist.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Électroprêtres Fulgurites

Chaque figurine est équipée de : bâton électroclaste.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, ÉLECTROPRÊTRES, FULGURITE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# FERRO-ÉCHASSIERS BALLISTARIII

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	3+	7	7+	2



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Autocanon Cognis jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	48"	2	4+	9	-1	3
	Canon laser Cognis jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	48"	1	4+	12	-3	D6+1

⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Pieds de Ferro-échassier	Mêlée	3	4+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Échassier :** Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite, et vous pouvez relancer les tests de Fuite Désespérée pour les figurines de cette unité.

**Datacâble à Large Spectre :** Chaque fois que vous choisissez cette unité comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, IMPERIUM, SKITARIII, FERRO-ÉCHASSIERS BALLISTARIII



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS

## FERRO-ÉCHASSIERS BALLISTARII

*Les Ferro-échassiers Ballistarii sont de rapides marcheurs de combat pilotés par des tireurs d'élite vétérans. Ils se faufilent sur le champ de bataille avant d'invoquer l'esprit de la machine éveillé de leurs armes pour acquérir rapidement des solutions de tir. Une fois leur puissance de feu déchainée, ils se redéploient en quête de nouvelles cibles.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son autocanon Cognis jumelé remplacé par 1 canon laser Cognis jumelé.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Ferro-échassiers Ballistarii

Chaque figurine est équipée de : autocanon Cognis jumelé ;  
pieds de Ferro-échassier.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, IMPERIUM, SKITARII,  
FERRO-ÉCHASSIERS BALLISTARII



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS



# BRÉCHEURS KATAPHRON

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	7	3+	3	7+	1



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Électrofusil lourd [ANTI-VÉHICULE 4+, TIR RAPIDE 2]	36"	2	4+	8	-2	3
Canon à torsion [ANTI-INFANTERIE 2+, DÉFLAGRATION]	48"	D3	4+	6	-2	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Électrogriffe [ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	4	4+	5	-1	1
Pince hydraulique	Mêlée	2	4+	8	-2	3

## APTITUDES

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Ordre de Brèche :** À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Tant que cette unité est à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, KATAPHRON, BRÉCHEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# BRÉCHEURS KATAPHRON

*Les Brécheurs Kataphron sont d'énormes serviteurs de combat montés sur chenilles. Ils sont l'instrument idéal pour éventrer les lignes et les bastions adverses à l'aide de leurs armes lourdes et de leurs outils de combat rapproché, tandis que les tirs ennemis sont déviés par leurs armures lourdes et absorbés par leurs couches successives de bioniques.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son électrofusil lourd remplacé par 1 canon à torsion.
  - Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son électrogriffe remplacé par 1 pince hydraulique.
- 

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Brécheurs Kataphron

Chaque figurine est équipée de : électrofusil lourd ; électrogriffe.

---

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, KATAPHRON, BRÉCHEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# DESTRUCTEURS KATAPHRON

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	3	7+	1



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes Cognis [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Canon à gravitons lourd [ANTI-VÉHICULE 2+]	30"	4	4+	6	-1	2
▶ Coulevrine à plasma Kataphron – standard	36"	4	4+	7	-2	1
▶ Coulevrine à plasma Kataphron – surcharge [À RISQUE]	36"	4	4+	8	-3	2
Éclateur à phosphore [IGNORE LE COUVERT, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	5	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	5	0	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, KATAPHRON, DESTRUCTEURS

## APTITUDES

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Directives Sentinelle :** Chaque fois que vous ciblez cette unité avec le Stratagème Tir en État d'Alerte, les touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 5+ en résolvant ce Stratagème.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# DESTRUCTEURS KATAPHRON

*Ces assemblages biomécaniques opèrent en tant que plateformes d'arme lourde mobiles, montées d'un canon principal ésotérique et de défenses pour le combat rapproché. Leurs sous-routines balistiques peuvent leur permettre d'opérer indépendamment des protocoles de combat préprogrammés, ce qui en fait des instruments de destruction adaptables.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son canon à gravitons lourd remplacé par 1 coulevrine à plasma Kataphron.
  - Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son éclateur à phosphore remplacé par 1 lance-flammes Cognis.
- 

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Destructeurs Kataphron

**Chaque figurine est équipée de :** canon à gravitons lourd ; éclateur à phosphore ; arme de corps à corps.

---

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, IMPERIUM, KATAPHRON, DESTRUCTEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ONAGRE DES DUNES

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	11	7+	3



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Mitrailleuse Cognis [TIR RAPIDE 3, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	4	0	1
	Lance-missiles Daedalus [ANTI-VOL 2+]	48"	1	4+	10	-2	D6+1
➤	Faisceau d'éradication – diffus [DÉFLAGRATION, TOUCHES SOUTENUES D3]	36"	D6	4+	9	-2	2
➤	Faisceau d'éradication – concentré [DÉFLAGRATION, TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	D6	4+	9	-3	3
	Éclateur à phosphore lourd [IGNORE LE COUVERT]	36"	3	4+	6	-1	1
	Laser à neutrons [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	2	4+	16	-4	D6+1
	Matrice Icarus [ANTI-VOL 4+, JUMELÉ]	48"	6	4+	8	-1	2
	Éclateur à phosphore lourd Onagre jumelé [IGNORE LE COUVERT, JUMELÉ]	36"	4	4+	6	-1	2

⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Pattes d'Onagre des Dunes	Mêlée	3	4+	6	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, SKITARII, ONAGRE DES DUNES

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Arpenteur des Dunes** : Cette figurine peut être déplacée par-dessus les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Datacâble à large spectre** : Chaque fois que vous choisissez le porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

**Fumigènes** : Le porteur a le mot-clé FUMÉE.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# ONAGRE DES DUNES

L'armement polyvalent de l'Onagre des Dunes peut décimer des escadrons d'aérodynes, éventrer les blindés ou atomiser l'infanterie d'élite dans d'aveuglants rayons d'énergie. Ce sont des plateformes de tir adaptables, bien protégées et aisément capables d'avancer aux côtés des Skitarii en franchissant les obstacles sur leurs pattes multiples.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le faisceau d'éradication de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-missiles Daedalus et 1 matrice Icarus
  - 1 laser à neutrons et 1 mitrailleuse Cognis
  - 1 éclateur à phosphore lourd Onagre jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Cognis additionnelle.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
  - 1 datacâble à large spectre
  - 1 fumigènes

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Onagre des Dunes

Cette figurine est équipée de : faisceau d'éradication ; pattes d'Onagre des Dunes.

---

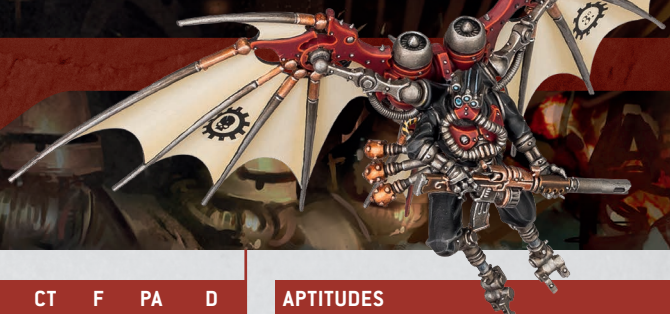
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, SKITARI, ONAGRE DES DUNES



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# VAOUTOURS PTERAXII

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	4+	2	7+	1



## ☯ ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Éclateur à fléchettes [PISTOLET]	12"	5	4+	3	0	1
Carabine à fléchettes	18"	6	4+	3	0	1

## ⚔ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Matraque taser [TOUCHES SOUTENUES 2]	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Courants Thermiques** : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut effectuer 1 des choses suivantes :

- Faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".
- Faire un mouvement Normal de jusqu'à 12", à condition que chaque figurine de cette unité finisse ce mouvement entièrement à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies.

Dans tous les cas, si elle le fait, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

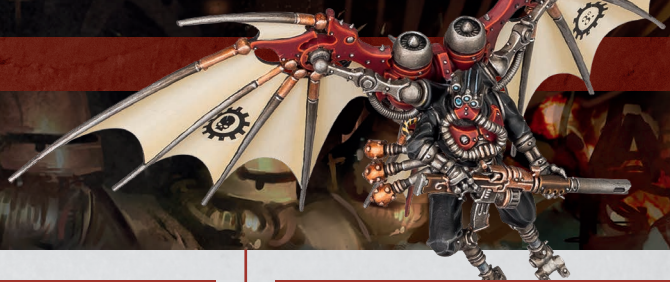
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, SKITARII, VAOUTOURS PTERAXII



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# VAUTOURS PTERAXII

*Les Vautours Pteraxii ont un niveau de conscience restreint de sorte à ne conserver que leurs réflexes optimisés. Ce sont des chasseurs aéroportés supérieurs, qui traquent leurs proies depuis un point de vue avantageux avant de fondre sur elle dans une grêle de fléchettes tranchantes comme des rasoirs.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Vautour Pteraxii Alpha
- 4-9 Vautours Pteraxii

La figurine de Vautour Pteraxii Alpha est équipée de :  
éclateur à fléchettes ; matraque taser.

Chaque figurine de Vautour Pteraxii est équipée de :  
carabine à fléchettes ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, SKITARII,  
VAUTOURS PTERAXII



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS



# STÉRILISATEURS PTERAXII

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	4+	2	7+	1



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Éclateur à fléchettes [PISTOLET]	12"	5	4+	3	0	1
Chalumeau à phosphore [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Serres de Pteraxii	Mêlée	2	4+	4	0	1
Matraque taser [TOUCHES SOUTENUES 2]	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Conflagration Cuisante** : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et **VÉHICULES**) qui a été touchée par un ou plusieurs chalumeaux à phosphore de cette unité à cette phase et jetez 1 D6, en ajoutant 3 au résultat si l'unité ayant cette aptitude est à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies. Sur 4+, jusqu'à la fin du prochain tour adverse, l'unité ennemie est en feu. Tant qu'une unité est en feu, soustrayez 2" à sa caractéristique de Mouvement et soustrayez 2 à ses jets d'Avance et de Charge.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, IMPERIUM, SKITARII, STÉRILISATEURS PTERAXII



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# STÉRILISATEURS PTERAXII

*Les Stérilisateurs sont les éradicateurs cybernétiques d'organismes parasites au sein des vaisseaux et des manufactora, qui libèrent volontiers le feu chimique de leurs chalumeaux à phosphore sur les ennemis du Dieu-Machine. Ils descendent du ciel portés par des paquetages aux ailes membraneuses, les serres apprêtées, impatients de noyer l'ennemi dans les flammes.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Stérilisateur Pteraxii Alpha
- 4-9 Stérilisateurs Pteraxii

La figurine de Stérilisateur Pteraxii Alpha est équipée de :  
éclateur à fléchettes ; serres de Pteraxii ; matraque taser.

Chaque figurine de Stérilisateur Pteraxii est équipée de :  
chalumeau à phosphore ; serres de Pteraxii.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, IMPERIUM, SKITARII,  
STÉRILISATEURS PTERAXII



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# HUSSARDS SERBERYS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	4+	2	7+	2



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet archéotechnologique [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	4+	6	-1	1
Carabine galvanique [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	3	4+	4	0	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sabre de cavalerie et membres griffus	Mêlée	4	4+	4	0	1

## APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9"

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Tactica Obligua** : Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette unité, si cette dernière n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut effectuer 1 des choses suivantes :

- Faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".
- Faire un mouvement Normal de jusqu'à 6", à condition que Chaque figurine de cette unité finisse ce mouvement entièrement à 6" d'une ou plusieurs unités LIGNE ADEPTUS MECHANICUS amies.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Datacâble amélioré** : Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, IMPERIUM, SKITARII, HUSSARDS SERBERYS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# HUSSARDS SERBERYS

*Éclaireurs longue distance, les Hussards des Corps Serberys intègrent des panoplies de senseurs avancés à leurs montures cybercanidées pour identifier les intrus ennemis. Ils sont capables de maintenir un feu nourri à la carabine tout en se déplaçant à vive allure, et lorsque leur proie ne peut plus s'échapper, les Hussards tirent leurs sabres et chargent.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Hussard Serberys peut être équipé de 1 datacâble amélioré.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hussard Serberys Alpha
- 2-5 Hussards Serberys

La figurine de Hussard Serberys Alpha est équipée de :  
pistolet archéotechnologique ; carabine galvanique ;  
sabre de cavalerie et membres griffus.

Chaque figurine de Hussard Serberys est équipée de :  
carabine galvanique ; sabre de cavalerie et membres griffus.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, IMPERIUM, SKITARII, HUSSARDS SERBERYS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# SOUFREDOGUES SERBERYS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	4+	2	7+	2



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Carabine éclatouse à phosphore [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	18"	D6	4+	6	0	1
Revolver à phosphore [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET]	12"	D3	4+	4	0	1
Pistolet à phosphore [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Souffle de soufre [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	9"	D6	N/A	3	-1	1
Pistolets à phosphore jumelés [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, JUMELÉ]	12"	2	4+	4	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Électromasse de cavalerie [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	4+	5	-1	1
Membres griffus	Mêlée	4	4+	4	0	1

## APTITUDES

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Briseurs de Lignes** : Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 pour chaque figurine de l'unité ayant cette aptitude, en ajoutant 2 au résultat si cette dernière a commencé son mouvement de Charge à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies. Pour chaque 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, IMPERIUM, SKITARI, SOUFREDOGUES SERBERYS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# SOUFREDOGUES SERBERYS

*Les escadrons de cavalerie Soufredogue sont des troupes de choc agressives et des briseurs de lignes. Les bêtes mécaniques crachent des jets de vapeur phosphorée et démembrant l'ennemi avec leurs griffes, tandis que les cavaliers Skitarii d'élite font parler leurs pistolets aux tirs incandescents alors qu'ils percent les lignes de défense, avant de revenir achever les survivants.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines dans cette unité, les pistolets à phosphore jumelés de 1 Soufredogue Serberys peuvent être remplacés par 1 carabine éclateuse à phosphore et 1 pistolet à phosphore.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Soufredogue Serberys Alpha
- 2-5 Soufredogues Serberys

**La figurine de Soufredogue Serberys Alpha est équipée de :**  
revolver à phosphore ; souffle de soufre ; électromasse de cavalerie ; membres griffus.

**Chaque figurine de Soufredogue Serberys est équipée de :**  
pistolets à phosphore jumelés ; souffle de soufre ;  
membres griffus.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, IMPERIUM, SKITARI, SOUFREDOGUES SERBERYS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# SERVITORS

M

6"

E

3

SV

4+

PV

1

CD

8+

CO

0



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	6+	5	-1	2
	Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	6+	9	-4	D6
➤	Canon à plasma – standard [LOURD, DÉFLAGRATION]	36"	D3	6+	7	-2	1
➤	Canon à plasma – surcharge [LOURD, DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	6+	8	-3	2

⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Servobras de Servitor	Mêlée	1	5+	8	-2	3
	Outils de Servitor	Mêlée	1	5+	3	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SERVITORS

## APTITUDES

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Blocage Mental** : Tant qu'une figurine **TECHNOPRÊTRE** mène cette unité, améliorez de 1 les caractéristiques de Capacité de Tir et de Capacité de Combat des armes de tir et de mêlée dont sont équipées les figurines **SERVITOR** de cette unité.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# SERVITORS

Omniprésents au sein de l'Imperium, les Servitors décérébrés accompagnent également leurs maîtres du clergé à la guerre, où ils leur fournissent une assistance technique à toute épreuve. Protégés par une cybernétique industrielle, certains sont dotés d'énormes servobras pouvant servir d'armes brutales, tandis que d'autres reçoivent un armement à distance intégré afin de défendre le saint œuvre de leur maître.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 figurines peuvent avoir chacune leur Servobras de Servitor remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 bolter lourd et 1 outils de Servitor
  - 1 multi-fuseur et 1 outils de Servitor
  - 1 canon à plasma et 1 outils de Servitor

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 4 Servitors

Chaque figurine est équipée de : servobras de Servitor.

## SUITE DE SERVITORS

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité peut rejoindre 1 autre unité de votre armée qui est menée par une figurine **TECHNOPRÊTRE TECHNAUGURE** (une unité ne peut pas être rejointe par plus de 1 unité **SERVITOR**) En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, toutes les figurines de cette unité **SERVITOR** comptent comme faisant partie de l'unité de Gardes du Corps, et l'Effectif Initial de l'unité de Gardes du Corps est augmenté en conséquence.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SERVITORS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS



# INFILTRATEURS SICARIENS

M

8"

E

4

SV

4+

PV

2

CD

7+

CO

1

## ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Éclateur à fléchettes [PISTOLET]

12"

5

4+

3

0

1

Mitraillette [PISTOLET]

12"

3

4+

4

0

1

## ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Arme énergétique

Mêlée

2

4+

4

-2

1

Matraque taser [TOUCHES SOUTENUES 2]

Mêlée

2

4+

6

0

1

## APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Discrétion

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Interférence Neurostatique (Aura)** : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette unité, à chaque test d'Ébranlement ou de Commandement pour l'unité ennemie, soustrayez 1 au test. Tant que l'unité ayant cette aptitude est à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies, soustrayez 2 au test à la place.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SKITARII, INFILTRATEURS SICARIENS

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# INFILTRATEURS SICARIENS

Les Infiltrateurs Sicariens diffusent des fréquences qui brouillent les augures et perturbent les sens ennemis. Ainsi dissimulés, les Infiltrateurs accomplissent des missions de reconnaissance et de prise de flanc, intensifiant leur barrage sensoriel pour couper les communications adverses et attaquer sans être vu, à la faveur de la confusion qui s'ensuit.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir sa mitraillette et son arme énergétique remplacées par 1 éclateur à fléchettes et 1 matraque taser.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Princes Infiltrateur Sicarien
- 4-9 Infiltrateurs Sicariens

Chaque figurine est équipée de : mitraillette ;  
arme énergétique.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SKITARII, INFILTRATEURS SICARIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# CORRÔDEURS SICARIENS

M

8"

E

4

SV

4+

PV

2

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épées transsoniques [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	4	4+	4	-1	1
Épées transsoniques et griffe-discord [ANTI-INFANTERIE 3+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	4	4+	4	-2	1
Couperet transsonique et griffe-discord [ANTI-INFANTERIE 3+, PRÉCISION]	Mêlée	3	4+	4	-2	1

## APTITUDES

BASE : **Discrétion**

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Démarche Optimisée** : Ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour cette unité. Tant que cette unité est à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies, ajoutez 2 aux jets d'Avance et de Charge pour cette unité à la place.

**SAUVEGARDE INVULNÉRABLE**

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SKITARII, CORRÔDEURS SICARIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# CORRÔDEURS SICARIENS

Les *Corrôdeurs* sont lâchés telles des armes de terreur, pour chasser les servounités errantes et les blasphémateurs, ou pour se ruer sur les unités hostiles isolées et assassiner les chefs ennemis. Comme les autres *Sicariens*, les *Corrôdeurs* ont des membres allongés leur permettant de rattraper leur proie avant de la tailler en pièces avec leurs lames à vibrations transsoniques.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque *Corrôdeur Sicarien* (n'importe quel nombre) peut avoir son couperet transsonique et sa griffe-discord remplacés par 1 épées transsoniques.
- Le couperet transsonique et la griffe-discord du *Princeps Corrôdeur Sicarien* peuvent être remplacés par 1 épées transsoniques et griffe-discord.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 *Princeps Corrôdeur Sicarien*
- 4-9 *Corrôdeurs Sicariens*

Chaque figurine est équipée de : couperet transsonique et griffe-discord.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SKITARII, CORRÔDEURS SICARIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# MARÉCHAL SKITARII

M

6"

E

3

SV

4+

PV

3

CD

6+

CO

1



## ARMES DE TIR

Pistolet archéotechnologique  
[BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
12"	1	3+	6	-1	1

## ARMES DE MÊLÉE

Sceptre de contrôle

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	4	3+	6	-1	1

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Édit de Contrôle** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

**Liaison par Servocrâne** : Une fois par tour, vous pouvez choisir l'unité de cette figurine pour un Stratagème même si ce Stratagème a déjà été utilisé sur une autre unité de votre armée à cette phase.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Sceptre de contrôle** : L'unité du porteur peut quand même être choisie comme cible d'un Stratagème tant qu'elle est Ébranlée.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, SKITARII, MARSHAL



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# MARÉCHAL SKITARII

Les Maréchaux dirigent les manipules et cohortes de soldats Skitarii. Ce sont des combattants vétérans d'innombrables croisades, qui ont eu le privilège de recevoir des augmétiques améliorés. Les Maréchaux servent d'intermédiaires entre les formations de Skitarii et leurs maîtres du clergé. Ils emploient des liaisons pour affiner les doctrines de leurs guerriers jusqu'à effleurer la sainte perfection.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maréchal Skitarii

Cette figurine est équipée de : pistolet archéotechnologique ; sceptre de contrôle.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- RANGERS SKITARII
- PATROUILLEUR SKITARII

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, SKITARII, MARSHAL



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# RANGERS SKITARI

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet archéotechnologique [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	4+	6	-1	1
Électrofusil [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	30"	1	4+	8	-1	D3
Fusil galvanique	30"	2	4+	4	0	1
▶ Tromblon à plasma – standard	30"	2	4+	7	-2	1
▶ Tromblon à plasma – surcharge [À RISQUE]	30"	2	4+	8	-3	2
Arquebuse transurannique [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	7	-2	D3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes de mêlée d'Alpha	Mêlée	2	4+	5	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, IMPERIUM, SKITARI, RANGERS

## APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Impératifs Doctrinaires

**Objectif Exploré** : À la fin de votre phase de Commandement, si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Datacâble amélioré** : Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

**Omnispex** : Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# RANGERS SKITARII

Les Rangers poursuivent leur proie sans relâche pendant des mois, voire des années, la traquant jusqu'au bout. Ils manient d'antiques fusils galvaniques à canon long, dont les munitions énergétiques libèrent une décharge scintillante à l'impact, et ne laissent de la victime qu'une enveloppe fumante tandis que les Rangers alignent déjà leur prochaine cible.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Ranger Skitarii Alpha peut être équipé de 1 arme de mêlée d'Alpha.
- Le fusil galvanique du Ranger Skitarii Alpha peut être remplacé par 1 pistolet archéotechnologique.
- Le fusil galvanique de 1 Ranger Skitarii peut être remplacé par 1 électrofusil.
- Le fusil galvanique de 1 Ranger Skitarii peut être remplacé par 1 tromblon à plasma.
- Le fusil galvanique de 1 Ranger Skitarii peut être remplacé par 1 arquebuse transuranique.
- 1 Ranger Skitarii équipé d'un fusil galvanique peut être équipé de 1 des choix suivants :
  - 1 datacâble amélioré\*
  - 1 omnispeX\*

*\* Le fusil galvanique de cette figurine ne peut pas être remplacé.*

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ranger Skitarii Alpha
- 9 Rangers Skitarii

Chaque figurine est équipée de : fusil galvanique ;  
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, SKITARII, RANGERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS



# PATROUILLEURS SKITARIII

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	2



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet archéotechnologique [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	4+	6	-1	1
	Électrofusil [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	30"	1	4+	8	-1	D3
➡	Tromblon à plasma – standard	30"	2	4+	7	-2	1
➡	Tromblon à plasma – surcharge [À RISQUE]	30"	2	4+	8	-3	2
	Carabine à radium [ANTI-INFANTERIE 4+]	18"	3	4+	3	0	1
	Arquebuse transuranique [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	7	-2	D3

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Armes de mêlée d'Alpha	Mêlée	2	4+	5	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, SKITARIII, PATROUILLEURS

## APTITUDES

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Irradiation [Aura]** : Tant qu'une unité ennemie (hormis les unités **VÉHICULE**) est à 3" de cette unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité ennemie.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Datacâble amélioré** : Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

**Omnispex** : Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude **[IGNORE LE COUVERT]**.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# PATROUILLEURS SKITARIИ

Les projectiles irradiés des carabines des Patrouilleurs veillent à ce qu'un ennemi qui survivrait à la blessure tombe malade et meure. Les Patrouilleurs sont également imprégnés de ces radiations, et émettent une aura handicapante à laquelle ils sont immunisés. Ils sont ainsi endurcis afin de combattre sur les zones de guerre les plus toxiques afin de défendre les intérêts des Technoprêtres.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Patrouilleur Skitarii Alpha peut être équipé de 1 armes de mêlée d'Alpha.
- La carabine à radium du Patrouilleur Skitarii Alpha peut être remplacée par 1 pistolet archéotechnologique.
- La carabine à radium de 1 Patrouilleur Skitarii peut être remplacée par 1 électrofusil.
- La carabine à radium de 1 Patrouilleur Skitarii peut être remplacée par 1 tromblon à plasma.
- La carabine à radium de 1 Patrouilleur Skitarii peut être remplacée par 1 arquebuse transuranique.
- 1 Patrouilleur Skitarii équipé d'une carabine à radium peut être équipé de 1 des choix suivants:
  - 1 datacâble amélioré\*
  - 1 omnispex\*

*\* La carabine à radium de cette figurine ne peut pas être remplacée.*

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Patrouilleur Skitarii Alpha
- 9 Patrouilleur Skitarii

Chaque figurine est équipée de : carabine à radium ;  
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, SKITARIИ, PATROUILLEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# DÉSINTÉGRATEUR SKORPIUS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	2+	12	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à énergie Belleros [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	36"	2D6	4+	7	-2	1
Mitrailleuse Cognis [TIR RAPIDE 3, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	4	0	1
Lance-missiles Disruptor [JUMELÉ]	36"	3	4+	9	-2	D6
Canon Ferrumite	48"	3	4+	12	-3	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Datacâble à Large Spectre** : Chaque fois que vous choisissez cette figurine comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

**Salves Fulgurantes** : À chaque attaque de cette figurine avec un canon à énergie Belleros ciblant une unité **INFANTERIE**, ajoutez 1 au jet de Touche. À chaque attaque de cette figurine avec un canon Ferrumite ciblant une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, ajoutez 1 au jet de Touche.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, IMPERIUM, SKITARII, DÉSINTÉGRATEUR SKORPIUS**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# DÉSINTÉGRATEUR SKORPIUS

*Glissant au-dessus des ruines de la guerre sur un lit de gaz, les Désintégrateurs Skorpius sont des chars d'assaut archaïques. Ils avancent en inexorables vagues blindées et en soutien de la progression de l'infanterie, lâchant des salves cinglantes qui paralysent les machines ennemies et balayent les hordes d'adversaires légers.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon à énergie Belleros de cette figurine peut être remplacé par 1 canon Ferrumite.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Désintégrateur Skorpius

**Cette figurine est équipée de :** canon à énergie Belleros ; 3 mitrailleuses Cognis ; lance-missiles Disruptor ; coque blindée.

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, IMPERIUM, SKITARII, DÉSINTÉGRATEUR SKORPIUS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
ADEPTUS MECHANICUS

# GLISSEUR SKORPIUS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	11	7+	2



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bordée de mitrailleuses Cognis [TIR RAPIDE 9, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	9	4+	4	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Datacâble à Large Spectre** : Chaque fois que vous choisissez cette figurine comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

**Glisseur des Dunes** : Les unités peuvent débarquer de ce **TRANSPORT** après qu'il a Avancé. Les unités qui le font comptent comme ayant fait un mouvement Normal à cette phase, et ne peuvent pas déclarer une charge au même tour, mais peuvent agir normalement par ailleurs pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, SKITARI, GLISSEUR SKORPIUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# GLISSEUR SKORPIUS

Les Glisseurs Skorpius permettent aux seigneurs des forges d'acheminer des escouades de fantassins cyborgs sur la ligne de front, submergeant l'ennemi sous le poids du nombre grâce à un redéploiement rapide. Les Glisseurs avancent vers les défenses adverses dans un nuage de fumée, en saturant la zone de tirs de gros calibre tandis que leurs passagers débarquent.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Glisseur Skorpius

Cette figurine est équipée de : bordée de mitrailleuses Cognis ; coque blindée.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ADEPTUS MECHANICUS**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL** ni **KATAPHRON**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, SKITARII, GLISSEUR SKORPIUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS

# DRAGONS SYDONIENS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	3+	7	7+	2



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Serpentine à phosphore [IGNORE LE COUVERT]	18"	1	4+	5	-1	2
Jezzail à radium [ANTI-INFANTERIE 3+, LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	5	-2	3

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds de ferro-échassier	Mêlée	3	4+	5	0	1
Lance taser [ANTI-MARCHEUR 2+, LANCE, TOUCHES SOUTENUES 2]	Mêlée	4	4+	7	-2	2

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Discrétion**

FACTION : **Impératifs Doctrinaires**

**Ferro-échassier** : Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite, et vous pouvez relancer les tests de Fuite Désespérée pour les figurines de cette unité.

**Datacâble à Large Spectre** : Chaque fois que vous choisissez cette unité comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, VÉHICULE, MARCHEUR, SKITARII, DRAGONS SYDONIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# DRAGONS SYDONIENS

*Avançant dans la brume de leur encens sacré, les machines bipèdes montées par les Dragons Sydoniens sont en perpétuel mouvement. Les Dragons marquent leurs cibles par des tirs de phosphore luisant ou des traceurs irradiés, afin de détecter leur proie dans la brume, et la percuter avec un élan dévastateur.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir sa lance taser remplacée par 1 jezzail à radium et 1 pieds de ferro-échassier.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 serpentine à phosphore.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Dragons Sydoniens

Chaque figurine est équipée de : lance taser.

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, VÉHICULE, MARCHEUR, SKITARII, DRAGONS SYDONIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS



# TECHNOPRÊTRE DOMINUS

M

6"

E

4

SV

2+

PV

4

CD

7+

CO

1



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Rayon d'éradication – diffus	24"	D3	3+	6	-1	1
➤ Rayon d'éradication – concentré	12"	D3	3+	6	-2	2
Macropistolet [PISTOLET]	12"	5	3+	4	0	1
Serpentine à phosphore [IGNORE LE COUVERT]	18"	1	3+	5	-1	2
Éclateur volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	3	3+	5	0	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de l'Omnimesie	Mêlée	4	3+	6	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHNOPRÊTRE, DOMINUS

## APTITUDES

BASE : Meneur

**Seigneur du Culte de la Machine** : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+. Si cette unité a le mot-clé **ÉLECTROPRIÈTRES**, les figurines de cette dernière ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ à la place.

**Datapic** : Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité **VÉHICULE** ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 4+, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles et, jusqu'à la fin de la phase, la caractéristique de Capacité de Combat des armes de mêlée dont est équipée l'unité ennemie est dégradée de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# TECHNOPRÊTRE DOMINUS

*Les Technoprêtres Dominus sont les généraux théocratiques des armées d'un monde-forge. Ils mènent des congrégations de guerriers par des prières binaires et dirigent leurs subalternes avec une précision stratégique. Ce sont les maîtres des machines, capables de réparer les dégâts causés à leurs créations, aussi bien que de détruire les assemblages corrompus de l'ennemi.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le macropistolet de cette figurine peut être remplacé par 1 serpentine à phosphore.
- L'éclateur volkite de cette figurine peut être remplacé par 1 rayon d'éradication.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Technoprêtre Dominus

**Cette figurine est équipée de :** macropistolet; éclateur volkite; hache de l'Omnimesse.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLECTOPRÊTRES CORPUSCARI
- ÉLECTOPRÊTRES FULGURITES
- BRÉCHEURS KATAPHRON
- DESTRUCTEURS KATAPHRON
- RANGERS SKITARI
- PATROUILLEUR SKITARI

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHNOPRÊTRE, DOMINUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# TECHNAUGURE

M

6"

E

4

SV

3+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet archéotechnologique [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	3+	6	-1	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de l'Omnimesie	Mêlée	3	4+	6	-2	2
Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	4+	6	-2	2

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

**Technaugure** : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE ADEPTUS MECHANICUS** amie, à moins qu'elle mène une unité, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

**Bénédictio de l'Omnimesie** : À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine **ADEPTUS MECHANICUS** amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à D3 PV perdus et, si c'est une figurine **VÉHICULE**, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, elle a une sauvegarde invulnérable de 4+. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par phase de Commandement.

**Vengeance pour l'Omnimesie** : Si une figurine **VÉHICULE ADEPTUS MECHANICUS** amie est détruite à 12" de cette figurine, jusqu'à la fin de la bataille, la hache de l'Omnimesie de cette dernière a une caractéristique d'Attaques de 6.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHNOPRÊTRE, TECHNAUGURE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS MECHANICUS**

# TECHNAUGURE

Nombreux au sein du clergé d'un monde-forge, les Technaugures entretiennent les machines de l'Imperium comme les réacteurs, les chars d'assaut et même les astronefs. Ils possèdent une affinité intuitive avec les instruments sacrés, et peuvent éveiller les esprits de la machine les plus récalcitrants en murmurant des cantiques.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Technoprêtre Technaugure

Cette figurine est équipée de : pistolet archéotechnologique ; hache de l'Omnimesse ; servobras.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLECTROPRÊTRES CORPUSCARI
- ÉLECTROPRÊTRES FULGURITES
- BRÉCHEURS KATAPHRON
- DESTRUCTEURS KATAPHRON
- SERVITORS
- RANGERS SKITARI
- PATROUILLEUR SKITARI

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHNOPRÊTRE, TECHNAUGURE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# TECHNOPRÊTRE MANIPULUS

M

E

SV

PV

CD

CO

6"

4

2+

4

7+

1

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance Magnarail [LOUD]	36"	1	3+	7	-2	3
Canon transsonique [BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton de l'Omnimesse	Mêlée	4	3+	6	-1	2

## APTITUDES

BASE : Meneur

**Champ Galvanique :** Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

**Défendez l'Ouvrage Divin :** Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, toutes les figurines de l'unité de cette figurine ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHNOPRÊTRE, MANIPULUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# TECHNOPRÊTRE MANIPULUS

Parmi les augmentations des Technoprêtres Manipulus se trouve une cellule galvanique grâce à laquelle ils accumulent de puissantes charges de Force Motrice. Ils vidant les sources d'énergie et emploient cette collecte pour surcharger les armes de leurs guerriers, tout en défendant leur œuvre divine par des tirs de leurs propres armes ésotériques.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lance Magnarail de cette figurine peut être remplacée par 1 canon transsonique.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Technoprêtre Manipulus

Cette figurine est équipée de : lance Magnarail ; bâton de l'Omnimesse.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLECTROPRÊTRES CORPUSCARI
- ÉLECTROPRÊTRES FULGURITES
- BRÉCHEURS KATAPHRON
- DESTRUCTEURS KATAPHRON
- RANGERS SKITARI
- PATROUILLEUR SKITARI

MOTS-CLÉS : IMPERIUM, INFANTRIE, PERSONNAGE, TECHNOPRÊTRE, MANIPULUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS MECHANICUS

# TECHNOARCHÉOLOGUE

M

6"

E

4

SV

3+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

Pistolet archéotechnologique

[BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]

PORTÉE A CT F PA D

12" 1 3+ 6 -1 1

## ARMES DE MÊLÉE

Servo-pince à électrode

[ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE A CC F PA D

Mêlée 3 4+ 8 -2 2

## APTITUDES

BASE : Meneur

**Chercheur des Arcanes Divines** : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

**Instinct Cognitif** : Les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" à l'horizontale de cette figurine.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TECHNOPRÊTRE, TECHNOARCHÉOLOGUE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS

# TECHNOARCHÉOLOGUE

Les Technoarchéologues sont des chercheurs des mystères divins, avides de découvrir de qui est caché et d'en analyser les capacités. Vivant aux dangereuses frontières de l'Imperium, ces prêtres usent de leur instinct pour détecter les ennemis en approche et stimuler les capacités de leurs servitors gardiens.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Technoarchéologue

Cette figurine est équipée de : pistolet archéotechnologique ; servo-pince à électrode.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLECTROPRÊTRES CORPUSCARI
- ÉLECTROPRÊTRES FULGURITES
- BRÉCHEURS KATAPHRON
- DESTRUCTEURS KATAPHRON
- RANGERS SKITARI
- PATROUILLEUR SKITARI

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TECHNOPRÊTRE, TECHNOARCHÉOLOGUE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS MECHANICUS