

codesque



deputy MECHANICS



CERTIFIE
FRENCH
WAAAGH

EAVY WAAAGH



Technaugure
par Chappatrak



Serviteur de Combat
par Old Blood



Mago Prime Électro
par BigDaddy



Praetorian
par Morbäck



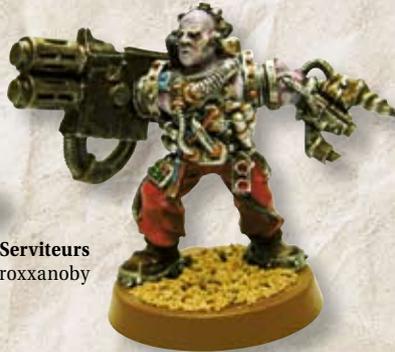
Personnel Ouvrier
par Hellbrant Grimm



Suivant Spécialisé
par BigDaddy



Serviteurs
par Droxxanoby



Skitarii
par Le Nain



Drône SRS
par BigDaddy



Cataphractii
par BigDaddy

codesque



deftus MECHANICUS

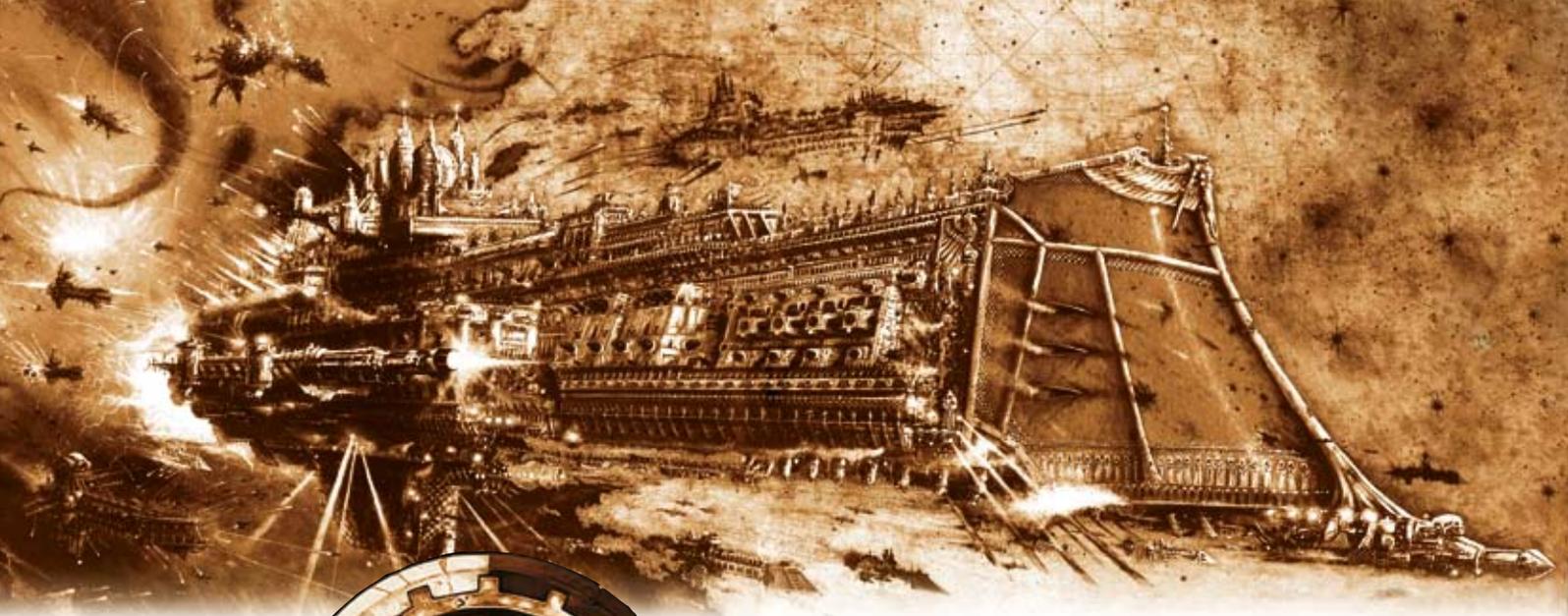


Les illustrations utilisées sont de John Blanche, Alex Boyd, Kari Christensen, Ed Cox, Wayne England, Dave Gallagher, Jes Goodwin, John Gravato, Des Hanley, Paul Herbert, Hugh Jamieson, Karl Kopinski, Eric Ren, Wayne Reynolds, Adrian Smith, Anne Stokes, Andrea Uderzo, Franz Vohwinkel, John Wigley et sont des commandes Games Workshop
Illustration de couverture : Ian Field-Richards - <http://zilla774.darkfolio.com/>

Le fluff du début est une reprise des textes de Taran (<http://taran.fr.tc/>)

Drakkhonen, Droxxonoby, BigDaddy, Eul, La Mouette, Largwisnub, Le Nain, Nykola, Obone, Old Blood ont contribué à la réalisation de ce Codesque - Juin 2011.

Ce document n'est pas officiel et n'est pas approuvé par Games Workshop Limited.



Mars est la planète de l'Adeptus Mechanicus,

maison mère et domaine des technoprêtres du Culte de la Machine. La Planète Rouge est l'une des merveilles de la galaxie, c'est l'atelier de l'Imperium, le premier monde forge, la mère des vaisseaux et la gardienne des secrets.

L'Adeptus Mechanicus détient la connaissance technique de l'Imperium, qui préserve les secrets scientifiques des temps anciens et effectue les recherches sur les nouvelles sciences du 41^e millénaire.

Le Culte Mechanicus

Le Culte Mechanicus ou Culte de la Machine, reconnaît l'Empereur comme Maître du genre humain mais ne reconnaît pas l'autorité de l'Éclésiarchie, culte officiel de l'Imperium. En fait, l'Adeptus Mechanicus suit sa propre religion, sombre et mystérieuse.

Selon l'Adeptus Mechanicus, la connaissance est la manifestation suprême de la divinité et toute créature ou objet véhicule un certain savoir. Du fait de son immense connaissance, l'Empereur est le principal objet d'adoration. Les machines ayant préservé les connaissances ancestrales sont également sacrées et l'intelligence artificielle est tout aussi divine que celle des hommes. La valeur d'un homme n'est que la somme de ses connaissances, son corps n'est qu'une simple machine organique lui permettant de préserver son intelligence.

L'Adeptus Mechanicus est obsédé par la quête du savoir. Cette quête prend de multiples formes, que ce soit en recherches ou en explorations mais

son but principal est la découverte des anciens SCS (Schémas de Constructions Standards).

La naissance du Culte Mechanicus

Les origines du culte datent d'il y a plusieurs millénaires, avant même l'avènement de l'Imperium, à une époque connue sous le nom d'Ere des Lutttes. Les événements qui déclenchèrent les troubles de cette époque restent flous mais beaucoup pensent qu'un regain d'activité des énergies du Warp en est l'une des causes. Les voyages à travers les royaumes éthérés et sans substance du Warp peuvent créer dans cette dimension des perturbations erratiques appelées tempêtes du Warp. Les voyages interplanétaires deviennent alors très dangereux. Au cours de l'Ere des Lutttes, ces tempêtes devinrent si violentes qu'il devint quasiment impossible de voyager entre les différents systèmes planétaires. Les colonies furent alors isolées, livrées à elles-mêmes et certaines de ces sociétés dépendantes du transport spatial s'effondrèrent, l'anarchie se développa et ces civilisations humaines disparurent à tout jamais.

Pendant l'Ere des Lutttes, la Terre n'arriva plus à assurer la subsistance nécessaire à sa population. Sans accès aux ressources de la galaxie, la planète allait mourir. Les guerres et la famine causèrent la mort de millions d'individus. La planète ne fut bientôt qu'un champ de bataille entre des seigneurs de guerre qui se disputaient les ruines de ce qui avait autrefois été une grande civilisation. Toutes les antiques connaissances de la Terre furent perdues et les cités détruites. La planète se désertifia et ses habitants furent ravalés au rang de brutes sauvages se battant pour la moindre parcelle de terre ou pour le moindre point d'eau. Sur Mars, le processus de désagrégation commença comme sur la terre mais les conditions de vie orientèrent les événements différemment. A cause du manque d'entretien, les boucliers antiradiations se dégradèrent. Les rayons solaires





Tandis que les seigneurs de guerre se battaient pour les ruines de la Terre, les technoprêtres reconstruisaient Mars à l'image de leur dieu. Sur les plaines de sable rouge, ils édifièrent le premier temple à la gloire du Dieu Machine et le peuple vint l'adorer sur le grand Autel de la Technologie.

Les technoprêtres parcoururent les ruines à la recherche de machines intactes qu'ils pourraient conserver dans le Temple de tous les Savoirs. A l'intérieur de ses murs de plastacier, des pistons gigantesques soutenaient une voûte haute de plusieurs kilomètres. Ces pistons étaient conçus pour pouvoir monter ou abaisser le toit afin de modifier les capacités acoustiques du temple et d'accentuer l'intensité des prières et des hymnes au Dieu Machine.

Le Grand Autel qui s'y trouvait avait la forme d'une vaste banque de données, contenant toutes les connaissances des technoprêtres. Aujourd'hui encore, chaque nouvelle connaissance est enchâssée dans cet autel. Chaque temple de Mars et des Mondes Forges est connecté au Grand Autel par un Transmat, serviteur doté de pouvoirs psychiques dont l'esprit est relié à l'autel, faisant ainsi du Culte Mechanicus une entité unique.

Lorsque les technoprêtres rétablirent l'ordre sur Mars, ils mirent également en place les bases d'une extension armée du Culte Mechanicus, les Légions Titaniques. Ils réalisèrent des machines adaptées au combat dans leur environnement hostile et les appelèrent titans. Depuis cette époque, les légions titaniques constituent l'ossature des troupes de l'Adeptus Mechanicus. A présent en tant que membre de l'Imperium, ils servent l'Empereur.

irradièrent le sol de la planète et détruisirent le fragile écosystème, balayant la maigre végétation qui avait mis des siècles à pousser. Les maladies provoquées par le taux de radiations tuèrent la majorité de la population. De ceux qui survécurent, la plupart devinrent des mutants, des zombies sans âmes, des cannibales. La destruction totale de la planète semblait inévitable mais elle n'arriva pas car une foi nouvelle se répandit dans la population. Cette religion de la survie était le Culte Mechanicus dédié au Dieu Machine.

Les dévots de ce nouveau culte se mirent en quête d'un moyen de rétablir des abris temporaires contre les radiations. Ce culte réclamait une dévotion totale de la part de ses fidèles car seule l'abnégation et le sacrifice de certains permettrait de remettre les machines en état et de sauver la planète. Sous la direction de leurs technoprêtres, les adorateurs commencèrent à remettre de l'ordre dans ce monde. Ils bâtirent des abris pour se protéger des tempêtes de radiations. Des générateurs d'oxygène et des machines de production d'éléments nutritifs leur permirent de survivre dans ces espaces confinés.

Ces refuges trop peu nombreux même pour les technoprêtres étaient interdits aux mécréants. Les mutants et les pillards tentèrent alors de s'emparer de ces abris construits à la hâte. De nombreux fidèles moururent dans la défense de leurs sanctuaires et certains des premiers refuges furent détruits, mais les survivants resurgirent encore plus forts et plus déterminés. Le peuple interpréta leur survie comme une justification du Culte Mechanicus. Sa foi et sa dévotion devinrent inébranlables.



Les Schémas de Constructions Standards (SCS) ou Gabarits de Production Standards ou Matrices de Construction Standards

Les SCS furent créés durant l'âge d'or du Moyen-Age Technologique. A cette époque, des milliers de colonies humaines furent fondées sur des mondes lointains. Nombre de ces colonies ne parvinrent pas à survivre, certaines furent isolées puis perdues et celles qui survécurent ne réussirent à obtenir qu'un très bas niveau économique. Cependant, la plupart de ces mondes réussirent à garder un haut niveau technologique grâce aux immenses banques de données informatiques importées de la Terre. Ces bases de données informatiques sont plus connues sous le nom de Schémas de Construction Standard (SCS).

Les SCS représentent la somme des connaissances humaines. Bien que la plupart des colons eussent surtout besoin de savoir construire de simples machines agricoles, le système comprenait des programmes pour diverses constructions, comme les centrales d'alimentation nucléaire et les réacteurs à fission.

Aujourd'hui, les SCS ont complètement disparus et seuls quelques exemples d'impressions sur papier de première génération subsistent. Sur certains mondes, les informations sur les SCS sont considérées comme sacrées et les copies originales sont gardées jalousement comme des textes sacrés, dans les sanctuaires et les temples.

Depuis des millénaires, l'Adeptus Mechanicus recherche des informations sur les SCS. Il les considère comme leur bible perdue, leur Graal, leur calice du savoir. Chaque bribe d'information est avidement recherchée et jalousement préservée. Toutes les rumeurs sur un système fonctionnel sont prises au sérieux et suivies par des enquêteurs. Grâce à ces efforts, de nombreuses informations ont été retrouvées ou ont pu être reconstituées par une analyse soignée. Mais la technologie la plus avancée échappe encore à l'Adeptus Mechanicus car les premiers colons constituaient des peuples simples à l'esprit pratique. Il était rare que quelqu'un se donne la peine de recopier les théories et les techniques avancées contenues dans les SCS.

Beaucoup d'humains attribuent la civilisation ork à des systèmes complets de SCS que ceux-ci auraient volés. Cette hypothèse est cependant très improbable.

Les connaissances extraterrestres

L'aboutissement technique des non-humains, comme les Eldars et les Orks, et des civilisations humaines isolées, comme les Squats, sont aussi au centre des intérêts de l'Adeptus Mechanicus. En fait, les connaissances non-humaines sont toujours plus utiles et de loin plus faciles à obtenir.

Des membres de l'Adeptus Mechanicus accompagnent toujours les équipes d'exploration impériales, les Maraudeurs et les Chapitres Space Marine, pour être idéalement placés pour étudier la technologie des autres cultures. Même les civilisations éteintes sont attentivement étudiées et leurs technologies enregistrées.

La biologie et les autres sciences

L'Adeptus Mechanicus n'est pas seulement intéressé par l'aboutissement technique, mais aussi par la biologie et les autres sciences naturelles. Donc, la flore et la faune de tous les mondes nouvellement découverts sont minutieusement enregistrés, et des spécimens sont envoyés sur Mars pour classification. Leurs systèmes climatiques et leurs géologies sont cartographiés, leurs atmosphères sont analysées et tous les aspects de leurs écosystèmes naturels étudiés.

Ces études sont vitales pour les colonisations futures. Les animaux et les plantes dangereuses doivent être considérés ainsi que les espèces utiles pour une éventuelle domestication. La météo et la stabilité géographique doivent être déterminées. Grâce à ses connaissances insondables, l'Adeptus Mechanicus peut éventuellement modeler le climat et la biosphère d'un monde pour correspondre aux besoins humains.

Mars

La planète Mars a énormément changé depuis que l'homme a posé le pied pour la première fois sur sa surface aride et accidentée. Durant le XXII^e siècle, elle fut le premier monde à être terraformé. On lui donna une atmosphère et ses déserts furent fertilisés. Toutefois, l'agriculture ne fut jamais très importante sur Mars. Sa principale source de richesse réside dans son sous-sol, sous la forme de gemmes, de minéraux et de minerais métalliques.

Une fois terraformée, Mars fut occupée par des cartels industriels et leurs armées de travailleurs. Elle devint bientôt le premier monde-ruche de l'humanité et un centre de recherche et de production industrielle si important que le nom de Mars devint synonyme de progrès technologique et scientifique. La planète devint le tremplin de l'expansion humaine dans le système solaire.

Aujourd'hui, Mars est devenue le domaine réservé de l'Adeptus Mechanicus et ses usines riches fournissent la majeure partie des objets de haute technologie en usage dans l'Imperium. Les vaisseaux spatiaux et autres constructions de dimensions comparables sont fabriqués dans



des chantiers orbitaux qui tournent autour de sa ceinture équatoriale. Les vaisseaux de la flotte de guerre solaire sont basés dans d'immenses docks flottants et des navires en provenance de tout l'Imperium transitent par des pontons qui sont les plus grands objets que la main de l'homme ait jamais façonnés.

Etant donné leur âge, les ruches industrielles de Mars sont toutes plus ou moins vétustes. Certaines zones sont encore entretenues et de nombreux bâtiments nouveaux y ont été rajoutés. Les zones trop touchées par le temps ne sont plus entretenues et restent à l'état de ruines.

Un voyage à travers le système de transport peut mener une personne d'un extrême à l'autre, des quartiers les plus modernes jusqu'à d'anciennes désolations industrielles. Les lignes de transport serpentent entre les blocs de buildings flambant neufs, montrant encore leur charpente d'acier comme les gréements d'un navire, et traversent les vieux quartiers obscurs où des trappes de condensation brisées libèrent leur vapeur qui recouvre les tubes de transport d'un brouillard perpétuel. Les désolations industrielles couvrent une vaste partie des cités, ce sont des déserts de plastacier brisé et de poutrelles tordues, avec parfois des tours en ruines pointant vers le ciel rose de Mars.

Les désolations martiennes

Dans l'antiquité, Mars était appelée la planète rouge à cause de la couleur de ses déserts. Aujourd'hui, ces déserts couvrent encore de nombreuses régions équatoriales où l'eau est rare et où l'ancienne terraformation a échoué.

Ces déserts sont striés de balafres dues à des centaines d'années de minage. D'immenses puits et carrières abandonnées le peuplent et seuls quelques-uns sont encore en activité. Il y a aussi des restes de terrils de scories chimiques actives qui se déplacent comme des dunes dans les déserts. Ils étouffent tout ce qu'ils recouvrent sous leur masse semi-fondue et corrosive.

Jusqu'aux pôles, cependant, ces déserts stériles laissent place à des jungles luxuriantes. Chaque automne, les températures martiennes chutent en dessous du niveau où la vie est possible. La jungle meurt alors et forme une riche couche de boues organiques. Ces limons préservent tous les nutriments ainsi que les semences des plantes de la jungle et certaines formes d'animaux dormants.

D'autres créatures creusent des tunnels sous la couche de limons et hibernent durant la saison froide. Avec l'élévation des températures au printemps, la jungle recommence à grandir et les créatures se réveillent avant de creuser leur chemin jusqu'à la surface.





Les Mondes Forges

Lorsque le Culte Mechanicus restaura l'ordre sur Mars, ses chefs regardèrent vers la Terre et même plus loin, espérant retrouver sur d'autres mondes des survivances de technologie. Les technoprêtres furent effarés par les destructions commises sur la Terre et jugèrent qu'il ne restait plus rien à sauver. Ils tournèrent alors leur attention vers le reste de la galaxie mais leurs navires spatiaux étaient toujours incapables de traverser les tempêtes du Warp. Le système solaire comme bien d'autres, était isolé. Les technoprêtres étudièrent alors le Warp des années durant, observant la nature de ses tempêtes et des énergies qui s'y déchaînaient. Après plusieurs siècles, ils réussirent à prédire à quel moment les tempêtes seraient les plus faibles et entreprirent une expédition hors des limites du système solaire. Lorsque le moment arriva, la tempête se calma et une flotte impressionnante décolla de Mars. Les vaisseaux du Culte Mechanicus transportaient une Légion Titanique entière et les milliers de serviteurs et de technoprêtres nécessaires à l'établissement de nouvelles colonies à travers la galaxie.

Après l'accalmie, la tempête redoubla de fureur et tout contact avec la flotte fut perdu. Les technoprêtres attendaient un signe du Dieu Machine tout en mettant au point une nouvelle expédition.

Au cours des millénaires suivants, un bon nombre de légions titaniques furent envoyées dans l'espace. Certaines furent détruites pendant le voyage, mais beaucoup réussirent dans leurs missions. A travers toute la galaxie, de nouvelles colonies du Culte Mechanicus apparurent chacune étant la réplique de Mars avec ses temples, ses ruches et sa hiérarchie de technoprêtres. Chaque nouvelle colonie était systématiquement protégée par sa légion titanique. Ces nouveaux mondes furent appelés les Mondes Forges. Tandis que les tempêtes persistaient, les technoprêtres de Mars ne pouvaient qu'émettre des suppositions sur le nombre de flottes ayant atteint leur but à travers le Warp. Lors des accalmies, des messages fragmentaires arrivaient dans le Grand Autel du Temple de tous les Savoirs : rapports incomplets des Mondes Forges, renseignements sur des machines redécouvertes, confirmations de découvertes ou appels à l'aide désespérés. Mais il n'y avait rien que les technoprêtres pussent faire pour aider tel ou tel monde forge, et cela dura jusqu'à la Grande Croisade et à l'Ere de l'Imperium, où enfin les Mondes Forge et Mars furent réunifiés.

Les Mondes Chevaliers

Les Mondes Chevaliers fournissent aux mondes surpeuplés de l'Adeptus Mechanicus nourriture et matières premières. La plupart d'entre eux sont composés de terres réparties en vastes plaines et en forêts luxuriantes. Dans ces immensités, errent d'immenses troupeaux de mégasaures, créatures apparentées aux dinosaures issus d'une évolution propre ou introduits sur les planètes durant le Moyen Age Technologique. Des meutes de carnosures, animaux très vifs et très voraces, attaquent souvent les troupeaux, les chevaliers les repoussent grâce à leurs machines.

Les chevaliers doivent rester constamment vigilants pour tenir en respect non seulement les carnosures, mais aussi les pillards exodites elders. Les serviteurs qui exploitent les mines à ciel ouvert des montagnes doivent aussi être protégés des pirates qui sont avides d'or, d'argent et d'uranium.

Tout au long de l'année, les chevaliers se battent et patrouillent jusqu'à ce qu'un vaisseau arrive des Mondes Forges avec de nouvelles machines, des armes, des outils et du matériel pour les mines et reparte chargé de minerais et de viande de mégasaures. Parfois, les tempêtes du Warp sont mauvaises et les navires sont retardés pendant des mois, laissant les Mondes Chevaliers livrés à eux-même et au bord de l'anarchie.

Lorsque les légions titaniques marchent au combat, chaque famille de la noblesse des Mondes Chevaliers envoie à leurs côtés des détachements de guerriers en armure, appelés Maisonnées. Chaque maisonnée rivalise avec les autres tant pour la bravoure et l'héroïsme que pour la beauté des oriflammes et des blasons de ses armures.

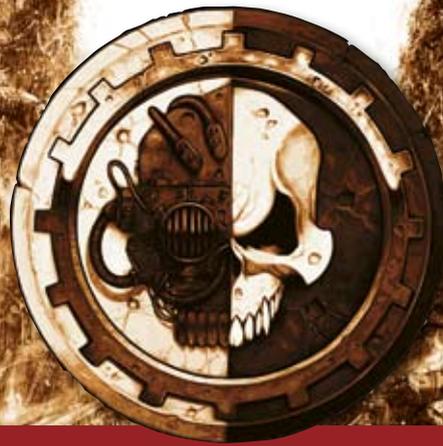
Organisation de l'Adeptus Mechanicus

L'Adeptus Mechanicus contrôle le gouvernement, les industries et la religion de Mars, de même que ceux de tous les mondes-forges.

En simplifiant, la population est divisée en deux parties. La grande masse du peuple sont des esclaves appelés serviteurs. Les serviteurs ne sont pas réellement des hommes mais plutôt des cyborgs dont l'esprit a été partiellement programmé pour accomplir certaines tâches spécifiques. Les serviteurs sont les esclaves de la confrérie des technoprêtres, hiérarchie de techniciens, de scientifiques et de chefs religieux. Les technoprêtres sont les ingénieurs et les techniciens experts de l'Imperium.

Le chef de l'Adeptus Mechanicus est le Fabricator Général de Mars. C'est un Haut Seigneur de Terra et il dirige également le Culte de la Machine en tant que Mago Mechanicus.





FABRICATOR GENERAL

TECHNOPRÊTRES Membres du Culte Dirigeant

Magos

Les magos sont les maîtres de la création technologique. Il en existe dans toutes les spécialités : magos technicus, magos metallurgicus, magos alchemis, magos physis, magos biologis, etc.

Logis

Les logis sont des futurologues, des analystes et des statisticiens. Leur rôle est de prédire les tendances à venir et d'effectuer des prévisions sur les dépenses et les ressources nécessaires. Ils sont considérés comme des devins.

Generators

Les generators sont des généticiens. Ils sont très nombreux au sein de l'Adeptus Mechanicus et accompagnent souvent les forces impériales lors de l'exploration de nouveaux mondes.

Artisans

Les artisans ou constructors créent des machines, des bâtiments, des vaisseaux spatiaux, des armes et du matériel militaire. Ils contrôlent les vastes forces laborieuses des serviteurs.

TECHNOPRÊTRES Membres du Culte Ordinaire

Electro-Prêtres

Les électro-prêtres sont des moines guerriers fanatiques de l'Adeptus Mechanicus. Ils voyagent à bord de vaisseaux spatiaux et servent de soutien aux technoprêtres guerriers. Un électro-prêtre se transforme en une vraie pile électrique et électrocute tout ce qu'il touche avant de s'effondrer de fatigue.

Transmitors

Ce sont des techniciens au service des ingénieurs qui se spécialisent dans les technologies de communication. Ils sont souvent affectés dans d'autres organisations impériales.

Ingénieurs

Les ingénieurs sont des agents très bien entraînés du Culte de la Machine. Ils sont habituellement affectés à la Garde Impériale ou à d'autres organisations de l'Adeptus Terra.

Prêtres des Runes

Les prêtres des runes gravent leurs symboles sur les machines et chantent des liturgies lors des rituels de l'initiation. Ils sont entraînés dans la branche mystique des connaissances scientifiques comme la mécanique intuitive, la méditation et l'improvisation. Ils sont connus pour leur approche originale des choses et peuvent être appelés pour résoudre les problèmes tenant en échec la logique pure et les procédures standard.

Lexicanis

Leur rôle est de compiler et de rationaliser les données afin qu'elles soient enregistrées dans une banque de données informatiques. Ils utilisent les ordinateurs, rassemblent les rapports, les statistiques économiques, etc... Ils peuvent être affectés dans n'importe quelle organisation de l'Adeptus Terra.

Serviteurs

Les serviteurs sont des esclaves de chair et de métal, des créatures ne possédant guère d'intelligence et obéissant à leur programme. Ils forment la majorité de la population martienne et il en existe de toutes sortes allant des cyborgs miniers sans esprit aux holomats, responsables des enregistrements holographiques. Le châtiment le plus sévère pour un criminel est d'être transformé en serviteur après un lavage de cerveau et une reprogrammation. Les anciens criminels portent un collier proclamant leur crime envers les technoprêtres.



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 du 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 connus sous le nom de Technogardes («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 les champs de bataille et leur position dans le Culte Mechanicus. Les Hypsapists 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 Cataphractii et sont très respectés à cause du lien étroit qu'ils ont avec leurs machines. Les Ballisterii 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 renforcés. A la différence des Space Marines qui sont génétiquement modifiés dès leur plus jeune âge, les Pratorns sont modifiés adultes. Ce sont des guerriers sans peur que la dévotion au Dieu Machine transforme en combattant fanatique qui combattront jusqu'à la mort. Ce 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 Lemann Russ et des autres véhicules blindés, l'Adeptus Mechanicus déploie aussi des engins comme les Chevaliers et les Castellans. Ces immenses marcheurs fournissent un appui feu mobile et lourdement blindé 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, sans relâche, leurs tirs sur les assaillants.



La production d'armes dans l'Imperium

La production des armes de l'armée et des flottes est assurée par de nombreux mondes dans l'Imperium. Les fonderies de l'Adeptus Mechanicus sur Terra sont de loin les plus grands de ces arsenaux, subvenant aux besoins de la moitié de la flotte et d'un quart de l'armée. Les maîtres des forges de l'Adeptus Mechanicus sont des individus très compétents, largement versés non seulement en balistique, en mécanique et dans les savoirs de l'énergie mais aussi dans les auspices secrets, la divination runique et les rites mystiques associés à la manufacture des armes. Le design de chaque objet est approuvé par les Maîtres Artisans de l'Adeptus Mechanicus après la consultation des commandants de l'armée et des officiers financiers de l'Administratum. Bien que le design de base soit strictement encadré, les maîtres des forges sont libres d'introduire des modifications et des ornements dans chaque lot d'armes. L'armement est souvent modifié lorsqu'il atteint les armées et les flottes.

Chaque armée et chaque base de ravitaillement de la flotte a ses forges et ses arsenaux, bien qu'ils soient d'une échelle plus réduite que ceux de la Planète Impériale. Comme leurs frères sur Terra, les artisans de l'armée et de la flotte sont membres de l'Adeptus Mechanicus même s'ils sont inclus dans l'organisation militaire. Ces forges plus petites et mobiles produisent l'équipement bien qu'elles puissent entreprendre des modifications substantielles sur la distribution de l'équipement impérial.

L'Adeptus Astartes est divisé en mille chapitres et chacun possède ses propres forges et ses propres frères artisans. Cependant, les commandeurs peuvent aussi acheter leurs équipements à l'Adeptus Mechanicus qui les modifient selon leurs besoins. La fréquence de cette pratique varie énormément. Certains chapitres Spaces Marines construisent leurs propres vaisseaux mais beaucoup sont assemblés dans les arsenaux impériaux situés autour de Mars. Les armuriers Spaces Marines sont des équipages de vaisseaux très compétents et expérimentés. Le chef des armuriers est le Maître de la Forge, un titre honorifique et une position à responsabilité. Tous les armuriers Spaces Marines travaillent suivant les antiques modèles traditionnels et les décora-

tions uniques à leur chapitre. L'arme de base des Spaces Marines est le bolter. Un grand nombre de variantes de cette arme sont produites, incorporant des genres distinctifs de crosse, de longueur du canon, d'appareils d'assistance et de capacité en munitions. Les décorations varient d'un chapitre à l'autre, et incorporent invariablement les symboles du chapitre aussi bien que ceux des unités et des motifs personnels. Néanmoins, tous les bolters fonctionnent en gros de la même façon et emploient les munitions standards à détection de masse. Malgré leur petite taille (les bolts V1 semblent en effet plus petits : le boltpistol V1 était plus proche du rocketeer pistol dont il est inspiré que de l'énorme V3, impliquant que les bolts étaient donc plus petits, et qu'un bolter en contenait encore plus ; de toute façon, les armes sont largement surdimensionnées sur les figurines Citadel), ces projectives autopropulsés sont mortels. La pointe en diamant offre une excellente pénétration initiale des surfaces blindées. Le corps de céramite contient une charge explosive qui pénètre dans la brèche grâce à la propulsion résiduelle. Une fois enfoncées dans la masse prévue lors de la conception, la charge est mise à feu, permettant la pénétration et la mise à feu des cibles blindées ou non. Les projectiles ne perçant pas la cible ne sont pas mis à feu ce qui réduit le risque d'incidents. Le fait que les bolts explosent à l'intérieur de la cible les rends extrêmement dévastateurs.





Atravers la paroi transparente de l'ascenseur magnétique, le Mago Fabricator Duzy Ojciec contemple d'un œil bionique inintéressé le spectacle impressionnant. La surface martienne autour de l'Olympus Mons ; spires, usines, raffineries, hangars et complexes industriels jusqu'à l'horizon, même de son point de vue, à flanc de ruche à dix kilomètres d'altitude. Le cœur de l'Adeptus Mechanicus, cité à nulle autre pareille, capable par sa majesté d'ébahir les plus blasés, de toucher les plus amers, d'inspirer les plus réfractaires... et possédée par les seuls êtres incapables d'en apprécier la beauté brute : les magos du Dieu Machine débarrassés de cette tendance si humaine à s'émouvoir.

Une vue magnifique depuis ce magnélevateur, mais sans personne pour l'admirer car un mago d'un statut aussi exalté, ayant subit des dizaines d'interventions au cours de sa longue vie, son hémisphère gauche complètement remplacé par des modules

de calcul et de stockage, ne prête guère d'attentions au paysage. De fait, il est un des plus éminents membres du clergé de Mars et sur le point de s'élever encore, convoqué par rien moins que le Mago Regentis Gasiénica, l'intendant du Fabricator Général et second personnage de l'Adeptus Mechanicus.

Perdu dans ses calculs - traitant en simultané des extrapolations sur les exportations de sa cité ruche, une double étude sur le développement d'un réseau de transports parallèles, trois dossiers concernant la saturation de la noosphère martienne, six mille cent quatorze rapports sur les productions de ses usines, quarante huit requêtes de contrats majeurs de fournitures de produits divers dont une émanant de la Legio Ignatum et quatre de l'Administratum de Terra tout en théorisant sur les raisons derrière son intégration dans le staff du Fabricator Général - Duzy Ojciec ne remarque même pas les dix kilomètres suivants d'élévation à flanc de l'Olympus. Il s'interroge sur les raisons cachées derrière cette promotion : son mérite de Fabricator et de gestionnaire est-il enfin reconnu ou est-on en train de se servir de lui avant de le mettre au rebut comme un vulgaire serviteur ? Et avant tout, que peut-il en tirer ?

La soudaine détection d'une noosphère parallèle protégée perturbe ses calculs : sans aucun doute le très protégé et puissant réseau privé de la spire, réservé aux dirigeants du Mechanicus. Passé en quelques instants à travers l'épaisse couche nuageuse artificielle issue des industries martiennes, c'est un tout autre spectacle qui s'offre maintenant à lui ; une plaine cotonneuse en nuances grises, les exhalaisons des usines couvrant la planète. Mais là encore, le Mago ignore cette donnée insignifiante et se concentre sur ce qui l'attend alors que l'élévateur commence à ralentir à l'approche du sommet de la ruche. Il va très bientôt pénétrer le saint des saints.

Après cette attente interminable pour un être supra-humain capable de milliards d'opérations à la seconde, tout se déroule très vite. L'ascenseur stoppe, les portes blindées s'ouvrent, découvrant un vaste hall de métal et d'armoplast. Face aux grandes baies offrant une vue imprenable sur les nuées anthracites, derrière un bureau en vrai bois - marque ostentatoire destinée à impressionner les ambassadeurs de l'Imperium reçus en ces lieux - le Mago Regentis reçoit Duzy.

En quelques cliquetis, à travers la noosphère, leurs échanges se déroulent à la vitesse de leur pensée. Gasiénica explique son choix de manière détaillée, chiffres et sources à l'appui. Il





définit ce qu'il attend de son équipe d'administrateurs et les nécessités imposées par leur travail, détaille les tâches allouées à son nouveau collaborateur, fournit les données concernant les productions et populations martiennes des deux dernières années. Il ne demande même pas, l'acceptation du Fabricator est tacite. Le Mago Ojciec sera en charge de la gestion de l'ensemble des productions martiennes destinées à l'usage interne.

Traversant la salle sur ses chenilles, le second du Fabricator Général rejoint son nouvel assistant et déploie une mechadendrite pour lui tendre une clef contenant les codes d'accès à la noosphère de la spire. En même temps, il transmet un dernier paquet d'informations numériques, un avertissement. Les élus ayant accès à ce réseau privé ont accès aux banques de données secrètes de l'Adeptus Mechanicus. Le savoir étant le pouvoir, l'ensemble des gestionnaires disposent des secrets compilés par l'Adeptus depuis sa fondation. Une manne de savoirs utile mais dangereuse et à traiter avec le plus grand respect.

Branchant la clef sur son port neural, Duzy se connecte instantanément à ces ressources et redécouvre entièrement le Mechanicus. Toute l'histoire de cette organisation issue de l'ère

des Luites : le développement du culte de la machine, le Labyrinthe de Noctis, l'arrivée de l'Empereur, l'accord sur la reconquête de la galaxie, les divisions au sein du Mechanicum sur la divinité de l'Empereur, le schisme de l'Hérésie, les secrets de l'Empereur et du chaos offerts au Fabricator par Horus, la guerre, le Mechanicum noir, le Livre de Truc, les ingérences dans les fondations de l'Astartes, le vol des technologies squats, l'Apostasie et le soutien aux deux factions, la manipulation de Macharius pour la récupération de SCS, les sondes envoyées dans l'œil de la Terreur, les tombeaux nécrons, les luttes de pouvoir avec l'Ordo Xenos, les accords avec les taus, le projet Anphelion...

Tant de secrets. Un être inférieur, un être de chair, aurait été submergé par toutes ces informations, ces secrets, ces révélations. Mais pas un Mago. La force du Mechanicus réside dans sa distanciation de l'humanité, qui lui permet de profiter de toutes ces actions et de leurs bénéfices.

Loué soit l'Omnimesseie.

A suivre...



A l'instar de toutes les forces armées de la galaxie, la technogarde est hautement hiérarchisée et parfois, certains de ses officiers supérieurs, normalement en charge des aspects stratégiques de la guerre, se rapprochent des combats. Dans ces circonstances, ils sont accompagnés des meilleures troupes possibles pour assurer leur protection.



Officier Supérieur :

Le Mago peut donner jusqu'à deux ordres à chaque tour. Son rayon de commandement est de 12ps. Les Magos peuvent donner les ordres *Abattez-le !*, *Cible Repérée !* et *Du Nerf !* décrits ci-dessous ainsi que les ordres *Feu à Volonté !*, *Aux Abris !* et *En Avant !*.

Abattez-le ! :

Si l'ordre est donné avec succès, choisissez un véhicule (ou un escadron de véhicules) ennemi ou une créature monstrueuse (ou une unité de créatures monstrueuses) ennemie visible par l'officier. L'unité ayant reçu l'ordre tire immédiatement sur la cible désignée et compte ses armes comme étant jumelées.

Cible Repérée ! :

Si l'ordre est donné avec succès, choisissez une unité ennemie visible de l'officier. L'unité qui a reçu l'ordre tire immédiatement sur la cible désignée. Les Sauvegardes de Couvert réussies contre ces tirs doivent être relancées.

Du Nerf ! :

Cet ordre ne peut être donné qu'à une unité qui bat en retraite ou qui s'est jetée à terre. Si l'ordre est donné avec succès, l'unité qui l'a reçu se regroupe immédiatement si elle battait en retraite (même si elle n'aurait normalement pas pu le faire en raison des pertes, de la proximité de l'ennemi, etc.) ou retrouve son état normal si elle s'est jetée à terre. Du coup, l'unité pourra tirer et lancer normalement des assauts lors de ce tour.

Mago et sa suite

50pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Mago | | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 9 | 5+ |
| Skitarii | | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Serviteur d'arme lourde | | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 5+ |

Composition :

- Mago
- 4 Skitarii

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser (le Mago possède à la place un pistolet laser)
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation
- Le Mago porte un champ réfracteur

Transport :

- L'escouade peut avoir une Chimère comme transport assigné.

Feu à Volonté !

L'unité qui a reçu l'ordre (s'il est réussi) tir immédiatement sur une cible visible. Si celle-ci est à 12ps ou moins, les figurines qui utilisent un fusil laser tirent trois fois. Si l'unité ne s'est pas déplacée lors de sa phase de mouvement, elle peut tirer deux fois par figurine avec ses fusils laser sur une cible jusqu'à 24ps.

Aux Abris !

L'unité qui a reçu l'ordre se jette immédiatement à terre. Elle reçoit un bonus de +2 à sa Sauvegarde de Couvert au lieu du bonus habituel. L'escouade ne pourra pas agir jusqu'à la fin du tour suivant de son joueur.

En Avant !

L'unité qui a reçu l'ordre *sprinte* immédiatement, mais elle lance 3D6 et choisit le résultat le plus élevé pour son déplacement.

Règles spéciales :

- Officier Supérieur (Mago)

Options :

- Le Mago peut échanger son pistolet laser et/ou son arme de corps à corps contre :
 - Pistolet bolter **2 pts**
 - Arme énergétique **10 pts**
 - Pistolet à plasma **10 pts**
 - Gantelet énergétique **15 pts**
- Le Mago peut avoir des bombes à fusion **5 pts**
- Tout Skitarii peut remplacer son fusil laser par :
 - Pistolet laser **gratuit**
- Un autre Skitarii peut avoir :
 - Medipac **30 pts**
- Un autre Skitarii peut avoir :
 - Étendard régimentaire **15 pts**
- Un autre Skitarii peut avoir :
 - Radio **5 pts**
- Un autre Skitarii peut remplacer son fusil laser par :
 - Lance-flammes lourd **20 pts**
- Remplacer deux autres Skitarii par une équipe d'arme lourde avec les armes suivantes :
 - Mortier **5 pts**
 - Autocanon ou bolter lourd **10 pts**
 - Lance-missiles **15 pts**
 - Canon laser **20 pts**
- Tout Skitarii qui n'a reçu aucune des options ci-dessus peut remplacer son fusil laser par :
 - Lance-flammes, lance-grenades ou un fusil de sniper **5 pts par figurine**
 - Fuseur **10 pts par figurine**
 - Lance-plasma **15 pts par figurine**
- L'escouade entière (y compris ses conseillers) peut avoir :
 - Grenades antichars **5 pts**
 - Armures carapace **20 pts**
 - Capes de camouflage **20 pts**

Adeptes et suivants spécialisés :

- L'escouade peut être rejointe par un Astropathe, un Maître artilleur, un Officier de la Flotte et avoir jusqu'à deux gardes du corps.



Adeptes et suivants spécialisés

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-----------------------|---------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Astropathe | 30 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Maître Artilleur | 30 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Officier de la Flotte | 30 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Garde du Corps | 15 l'un | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 5+ |

Astropathe

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation

Règles spéciales :

- Relais Télépathique

Relais Télépathique :

Tant que l'Astropathe est en vie, vous pouvez ajouter 1 à tous vos jets de réserve. De plus, vous pouvez relancer le dé déterminant le bord de table d'arrivée de vos unités effectuant des *attaques de flanc*.

Maître Artilleur

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation

Règles spéciales :

- Bombardement

Bombardement :

C'est une attaque de tir :

| Portée | Force | PA | Type |
|-----------|-------|----|-------------------------|
| Illimitée | 9 | 3 | Barrage d'Artillerie 1* |

* Si vous obtenez un «Hit», le gabarit dévie de 2D6ps dans la direction indiquée par la petite flèche du symbole. Si vous obtenez une flèche, le gabarit dévie d'1D6ps supplémentaire pour un total de 3D6ps. Dans tous les cas, déduisez la CT du Maître Artilleur de la distance totale si celui-ci a une ligne de vue sur la cible. Cette attaque ne peut pas être effectuée si le Maître Artilleur s'est déplacé lors de la phase de mouvement précédente.

Officier de la Flotte

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation

Règles spéciales :

- Interception des Réserves

Interception des Réserves :

Tant que l'Officier de la Flotte est en vie, votre adversaire doit retirer 1 à tous ses jets de réserve. De plus, si des unités ennemies effectuent des *attaques de flanc*, vous pouvez forcer l'adversaire à relancer le dé qui détermine par quel bord de table elles arrivent.

Garde du Corps

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation

Règles spéciales :

- Attention - Arghh !

Attention - Arghh ! :

Tant que le Garde du Corps est en vie, chaque fois que l'escouade de Commandement est blessée par l'ennemi, jusqu'à deux blessures allouées au Mago peuvent être résolues à la place contre le(s) Garde(s) du corps.

Dans des circonstances exceptionnelles, ces officiers sont accompagnés de leurs conseillers spécifiques mais aussi parfois de puissants magos. Tous ces individus ont des capacités très particulières qui peuvent changer la face d'un champ de bataille.



Centurion Skitarii Piesc Zelaza 95 Pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Piesc Zelaza | | 5 | 4 | 6 | 4 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3+ |

Une Escouade de Commandement de Compagnie de votre armée peut remplacer son Commandant de Compagnie par le Centurion Skitarii Piesc Zelaza.



Règles spéciales :

- Décérébré
- Officier Supérieur
- Vaillance et Froid comme l'Acier
- Bioniques d'Adamantium

Décérébré :

Le centurion Zelaza bénéficie de la règle spéciale *sans peur* de même que son escouade de commandement.

Officier supérieur :

Piesc Zelaza peut donner jusqu'à deux ordres à chaque tour avec un rayon de commandement de 12ps. Il peut utiliser les ordres *Abattez le !*, *Cible Repérée !*, et *Du Nerf !*, *Feu à Volonté !*, *Aux Abris !* et *En Avant !* décrits pages 14 et 15.

Vaillance et Froid comme l'Acier :

Les unités amies dans un rayon de 12ps autour du Centurion bénéficient des règles spéciales *contre-attaque* et *charge féroce*. Cela inclut Zelaza et son escouade de commandement.

Bioniques d'Adamantium :

Les nombreux implants bioniques du Centurion Zelaza lui accordent une force et une résistance surhumaines, comme l'indique son profil. En outre, les attaques de Zelaza au corps à corps ignorent les Sauvegardes d'Armure et jettent 1D6 supplémentaire pour pénétrer les blindages.

Type :

- Infanterie (unique)

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil à pompe
- Pistolet à plasma
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars

Le centurion Zelaza, l'un des plus réputés défenseurs du monde forge Gryphonne IV par ses actes de bravoure, est le commandeur des défenses extérieures du système Gryphonne depuis un siècle et demi. Son rôle l'amène à affronter régulièrement une quantité impressionnante de xenos aussi violents qu'agressifs, souvent en combat rapproché. De fait, s'il dirige les skitarii dans cette tâche, il reste bien sûr sous les ordres d'un Mago Logis qui gère l'ensemble des aspects tactiques des batailles, le libérant pour qu'il aille au premier rang lutter épaule contre épaule avec ses hommes. Et si ses adversaires sont violents, Piesc Zelaza n'est lui-même pas en reste. Intensivement modifié par l'ordre Biologis de son monde forge, le centurion a vu la moitié de son corps remplacé par des prothèses d'adamantium et des drogues de combat sont régulièrement pompées directement dans son cerveau, le maintenant dans un état d'agressivité systématique et de veille quasi-permanente : idéal pour son rôle de sentinelle. D'autres drogues permettent à son demi-corps humain

de supporter de telles tensions alors que des co-processeurs implantés dans son cortex lui permettent de gérer plusieurs tâches. Il peut ainsi se battre tout en dirigeant trois fronts en simultané. D'un soldat modifié, il est devenu le commandant parfait du point de vue de ses « créateurs ».

Ses exploits sont nombreux et ont même transpirés dans tout le secteur via les marchands qui s'approvisionnent sur Gryphonne. Ainsi, de nombreux citoyens de l'Imperium connaissent l'histoire de sa lutte avec un boss ork qu'il a proprement démembré à mains nues, en usant de la puissance de son exosquelette d'acier, ou la légende qui veut qu'il ait personnellement traqué et abattu une douzaine de sorciers eldars. Mais au delà de ses capacités personnelles, ses plus grandes qualités sont le courage, la vigilance et la froideur qu'il inspire aux hommes sous ses ordres ainsi que ses capacités de commandement hors pair.



Prototype de protecteur Alpha v2.103..... 110 Pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Alpha v2.103 | | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 8 | 4+ |

Une Escouade de Commandement de Compagnie de votre armée peut inclure le Prototype de protecteur Alpha v2.103. Dans ce cas, l'Escouade du Prototype de protecteur Alpha v2.103 ne peut avoir aucun Garde du Corps.

Type :

- Infanterie (unique)

Équipement :

- Armure carapace
- Ripper gun
- Grenades à fragmentation

Règles spéciales :

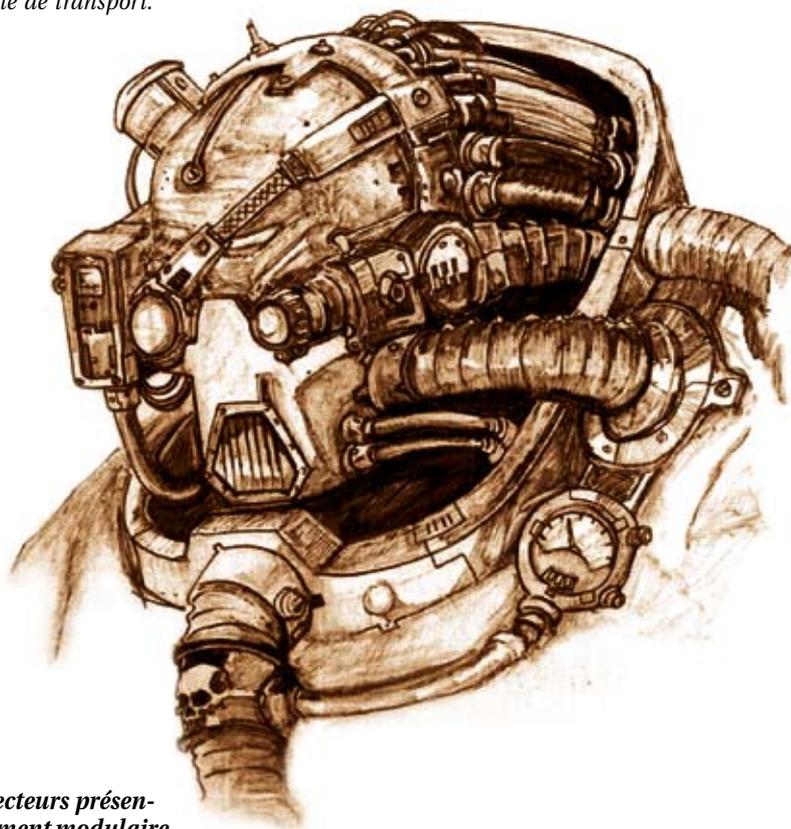
- Insensible à la Douleur
- Charge Féroce
- Massif : Compte comme deux figurines pour ce qui est de la capacité de transport.
- Obstiné
- Lié à son Maître
- Quantité Négligeable

Lié à son Maître :

Un Réseau Privé Virtuel monté à travers la noosphère lie le protecteur alpha à son maître. Il suit donc la règle spéciale *Attention - Arghh !* (voir page 15). De fait, cette liaison protégée le met à l'abri des corruptions de données et aucun Lexicanis, quel que soit son rang, ne songerait à le soumettre à la règle *Exécution Sommaire*. Cependant, si un Lexicanis tue le maître du protecteur alpha, il doit s'attendre des représailles du serviteur. Retirez le Lexicanis du jeu.

Quantité Négligeable :

De part sa programmation et du fait de son peu de valeur vis à vis d'un Mago ou d'un Centurion, le protecteur alpha réagit à toute menace envers son maître par des gestes peu imaginatifs mais franchement efficaces et violents. Si l'alpha perd son dernier point de vie au corps à corps, l'unité ennemie qui a infligé la blessure subit immédiatement 1D6 touches de Force 6 tandis que le serviteur se sacrifie désespérément pour abattre les adversaires de son maître dans un dernier sursaut induit par ses drogues de combat. Une fois ces touches résolues, le système nerveux du protecteur alpha disjoncte et son cadavre devra être reconverti en fin de bataille afin qu'il soit remplacé par un nouveau modèle.



Leurs corps géants élevés directement en cuve hydroponique, ces serviteurs sont des prototypes du garde du corps du futur de l'Adeptus Mechanicus. Issus d'un SCS retrouvé en 788M39 dans une épave de Hulk à la dérive dans le Segmentum Obscurus par le Mago Explorator Yosef, ces protecteurs d'un nouveau genre sont encore dans leur période probatoire imposée par le Haut Conseil du Culte de la Machine. Du fait de leur origine et de leur non validation, seuls sept mondes forges dans la galaxie produisent actuellement ces serviteurs. Malgré tout, grâce à leur efficacité, ils sont particulièrement recherchés par les Magos aux activités périlleuses. Outre les bioniques, augmentations génétiques et drogues habituelles - mais aussi leur physique imposant littéralement cultivé pour le combat et leur totale obéissance à leur maître - ces protecteurs présentent un armement modulaire efficient ainsi qu'une grande résistance qui - combinée à leur dévouement total à leur tâche - a déjà sauvé les processeurs d'un grand nombre d'adeptes. Ainsi libérés des craintes sur leur intégrité physiques, ces Magos se montrent particulièrement efficace à leur tâche. Tout ceci fait que les Alpha 2.1 sont à l'origine indirecte d'un certain nombre de victoires des technogardes ou de grandes découvertes d'Explorators, y ayant contribué de leur manière inimitable.

tre - ces protecteurs présentent un armement modulaire efficient ainsi qu'une grande résistance qui - combinée à leur dévouement total à leur tâche - a déjà sauvé les processeurs d'un grand nombre d'adeptes. Ainsi libérés des craintes sur leur intégrité physiques, ces Magos se montrent particulièrement efficace à leur tâche. Tout ceci fait que les Alpha 2.1 sont à l'origine indirecte d'un certain nombre de victoires des technogardes ou de grandes découvertes d'Explorators, y ayant contribué de leur manière inimitable.



LEXICANIS GENERAL

Garant de l'intégrité des bases de données du Mechanicus, le Lexicanis Général est tout autant chargé de compiler les informations que de supprimer celles qui sont erronées ou corrompues. Une fois en mission hors des domaines de l'Adeptus Mechanicus, ce rôle est étendu aux membres de son expédition : il contrôle leur cohérence et leurs actions et est habilité à prendre les mesures qui s'imposent.

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------------------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|
| Lexicanis Général | 70 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 10 | 5+ |

Composition :

- 1 Lexicanis Général

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation et antichars
- Champ réfracteur

Règles spéciales :

- *Personnage indépendant*
- *Obstiné*
- *Exécution Sommaire*
- *Aura de Discipline*

Options :

- Le Lexicanis Général peut échanger son pistolet bolter et/ou son arme de corps à corps contre :
 - Bolter **gratuit**
 - Arme énergétique **10 pts**
 - Pistolet plasma **10 pts**
 - Gantelet énergétique **15 pts**
- Il peut avoir :
 - Armure carapace **10 pts**
 - Cape de camouflage **10 pts**
 - Bombe à fusion **5 pts**

Transport :

- Le Lexicanis Général peut avoir une Chimère en tant que transport assigné.

Exécution Sommaire:

Si l'unité d'un Lexicanis Général rate un test de moral, ce dernier exécute la figurine qui dispose de la plus haute valeur de Cd de l'unité sauf un autre Lexicanis Général.

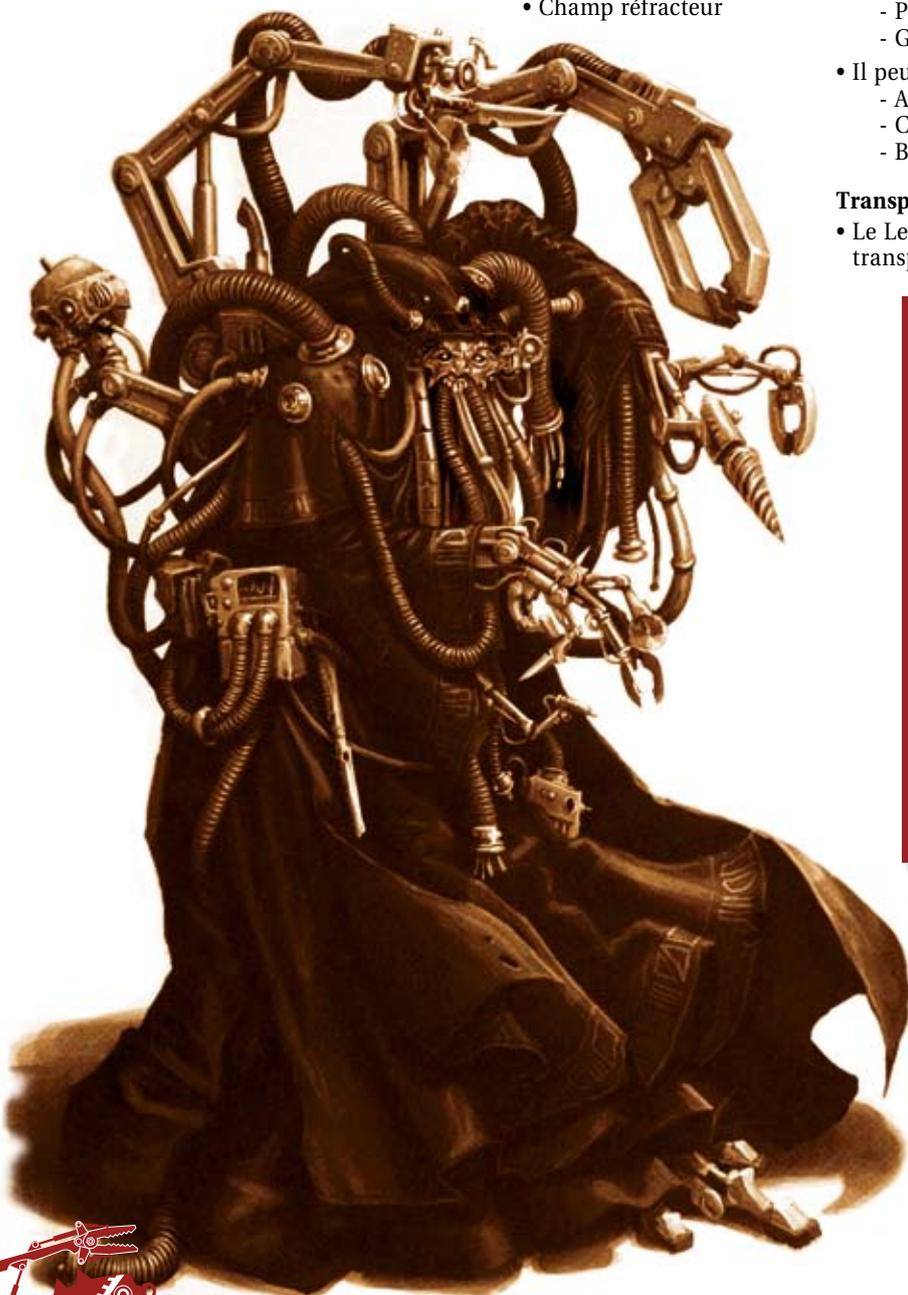
Si deux figurines ou plus partagent la même plus haute valeur de Cd, déterminez aléatoirement laquelle sera exécutée.

La figurine exécutée est immédiatement retirée comme perte, quel que soit le nombre de PV qu'il lui reste. L'unité doit alors relancer le test de moral raté. Si elle le rate une nouvelle fois, l'unité bat en retraite.

Aura de Discipline :

Toute unité dans un rayon de 6 ps autour du Lexicanis Général peut utiliser son Cd de 10 pour tout test de moral, de pilonnage, ainsi que pour les tests de Cd concernant les ordres donnés à l'escouade.

“ Si la robe cramoisie est la norme vestimentaire parmi les adeptes du Dieu-Machine, c'est que seulement 32,68 % d'entre eux usent encore de leurs deux jambes comme moyen de locomotion. Plus des deux tiers de l'Adeptus Mechanicus a en effet déjà remplacé ses membres antérieurs par une ou plusieurs prothèses mécaniques (1,2 % ont choisi la roue, 24,4 % ont trois jambes/pseudopodes biomécanoïdes/mé Chadendrites ou plus mais la chenillette reste le must-have choisi par 40,6 % des magos) et ne peut plus porter la culotte. En conséquence, la robe reste le vêtement que tout le monde peut porter en toute occasion. ”



ARCHEOADEPTE

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---------------------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Archéoadepte | 70 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 9 | 5+ |

Composition :

- 1 Archéoadepte

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de force
- Grenades à fragmentation
- Champ réfracteur

Règles spéciales :

- Personnage indépendant
- Psyker
- C'est pour ton bien

Pouvoirs Psychiques :

- Arc Électrique
- Suaire de Nuit

L'Archéoadepte est un technaugure spécialisé dans l'étude et l'utilisation des artefacts retrouvés lors des recherches de l'Adeptus Mechanicus. En combat, certaines de ces technologies s'avèrent d'une efficacité redoutable mais, bien souvent, ces antiques armes sont difficilement maîtrisées par l'adepte et le rendent dangereux pour ses alliés. Certains Magos ont même des avis et réactions particulièrement antagonistes à ces pratiques.

Arc Électrique :

Il s'agit d'une attaque de tir psychique ayant le profil suivant :

| Portée | Force | PA | Type |
|--------------|----------|----------|------------------|
| 24 ps | 6 | 5 | Assau 2D6 |

Suaire de Nuit :

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase de Mouvement du mago. S'il est utilisé avec succès, toute unité souhaitant tirer sur lui ou l'unité qu'il a rejointe doit d'abord réussir un test de Cd sous peine de « rater » la phase de tir (les véhicules comptent comme ayant un Cd de 10 pour ce qui est de ce pouvoir). Les effets du Suaire de Nuit durent jusqu'au début de la phase de Mouvement suivante du mago.

C'est pour ton bien :

Si un Archéoadepte subit une attaque de Péril du Warp alors qu'il a rejoint la même unité qu'un Maître de la Garde Prétorienne, le mago est immédiatement exécuté et retiré comme perte.



L'Adeptus Mechanicus est une organisation particulièrement complexe, à la fois culte de l'Omninessie et organisation séculière gérant un empire de milliers de mondes, gérant la technologie de l'Imperium et la production de la majorité de ses ressources. Dans ces conditions, il est évident que la hiérarchie du clergé de Mars comporte de nombreux rangs et échelons. Le Technaugure membre dirigeant du culte de la machine est à la fois prêtre et ingénieur.

TECHNAUGURE

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Technaugure | 45 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 3+ |
| Serviteur | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 4+ |

Une armée de l'Adeptus Mechanicus peut inclure de 0 à 2 Technaugures. Les Technaugures n'utilisent pas de choix dans le schéma d'armée, mais comptent à tous points de vue comme des unités QG distinctes.

Composition :

- 1 Technaugure

Type :

- Infanterie

Équipement (Technaugure):

- Armure énergétique
- Pistolet laser
- Arme énergétique
- Servo-bras
 - Grenades à fragmentation et antichars

Équipement (Serviteur):

- Servo-bras
- Armure carapace

Règles spéciales :

- Bénédiction de l'Omninessie
- Blocage Mental

Options :

- Le Technaugure peut avoir des bombes à fusions **5 pts**
- Peut être accompagné par jusqu'à cinq Serviteurs
- Jusqu'à deux Serviteurs peuvent remplacer leur servo-bras par une des armes suivantes :
 - Bolter lourd **20 pts**
 - Multi-fuseur ou lance-plasma lourd **30 pts**

Bénédiction de l'Omninessie :

Un Technaugure en contact avec un véhicule endommagé pendant la phase de tir peut tenter de le réparer au lieu de tirer, à moins de battre en retraite ou de s'être jeté à terre. Jetez 1D6 et ajoutez 1 au résultat pour chaque Serviteur avec servo-bras que compte l'unité. Si le total est 5 ou plus, un dégât arme détruite ou véhicule immobilisé (au choix du joueur) peut être réparé. Si une arme détruite est réparée, elle pourra faire feu lors de la phase de tir suivante.

Blocage Mental :

A moins d'être menée par un Technaugure, une unité contenant des Serviteurs doit jeter 1D6 au début de chacun des ses tours. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'unité ne peut pas se déplacer, tirer ou lancer d'assaut lors de ce tour, mais elle se battra normalement au corps à corps si elle est déjà engagée.

Servo-bras :

Un servo-bras accorde à son porteur une attaque de corps à corps supplémentaire qui frappe avec un Initiative de 1, une Force de 8 et ignore les sauvegardes d'armure.



ZÉLOTE DU MÉCHANICUM

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|----------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Zérote du Mechanicum | 45 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 5+ |

Une armée de l'Adeptus Mechanicus peut inclure de 0 à 5 Zérote du Mechanicum. Les Zérotés n'utilisent pas de choix dans le schéma d'armée, mais comptent à tous points de vue comme des unités QG distinctes.

Composition :

- Zérote du Mécanicum

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Servo-bras
- Grenades à fragmentation
- Champ Convecteur

Règles spéciales :

- Personnage indépendant
- Juste fureur

Options :

- Le Zérote peut échanger son pistolet laser contre :
- Fusil à pompe **gratuit**
- Le Zérote peut échanger son arme de corps à corps contre :
- Eviscerator **15 pts**

Juste Fureur :

Un Zérote et son unité peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés au corps à corps lors du tour où ils lancent l'assaut. La Juste Fureur n'a aucun effet sur les Praetorians, que la rhétorique des Zérotés a tendance à plonger dans la perplexité la plus totale, ou sur les Drones SRS, qui sont trop concernés par leur propre survie pour écouter.

Bien que certaines divergences existent sur la nature de l'Omnimessie au sein de l'Adeptus Mechanicus, le respect qu'il inspire à tous les membres du clergé de Mars est indiscutable. Le Zérote est une part intégrante du culte, veillant au respect des pratiques de la foi et inspirant les adeptes dans leur croyances. Lors des combats, il rejoint souvent une escouade ou un groupe de technoprêtres et les pousse à toujours plus de fanatisme dans la lutte.



“ Outre leur approche peu conventionnelle de la technologie, les magos du Dieu-Machine présentent de nombreuses idiosyncrasies liées à leur monde forge d'origine. Ainsi, sur Felladope Prime, la noosphère dispose d'un backup original sous la forme de nuages d'encens codés en hexadécimal et les adeptes locaux contrôlent les intempéries via un système de hauts-parleurs géants mobiles émettant des hurlements stridents et modulés, tout en tournant le long d'un circuit ayant pour centre un haut-fourneau. ”



Escouade de PRAETORIANS 130 Pts

Aboutissement des travaux de la Legio Cybernetica, les praetorians sont dirigés par des IA avancées qui leur permettent d'user des avantages physiques conséquents de leurs corps robotiques dans de multiples rôles sur les champs de bataille de l'Adeptus Mechanicus.

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|----------------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Praetorian | 40 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 3 | 6 | 5+ |
| Decurion Praetorian | | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 4 | 7 | 5+ |

Règles spéciales :

- *Massif* : Un Praetorian compte comme deux figurines pour ce qui est de la capacité de transport.
- *Charge Féroce*
- *Obstinés*

Options :

- L'escouade peut avoir jusqu'à sept Praetorians additionnels

Transport :

- L'escouade peut avoir une Chimère comme transport assigné.

Composition :

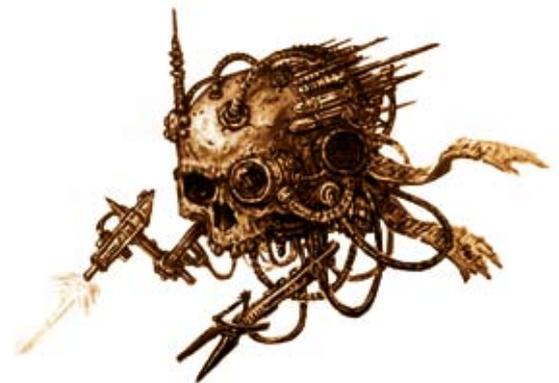
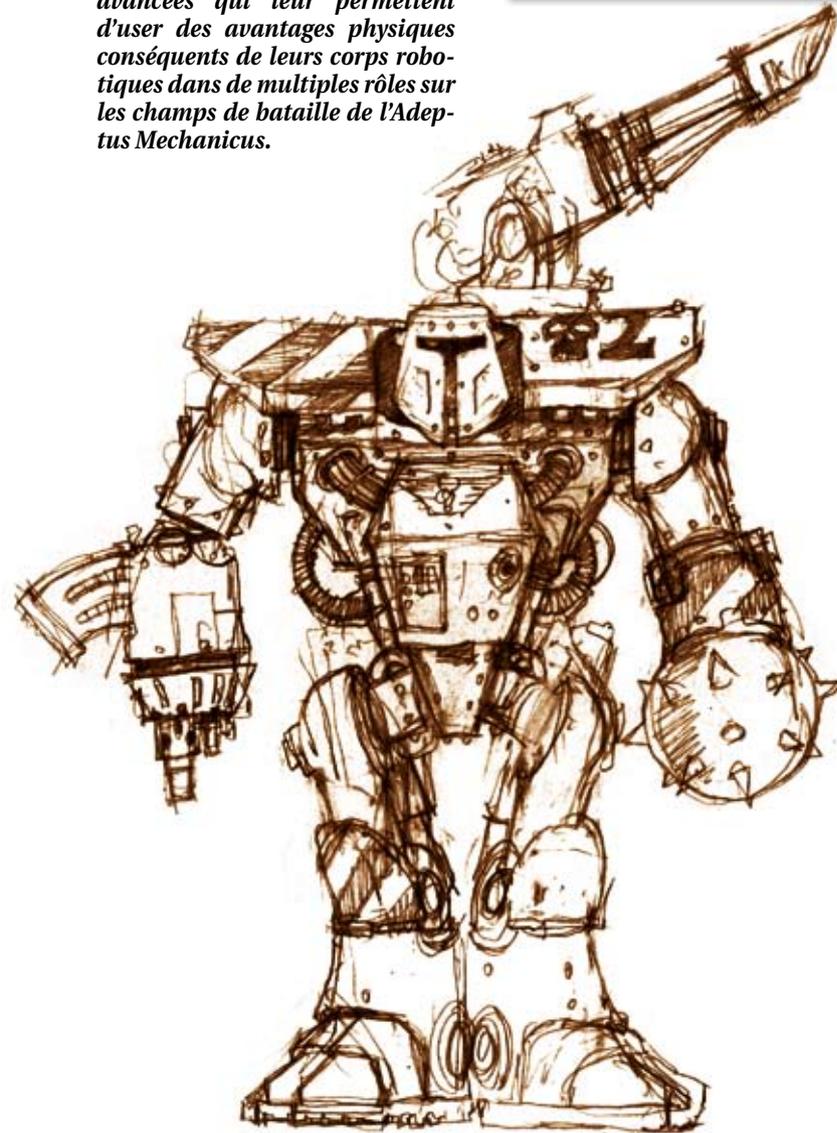
- 1 Decurion Praetorian
- 2 Praetorians

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Blindage léger (Gilet pare-balles)
- Ripper gun
- Grenades à fragmentation



Escouade de DRONES SRS* 30 Pts

Les drones SRS* prennent de multiples formes en fonction de leur STC et de leur monde forge d'origine. Ainsi Alpha Gladius produit pour tout le Segmentum Obscurus des psyberanimae, serviteurs animaux, dotés d'une matrice de visée supérieure et d'un fusil à aiguille sur pivot.

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Drone SRS* | 10 | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 6 | 5+ |

Composition :

- 3 Drones SRS*

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Halo de protection (Gilet pare-balles)
- Fusil de Sniper
- Pistolet laser

Règles spéciales :

- *Infiltration*
- *Discretion*

Options :

- L'escouade peut avoir jusqu'à sept drones SRS additionnels

* *Serviteur de Recherche et de Suppression*



ESCOUADE D'ÉLECTRO-PRÊTRES 60 Pts

| Portée | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|------------------------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Électro-Prêtre | 10 | 2 | 3 | 2 | 5 | 1 | 3 | 1 | 9 | 5+ |
| Mago Electricae | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 9 | 5+ |

Composition :

- 1 Mago Electricae
- 4 Électro-Prêtres

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps

Pouvoirs Psychiques :

- *Détermination Sapée*
- *Tempête Mentale*

Règles spéciales :

- *Psyker*
- *Chœur Psychique*
- *Sanction Préventive*

Options :

- L'escouade peut avoir jusqu'à sept Électro-Prêtres additionnels

Transport :

- L'escouade peut avoir une Chimère comme transport assigné.

Totalement dévoués à la divinité de l'Esprit de la Machine, ces prêtres ont accepté des implants particuliers qui les transforment en machines de guerre vivantes. Cependant, l'énergie nécessaire à l'usage de ces armes épuise rapidement leur énergie et très peu de ces fanatiques survivent à l'épreuve du combat.

Détermination Sapée :

Ce pouvoir s'utilise pendant la phase de tir de l'Escouade d'Électro-Prêtres. Désignez une unité ennemie à 36 ps et en ligne de vue. Pour le restant du tour, le Cd de l'unité est réduit du nombre d'Électro-Prêtres de l'escouade utilisant le pouvoir, jusqu'à un minimum de 2.

Tempête Mentale :

Il s'agit d'une attaque de tir psychique ayant le profil suivant :

| Portée | Force | PA | Type |
|--------------|----------|------------|-----------------------------------|
| 36 ps | * | 1D6 | Assaut 1, Grande Explosion |

* La Force est égale au nombre d'Électro-Prêtres de l'escouade. La PA est déterminée aléatoirement chaque fois que le pouvoir est utilisé.

Sanction Préventive :

Si l'escouade subit une attaque des *périls du Warp*, le Mago Electricae tente de sauver les données des électro-prêtres en les abattant. retirez 1D3 Electro-Prêtres en tant que pertes au lieu de résoudre l'attaque. Si le Mago Electricae a été tué, chaque Electro-Prêtre subit une attaque des *périls du Warp*.

Chœur Psychique :

L'Escouade est considérée comme un seul psyker en ce qui concerne l'utilisation d'un pouvoir psychique. Le joueur peut mesurer la portée et la ligne de vue d'un pouvoir psy à partir de n'importe quel Electro-Prêtre de l'escouade.



Les magos sont des personnages importants du culte et les plus exaltés parmi eux se voient attribuer une garde rapprochée de technogardes d'élite ou de skitarii dès qu'ils s'approchent du moindre danger. Il serait en effet inconscient de laisser courir des risques à de tels individus.

Opération Spéciales :

Avant le déploiement, déclarez la mission que vous attribuez à chaque escouade de Protectors de votre armée..

Reconnaissance : Cette mission donne aux Protectors les règles spéciales *scout* et *mouvement à couvert*.

Assaut Aéroporté : Cette mission permet aux Protectors de relancer le dé de dispersion lorsqu'elles effectuent une *frappe en profondeur*.

Derrière les Lignes Ennemies : Cette mission donne aux Protectors la règle spéciale *infiltration*. De plus, leurs armes suivent la règle *pilonnage* la première fois que l'escouade tire.

Escouade de PROTECTORS 85 pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Protector | 16 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 4+ |
| Sergent Protector | | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 4+ |

Composition :

- 1 Sergent Protector
- 4 Protectors

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Armure carapace
- Fusil radiant laser
- Pistolet radiant laser
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars

Règles spéciales :

- *Frappe en profondeur*
- *Opérations Spéciales*

Options :

- L'escouade peut avoir jusqu'à cinq Protectors additionnels.
- Le sergent peut échanger son pistolet radian laser contre :
 - Pistolet bolter **gratuit**
 - Arme énergétique **10 pts**
 - Pistolet à plasma **10 pts**
- Jusqu'à deux Protectors peuvent remplacer leur fusil radiant laser par :
 - Lance-flammes **5 pts par figurine**
 - Lance-grenades **5 pts par figurine**
 - Fuseur **10 pts par figurine**
 - Lance-plasma **15 pts par figurine**

Transport :

- L'escouade peut avoir une Chimère comme transport assigné.

0-1 - ASSASSIN DU MÉCHANICUM 65 pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------------------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Assassin du Méchanicum | | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 4 | 7 | 5+ |

Secret gardé par les plus hautes instances du Mechanicum depuis les millénaires faisant suite à l'Hérésie, ces techno-assassins sont une entorse à la règle de séparation des pouvoirs qui est un des fondements de l'Imperium. Cependant, le Culte de la Machine ne peut concevoir de se passer des services de ces individus si particuliers, si parfaitement améliorés pour leurs missions des plus déplaisantes.



Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet Écorcheur
- Lame Empoisonnée
- Grenades à fragmentation
- Bombes à fusion (voir p. 40)
- Charge de démolition

Règles spéciales :

- *Sans peur*
- *Discrétion*
- *Mouvement à couvert*
- *Harcèlement*
- *Course*
- *Solitaire* : Tout ordre qui lui est donné rate automatiquement.
- *Derrière Toi !*

Pistolet écorcheur :

Les munitions perce blindage empoisonnées de ce pistolet peuvent arrêter la charge d'un troupeau de bulldozers.

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|------------------|
| 12 ps | X | 2 | Pistolet, Sniper |

Lame Empoisonnée :

Les attaques au corps à corps de cette arme sont empoisonnées (2+).

Derrière toi :

L'Assassin commence toujours la partie en réserve, même lors des missions qui n'utilisent pas cette règle spéciale. Lorsqu'il est disponible, il peut être placé n'importe où sur la table, mais à plus d'1 ps de tout ennemi. Il ne peut pas se déplacer ou lancer un assaut lors du tour où il arrive, mais il peut tirer normalement.



TROUPES

Escadron de Technogardes

Composition : 1 Escouade de Commandement d'Escadron, 2-5 Escouades d'Infanterie, 0-5 Escouades d'Armes Lourdes, 0-2 Escouades d'Armes spéciales et 0-1 Escouade d'Ouvriers. Chaque Escadron de Technogardes compte comme un seul choix de Troupe dans le schéma de structure d'armée. Un seul jet de réserve est effectué pour l'intégralité de l'Escadron.

Escouade de Commandement 30 pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-----------------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Chef d'Escadron | | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Garde | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Équipe d'Arme Lourde | | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 5+ |
| Lexicanis | | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 9 | 5+ |

Composition :

- 1 Chef d'escadron
- 4 Gardes

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser (Le Chef d'Escadron possède à la place un pistolet laser, et le Lexicanis un pistolet bolter)
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation

Officier :

Le Chef de peloton peut donner un ordre par tour. Son rayon de commandement est de 6ps. Il peut donner les ordres *Feu à Volonté !*, *Aux Abris !* et *En Avant !* décrit page 14.

Règles spéciales :

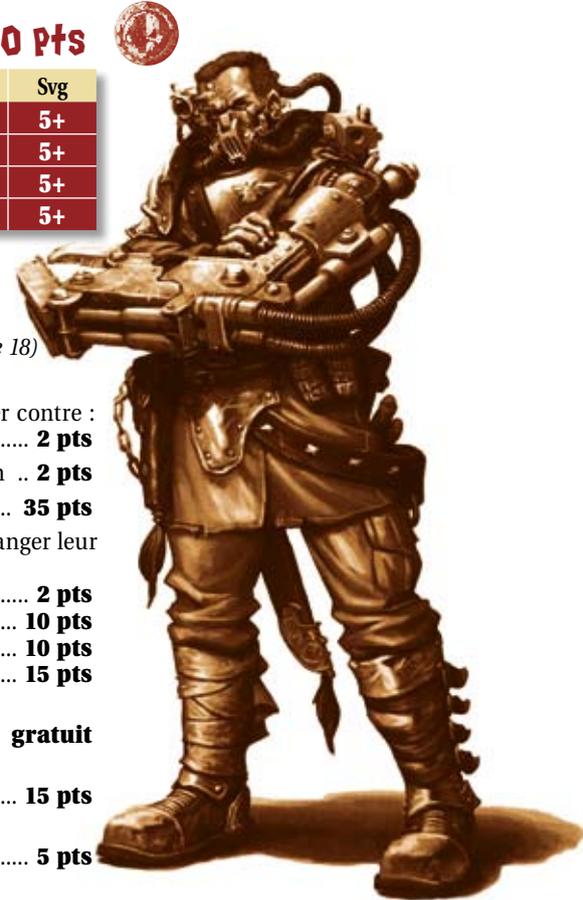
- *Officier* (Chef d'Escadron uniquement)
- *Obstiné* (Lexicanis uniquement)
- *Exécution Sommaire* (Lexicanis uniquement, voir page 18)

Options :

- Le Chef d'Escadron peut échanger son pistolet laser contre :
 - Pistolet bolter **2 pts**
- Le Chef d'Escadron peut avoir des bombes à fusion .. **2 pts**
- L'escouade peut avoir un Lexicanis **35 pts**
- Le Chef d'Escadron et/ou le Lexicanis peuvent échanger leur pistolet et/ou leur arme de corps à corps contre :
 - Bolter **2 pts**
 - Arme énergétique **10 pts**
 - Pistolet à plasma **10 pts**
 - Gantelet énergétique **15 pts**
- Tout Garde peut échanger son fusil laser contre :
 - Pistolet laser **gratuit**
- Un Garde peut avoir :
 - Étendard d'Escadron **15 pts**
- Un autre Garde peut avoir :
 - Radio **5 pts**
 - Un autre Garde peut avoir :
 - Médipac **30 pts**
 - Un autre Garde peut remplacer son fusil laser par :
 - Lance-flammes lourd **20 pts**
 - Remplacer deux autres Gardes par une Équipe d'Arme Lourde avec :
 - Mortier **5 pts**
 - Autocanon ou bolter lourd **10 pts**
 - Lance-missiles **15 pts**
 - Canon laser **20 pts**
 - Tout Garde qui n'a reçu aucune des options ci-dessus peut échanger son fusil laser contre :
 - Lance-flammes, lance-grenades ou fusil de sniper **5 pts par figurine**
 - Fuseur **10 pts par figurine**
 - Lance-plasma **15 pts par figurine**
 - L'escouade entière peut avoir des grenades antichars ... **5 pts**

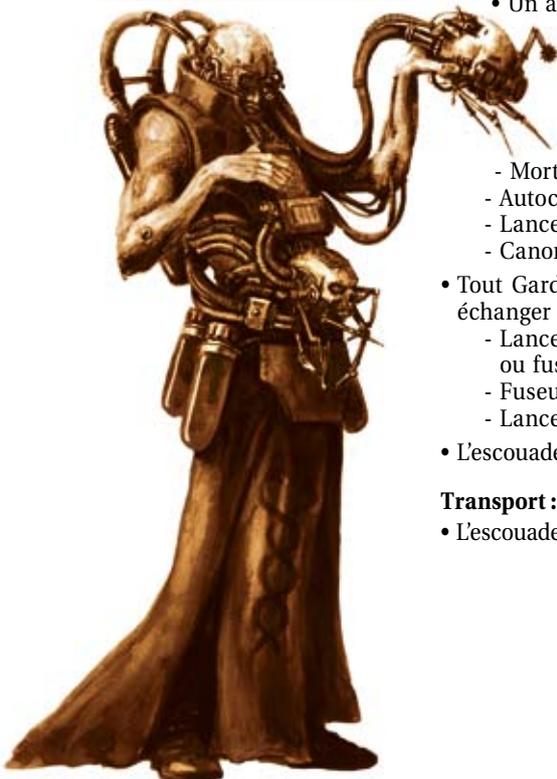
Transport :

- L'escouade peut avoir une Chimère comme transport assigné.



Les Mondes Forges lèvent aussi des armées de défense qui se rapproche beaucoup des armées de la Garde Impériale, à ceci près que la Technogarde possède toujours en grande quantité du matériel de pointe.

De plus ces Gardes sont très régulièrement modifiés afin de pallier les problèmes de la chair. Très souvent les QG des technogardes sont accompagnés d'un des disciples du Fabricator Général qui s'assure de la bonne exécution du plan de l'Omnimesse.



Notez que ces unités ne peuvent pas être prises individuellement, mais seulement au sein d'un Escadron de Technogardes.



TROUPES

Type :

- Infanterie (unique)

Équipement :

- Armure carapace
- Arme énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation



Mago Explorator Kurczak Zimmo 50 Pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Kurczak Zimmo | | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 9 | 4+ |

Une Escouade de Commandement de Peloton de votre armée peut remplacer son chef de Peloton par le Mago Explorator Kurczak Zimmo

Règles spéciales :

- Nodes de Contrôle
- Implants Neuraux
- Envoyez la Vague Suivante !

Implants Neuraux :

Kurczak Zimmo peut émettre sur la noosphère jusqu'à deux ordres par tour. Son rayon de commandement est de 12ps. Il peut donner les ordres *Du Nerf !* et *En Avant !* (page 14).

Envoyez la Vague Suivante ! :

Une armée qui inclut le Mago Zimmo peut acheter cette règle spéciale pour ses escouades de personnel ouvrier au coût indiqué dans la liste d'armée. Une unité avec cette règle spéciale peut, au début du tour de son joueur, être retirée en tant que perte si le Mago désire griller ce qui leur reste de cerveau. Elle compte comme ayant été détruite.

Toute unité qui suit cette règle spéciale et qui est retirée du jeu peut revenir au début du tour suivant de son joueur. La nouvelle unité arrive toujours en jeu par le bord de table de son joueur. Elle revient avec le même nombre de figurines et le même équipement que l'unité originale : elle est traitée comme une unité identique à la précédente, qui vient tout juste d'arriver des *réserves*.

Nodes de Contrôle :

Le Mago Zimmo dispose d'un contrôle sans précédent sur ses troupes. Toutes les unités amies situées dans un rayon de 12ps autour de Zimmo suivent la règle *obstinée*. Cela inclut le Mago Explorator et son escouade de suivants.

Sponsorisé par le monde forge Stygies, le Mago Zimmo est à la tête d'une flotte d'exploration de dix-neuf navires. Il est tout simplement un des Explorators les mieux dotés de la galaxie et ces moyens quasi-illimités lui ont déjà permis de réclamer quatre découvertes majeures dont un SCS complet à plus de 54%. Sa réputation le précède donc dans l'ensemble du Culte Mechanicus et chaque adepte a au moins dans ses banques de données une demi-douzaine de fichiers le concernant.

Au delà de ses réussites, Kurczak Zimmo est aussi un entrepreneur compétent et un stratège reconnu dans l'ensemble du Segmentum Obscurus. Il a notamment impressionné le commandement impérial par sa manière cavalière de traiter ses troupes, ce qui est relativement exceptionnel quand on connaît les méthodes de la Garde Impériale et le taux de survie moyen en son sein. Mais grâce au soutien de Stygies et à une de ses découvertes, le Mago Explorator dispose d'une grande quantité de troupes sacrificiables et, comme il est aussi conscient de la valeur de ses découvertes, il n'hésite en rien à les sacrifier.

Ses navires-usines utilisant des millions d'individus, il recrute souvent dans ce personnel ouvrier afin de lancer contre ses adversaire une à deux vagues de troupes destinées à l'affaiblir. De toutes façons, les mondes forges regorgeant d'un bas peuple, main d'oeuvre peu chère mais souvent peu respectueuse des lois de la Machine, la quantité de nouveaux serviteurs mis à sa

disposition ne risque pas de diminuer. Zimmo n'a donc aucune raison de montrer le moindre respect pour la vie de ses troupes et, mieux, il n'est que justice que les voleurs de métaux des bas-fonds des forges donnent leur vie pour faire avancer l'Adeptus Mechanicus. Au delà de ces quantités de troupiers bon marché, Zimmo dispose aussi d'une évolution des nodes de contrôles implantés sur les serviteurs par l'AM. La mise à jour de ces modules communément usités lui permet d'envoyer des influx neurax directement dans le système de ses subalternes, les rendant donc plus réceptifs aux ordres que le placide serviteur moyen. Ainsi, ses hordes d'ouvriers sont non seulement *décérébrées* et *obéissantes* mais relativement réactives pour de tels individus.

Kurczak Zimmo, quant à lui, est un individu particulièrement imbu de sa personne pour un Mago dont les deux-tiers de la masse cérébrale ont été remplacés par divers calculateurs. On pourrait presque dire de lui qu'il est un individu haut en couleur, fier de ses hauts-faits, s'il n'était si froid dans ses rares tractations avec des individus hors-Culte. Il est même tellement froid que depuis une décennie, il a choisi de se retirer un peu plus de ses contacts et, se drapant dans ses augustes résultats, il prône une politique de plus en plus radicale, appelant ses pairs à déployer à l'ensemble de l'humanité ses nodes de contrôle. Il a d'ailleurs commencé sa propre campagne en les implantant chez un nombre toujours croissant de ses suivants.



TROUPES

Escouade d'Infanterie 50 pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-----------------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Garde | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Sergent | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Équipe d'Arme Lourde | | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 5+ |
| Lexicanis | | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 9 | 5+ |

Composition :

- 1 Sergent
- 9 Gardes

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser
(Le Sergent possède à la place un pistolet laser et le Lexicanis un pistolet bolter)
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation

Transport :

- L'escouade peut avoir une Chimère comme transport assigné.

Règles spéciales :

- Escouades Combinées
- *Obstiné* (Lexicanis uniquement)
- *Exécution Sommaire* (Lexicanis uniquement, voir page 18)

Options :

- Le Sergent peut échanger son pistolet laser contre :
- Pistolet bolter **2 pts**
- Le Sergent peut avoir des bombes à fusion **2 pts**
- L'escouade peut avoir un Lexicanis **35 pts**
- Le Sergent et/ou le Lexicanis peuvent échanger leur pistolet et/ou leur arme de corps à corps contre :
- Arme énergétique ou pistolet à plasma **10 pts**
- Un Garde peut remplacer son fusil laser par :
- Lance-flammes, lance-grenades
ou fusil de sniper **5 pts**
- Fuseur **10 pts**
- Lance-plasma **15 pts**
- Un autre Garde peut avoir :
- Radio **5 pts**
- Remplacer deux autres Gardes par une Équipe d'Arme Lourde avec :
- Mortier **5 pts**
- Autocanon ou bolter lourd **10 pts**
- Lance-missiles **15 pts**
- Canon laser **20 pts**
- L'escouade entière peut avoir des grenades antichars ... **5 pts**



A l'instar des troupes de la Garde Impériale, l'escouade d'infanterie est la base de l'organisation des technogardes. L'armée du Culte de la Machine repose sur des troupes légèrement équipées pour plus de mobilité et se réserve la possibilité d'adjoindre un soutien un peu plus lourd à ces escouades.



Escouade d'Armes Lourdes 60 pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-----------------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Équipe d'Arme Lourde | | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 5+ |

Composition :

- 3 Equipes d'Armes Lourdes

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser
- Mortier
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation

Options :

- Toute l'Equipe d'Arme Lourde peut échanger son mortier contre :
- Autocanon ou bolter lourd **5 pts**
- Lance-missiles **10 pts**
- Canon laser **15 pts**
- L'escouade entière peut avoir des grenades antichars ... **5 pts**



Certaines zones de combat nécessitent l'application de la force brute avant tout. Dans ces situations, les premiers à intervenir sont encore les gardes de la forge mais organisés en escouades d'armes lourdes : ils gardent la mobilité et la flexibilité de l'infanterie avec la puissance de feu d'un petit char d'assaut.



Notez que ces unités ne peuvent pas être prises individuellement, mais seulement au sein d'un Escadron de Technogardes.



TROUPES



Escouade d'Armes Spéciales 35 pts

L'assaut est part intégrante de la guerre mais est une épreuve sanglante, violente. Afin de s'y comporter au mieux, certaines escouades de technogardes se voient équipées d'armes spéciales pour d'augmenter leur puissance de feu à courte portée sans sacrifier la rapidité d'exécution du plan de l'Omnimesse.



| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------|-----|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Garde | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |

Composition :

- 6 Gardes

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser
- Arme de corps à corps

Options :

- Trois gardes DOIVENT choisir de remplacer leur fusil laser par des options suivantes :
 - Lance-flammes, un lance-grenades ou un fusil de sniper **5 pts par figurine**
 - Fuseur **10 pts par figurine**
 - Lance-plasma **15 pts par figurine**
 - en gardant son fusil laser il peut avoir une charge de démolition **20 pts par figurine**



Personnel Ouvrier 80 pts

Toute industrie fonctionne sur la sueur du petit personnel et l'Adeptus Mechanicus n'y fait pas exception, au contraire, il use quantité d'individus de bas étage dans ses usines. En temps de guerre, ce petit personnel peut aussi servir de troupes bon marché : même au 41^e millénaire la chair à canon a ses usages.

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|----------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Ouvrier | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | 5+ |

Composition :

- 20 Ouvriers

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser
- Arme de corps à corps

Options :

- L'escouade peut avoir jusqu'à trente Ouvriers additionnels
- Si votre armée inclut le Mago Kurczak Zimmo des tehnogardes, toute unité d'ouvriers peut recevoir la règle *Envoyez la Vague Suivante !* pour **75 pts**



Notez que ces unités ne peuvent pas être prises individuellement, mais seulement au sein d'un Escadron de Technogardes.



TROUPES

ESCOUADE DE SKITARII 70 Pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Skitarii | | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Centurion Skitarii | | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Équipe d'Arme Lourde de Skitarii | | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 5+ |

Composition :

- 1 Centurion Skitarii
- 9 Skitarii

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser (Le Centurion Skitarii possède à la place un pistolet laser)
- Arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation et antichars

Transport :

- L'escouade peut avoir une Chimère comme transport assigné.

Pièges :

Une escouade équipée de pièges compte comme ayant des grenades défensives.

Options :

- Le Centurion Skitarii peut échanger son pistolet laser et/ou son arme de corps à corps contre :
 - Fusil à pompe **gratuit**
 - Pistolet bolter **2 pts**
 - Arme énergétique **10 pts**
 - Pistolet à plasma **10 pts**
 - Gantelet énergétique **15 pts**
- Tout Skitarii peut remplacer son fusil laser par :
 - Fusil à pompe **gratuit**
- Un Skitarii peut avoir :
 - Radio **5 pts**
- Jusqu'à trois autres Skitarii peuvent remplacer leur fusil laser par :
 - Lance-flammes, lance-grenades ou un fusil de sniper **5 pts**
 - Fuseur **10 pts**
 - Lance-plasma **15 pts**
 - Lance-flammes lourd (un seul par escouade) **20 pts**
- Remplacer deux Skitarii par une Équipe d'Arme Lourde avec les armes suivantes :
 - Mortier **5 pts**
 - Autocanon ou bolter lourd **10 pts**
 - Lance-missiles **15 pts**
 - Canon laser **20 pts**
- L'escouade peut choisir une des doctrines suivantes :
 - **Grenadiers** : L'escouade remplace ses gilets pare-balles par des armures carapaces **30 pts**
 - **Sentinelles** : L'escouade possède des capes de camouflage et des pièges **30 pts**
 - **Sapeurs** : L'escouade entière possède des bombes à fusions. Un Skitarii porte une charge de démolition en plus de son équipement **30 pts**

Les skitarii, comme les technogardes, sont un fondement de toute armée du Mechanicus, mais cela est bien leur seul point commun. Car chaque détachement de skitarii est le reflet du monde forge qu'il défend. Depuis, les techno-barbares modifiés génétiquement du monde forge Proximus, qui marchent au côté de la légio Invicta, jusqu'aux soldats lourdement cybernétisés combattant sur Tanakreg. Les skitarii bien que tout aussi différents les uns des autres sont une des meilleures troupes accessibles aux Magos à l'image des vétérans pour la Garde Impériale.



TROUPES

La plupart du temps les serviteurs sont équipés pour des tâches simples comme apporter des objets ou plus complexes comme aider un mago dans ses tâches journalières.

Mais lorsque le temps de la guerre est proche ces serviteurs peuvent recevoir de minimes modifications techniques et de programmation pour aller se battre : par exemple les serviteurs des boucheries du monde forge se voyant envoyer au combat sous les directives du re-programmateur deviennent de véritables dangers avec leurs immenses hachoirs laser et désosseuses mécaniques.



ESCOUPE DE SERVITEURS DE COMBATS ... 80 Pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Serviteur | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 5+ |
| Contrôleur | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |

Règles spéciales :

- *Cyborg*
- *Scouts*
- *Obstinés*

Composition :

- 1 Contrôleur
- 9 Serviteurs

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Fusil laser
(Le Contrôleur possède à la place un pistolet laser)
- Arme de corps à corps

Cyborg :

Lancez 1D6 pour chaque escouade de Serviteurs de Combat de votre armée avant le déploiement pour déterminer la spécialité de chacune.

1D6 Résultat

1-2 Viseurs bioniques : les serviteurs excellent lors des fusillades. Leurs fusils laser comptent comme des armes Assaut 2 au lieu de Tir Rapide.

3-4 Drogues de combat : Les Serviteurs suivent les règles contre-attaque, course et charge féroce.

5-6 Matériel de découpe : Les Serviteurs comptent comme ayant une arme de corps à corps de plus que leur équipement normal. De plus, leurs Attaques de corps à corps sont perforantes.

VAB CHIMÈRE 55 Pts

Simple et polyvalents, ces véhicules servent sur tous les théâtres d'opération. Leur capacité de franchissement permet d'intervenir là où d'autres seraient bloqués. C'est pour ces raisons que leur matrice SCS est une des plus utilisées de l'Imperium et l'Adeptus Mechanicus n'y fait pas exception, bien qu'il s'agisse aussi pour les technoprêtres d'une relique révéérée.

| Profil | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|----------------|----|----------------|----------------|------------------|
| Chimère | 3 | 12 | 10 | 10 |

Composition :

- 1 Chimère

Type :

- Véhicule (char)

Équipement :

- Multi-laser
- Bolter lourd
- Projecteur
- Fumigènes

Capacité de Transport :

- 12 figurines

Règles spéciales :

- *Amphibie*
- *Véhicule de Commandement Mobile*

Options :

- Remplacer le multi-laser par :
 - Lance-flammes lourd ou bolter lourd **gratuit**
- Remplacer le bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd **gratuit**
- Prendre n'importe lesquelles des options suivantes :
 - Fulgurant ou mitrailleuse sur pivot **10 pts**
 - Missile Traqueur **10 pts**
 - Lame de bulldozer **10 pts**
 - Blindage renforcé **15 pts**
 - Filet de camouflage **20 pts**

Poste de Commandement Mobile :

Un officier embarqué dans une Chimère peut donner des ordres normalement. Mesurez la portée et vérifiez les lignes de vue depuis n'importe quel point de la coque de la Chimère.

Amphibie :

Considère les éléments aquatiques comme du terrain dégagé pour les déplacements.



Attaque Rapide

Escadron de Bipodes de Reconnaissance

| Profil | Pts | CC | CT | F | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière | I | A |
|---------------------------------|-----------|----------|----------|----------|----------------|----------------|------------------|----------|----------|
| Bipode de Reconnaissance | 35 | 3 | 3 | 5 | 10 | 10 | 10 | 3 | 1 |

Règles spéciales :

- Scout
- Mouvement à couvert

Options :

- Toute Bipode peut remplacer son multi-laser par :
 - Lance-flammes lourd ou autocanon **5 pts par figurine**
 - Lance-missiles **10 pts par figurine**
 - Canon laser **15 pts par figurine**
- Toute figurine peut avoir :
 - Projecteur **1 pts par figurine**
 - Missile Traqueur **10 pts par figurine**
- L'escadron entier peut avoir :
 - Fumigènes **5 pts par figurine**
 - Filet de camouflage **10 pts par figurine**

Composition :

- 1 Escadron de 1 à 3 véhicules

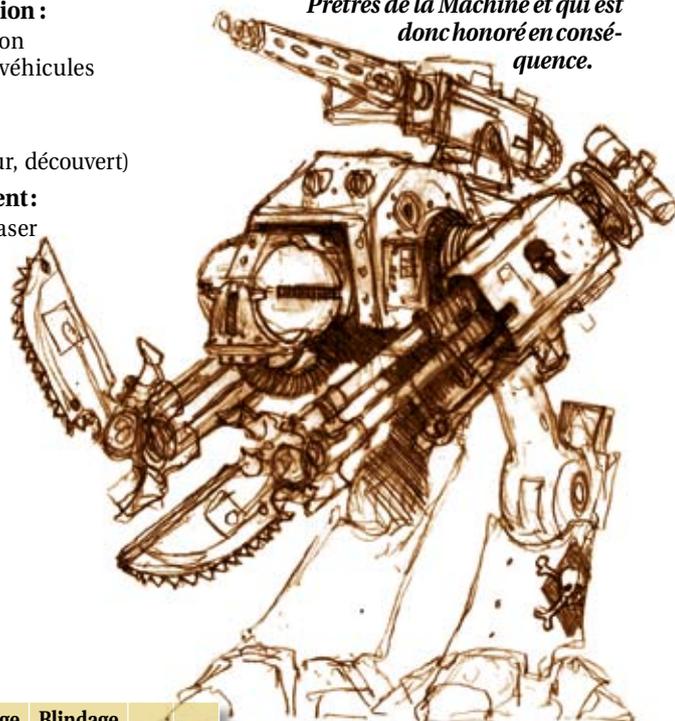
Type :

- Véhicule (marcheur, découvert)

Équipement :

- Multi-laser

Bipèdes blindées et légèrement armées, les bipodes sont une merveille technologique parfaitement adaptée au rôle de véhicule de reconnaissance, un aboutissement qui ne pouvait échapper aux Prêtres de la Machine et qui est donc honoré en conséquence.



Escadron de Bipodes de Combat

| Profil | Pts | CC | CT | F | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière | I | A |
|-------------------------|-----------|----------|----------|----------|----------------|----------------|------------------|----------|----------|
| Bipode de Combat | 55 | 3 | 3 | 5 | 12 | 10 | 10 | 3 | 1 |

Options :

- Tout Bipode peut remplacer son multi-laser par :
 - Lance-flammes lourd ou autocanon **5 pts par figurine**
 - Lance-missiles **10 pts par figurine**
 - Canon laser **15 pts par figurine**
 - Lance-plasma lourd **20 pts par figurine**
- Toute figurine peut avoir :
 - Projecteur **1 pts par figurine**
 - Missile Traqueur **10 pts par figurine**
- L'escadron entier peut avoir :
 - Fumigènes **5 pts par figurine**
 - Filet de camouflage **10 pts par figurine**

Composition :

- 1 Escadron de 1 à 3 véhicules

Type :

- Véhicule (marcheur)

Équipement :

- Multi-laser
- Blindage renforcé

Version moins mobile mais plus résistante, ces bipodes restent d'excellents véhicules de reconnaissance pour les no-man's-lands exposés que sont les déserts pollués autour des Forges du Mechanicus.



Attaque Rapide

Afin d'optimiser le rôle des technogardes, une amélioration couramment utilisée est celle des cataphractii : que ce soit avec des chenillettes, des jambes bioniques, ou tout autre mode de locomotion, leur vitesse de déplacement est optimisée afin d'augmenter leur rayon d'action et leur repositionnement tactique.



Escadron de CATAPHRACTII 55 Pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Cataphracti | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Sergent Cataphracti | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |

Composition :

- 1 Sergent Cataphracti
- 4 Cataphractii

Type :

- Cavalerie

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Lance de chasse (voir p. 40)
- Pistolet laser ou arme de corps à corps
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars (voir p. 40)

Options :

- L'escouade peut avoir jusqu'à cinq Cataphracti additionnels
- Le Sergent peut échanger son pistolet contre :
 - Arme énergétique **10 pts**
 - Pistolet à plasma **10 pts**
- Le Sergent peut avoir des bombes à fusion **5 pts**
- Jusqu'à deux Cataphractii peuvent remplacer leurs lances de chasse par :
 - Lance-flammes ou Lance-grenades ... **5 pts par figurine**
 - Fuseur **10 pts par figurine**
 - Lance plasma **15 pts par figurine**

Escadron de HELLDOUNDS

| Profil | Pts | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|-----------|-----|----|----------------|----------------|------------------|
| Hellhound | 130 | 3 | 12 | 12 | 10 |
| Devil Dog | 120 | 3 | 12 | 12 | 10 |
| Bane Wolf | 130 | 3 | 12 | 12 | 10 |

Type :

- Véhicule (char, rapide)

Équipement

commun à tous :

- Bolter lourd de coque

Options :

- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd **gratuit**
 - Multi-fuseur **15 pts**
- Toute figurine peut avoir :
 - Projecteur **1 pt**
 - Fulgurant ou Mitrailleuse sur pivot **10 pts**
 - Missile Traqueur **10 pts**
 - Lame de bulldozer **10 pts**
 - Blindage renforcé **15 pts**
- L'escadron entier peut avoir :
 - Fumigènes **5 pts**
 - Filet de camouflage **20 pts**

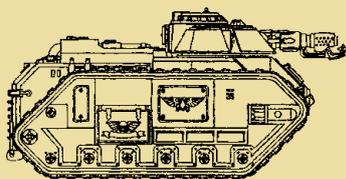
Divers armements sont disponibles sur ce SCS mais toutes ses versions ont pour rôle le déploiement rapide d'une arme d'appui spécialisée. Que la doctrine d'emploi de ces chars légers soit l'anti-troupe ou la gestion des blindés lourds, leur utilité principale est dans leur réactivité.

Hellhound

| Portée | Force | PA | Type |
|----------|-------|----|----------|
| Souffle* | 6 | 4 | Lourde 1 |

Canon Inferno :

Le canon Inferno peut projeter une langue de flamme chimique à bonne distance.



* Pour faire feu avec le canon Inferno, placez le gabarit de sorte que sa pointe se trouve dans un rayon de 12 ps autour de l'arme et que sa partie arrondie ne soit pas plus proche de l'arme que sa pointe. Le tir est ensuite traité comme pour n'importe quelle autre arme à gabarit de souffle.

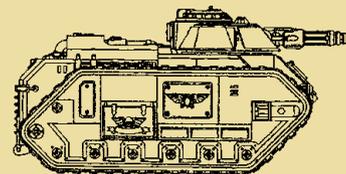
Bane Wolf

| Portée | Force | PA | Type |
|---------|-------|----|------------------------------|
| Souffle | 1 | 3 | Lourde 1 Empoisonné (2+)* |

Canon Chimique :

Cette arme émet un nuage de gaz acide.

* Contre les cibles ayant une Endurance, les touches de canon chimique blessent toujours sur 2+

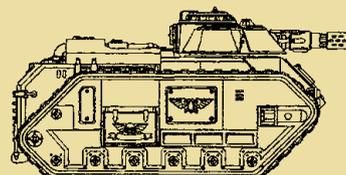


Devil Dog

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|-------------------------------|
| 24 ps | 8 | 1 | Lourde 1 Fusion, Explosion |

Canon à Fusion :

Cette arme émet une rafale thermique qui cause un effondrement moléculaire et transforme sa cible en un mélange de chair fondue et de gaz brûlant.



Attaque Rapide

Escadron de VALKYRIES

| Profil | Pts | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|----------|-----|----|----------------|----------------|------------------|
| Valkyrie | 100 | 3 | 12 | 12 | 10 |

Composition :

- 1 Escadron de 1 à 3 Valkyries

Type :

- Véhicule (rapide, antigrav)

Capacité de transport :

- 12 figurines

Équipement :

- Multi-laser
- 2 missiles Hellstrike
- Projecteur
- Blindage renforcé

Règles spéciales :

- *Frappe en profondeur*
- *Scout*
- *Grav-chute*

Options :

- Toute Valkyrie peut remplacer son multi-laser par :
- Canon laser **15 pts**
- Toute Valkyrie peut échanger ses 2 missiles Hellstrike contre :
- Deux lance-roquettes Multiples **30 pts**
- Toute Valkyrie peut avoir deux emplacements d'armes latéraux équipés chacun d'un bolter lourd **10 pts**



Instruments du re-déploiement aérien des technogardes, les valkyries apportent aussi un soutien mobile à ces attaques du fait des nombreux armements qu'elles emportent. Leur rôle est d'autant plus essentiel que ces troupes rapidement déployées sont souvent dépourvues d'armes lourdes.

Valkyrie

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|-----------------------------|
| 72 ps | 8 | 3 | Artillerie 1 Un seul tir |

Missiles Hellstrike :

Les missiles Hellstrike combinent carburant solide et charge hautement explosive.

Valkyrie

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|------------------------------|
| 24 ps | 4 | 6 | Lourde 1 Grande Explosion |

Lance-roquettes Multiple :

Ces systèmes d'armes projettent une salve de missiles super-frag à portée courte.

Grav-chute :

Même si une Valkyrie ou une Vendetta s'est déplacée à *vitesse rapide*, ses passagers peuvent débarquer selon les modalités suivantes. Désignez n'importe quel point survolé par la Valkyrie (ou le Vendetta) au cours de son déplacement et déployez-y les passagers, comme s'ils effectuaient une *frappe en profondeur* centrée sur ce point. Si l'unité dévie, chacune de ses figurines doit immédiatement effectuer un test de terrain dangereux. Si certaines des figurines ne peuvent pas être déployées, l'unité est détruite comme si elle avait obtenu un résultat de 1-2 sur le tableau des incidents de *frappe en profondeur*.

Escadron de VENDETTAS

| Profil | Pts | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|----------|-----|----|----------------|----------------|------------------|
| Vendetta | 130 | 3 | 12 | 12 | 10 |

Composition :

- 1 Escadron de 1 à 3 Vendetta

Type :

- Véhicule (rapide, antigrav)

Capacité de transport :

- 12 figurines

Équipement :

- 3 systèmes de canons laser jumelés
- Projecteur
- Blindage renforcé

Règles spéciales :

- *Frappe en profondeur*
- *Scout*
- *Grav-chute*

Options :

- Toute Vendetta peut échanger deux systèmes de canon laser jumelés contre deux missiles Hellfury **gratuits**
- Toute Vendetta peut avoir deux emplacements d'armes latéraux équipés chacun d'un bolter lourd **10 pts**



Sœurs des valkyries, les vendettas assurent un rôle similaire à la différence que leurs armements sont moins versatiles et qu'elles se spécialisent dans les armes les plus lourdes afin d'assurer la traque des blindés ennemis.

Vendetta

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|--|
| 72 ps | 4 | 5 | Lourde 1* Grande Explosion, un seul tir |

Missiles Hellfury :

Les missiles Hellfury sont chargés de sous-munitions incendiaires pour déloger l'ennemi des ses positions.

* Les missiles Hellfury interdisent les Sauvegardes de Couvert.



Soutien

Autre SCS particulièrement honoré par le Culte de la Machine, le Leman Russ est le MBT de référence de l'AM et ses nombreuses variantes sont surveillées et protégées par ses prêtres. Sa polyvalence, sa puissance de feu et son blindage compensent largement son manque d'équipements. En fait, il est un des chars les plus craints de la galaxie.

Monstre Pesant :

Un Leman Russ qui s'est déplacé à vitesse de combat ou qui est resté immobile peut faire tirer son arme de tourelle en plus des armes qu'il est normalement autorisé à utiliser (même si c'est une arme d'artillerie !). Toutefois, un Leman Russ qui avance à vitesse de manœuvre ne se déplace que d'1D6+6 ps. Lancez le dé chaque fois qu'il se déplace.

Escadron de LEMAN RUSS

Composition : Escadron de véhicules composé d'1 à 3 tanks Leman Russ de n'importe quels types

| Profil | Pts | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|--------------------------------|-----|----------------|-------------------|------------------|
| Char Leman Russ | 150 | 14 | 13 | 10 |
| Leman Russ Exterminator | 150 | 14 | 13 | 10 |
| Leman Russ Vanquisher | 155 | 14 | 13 | 10 |
| Leman Russ Eradicator | 160 | 14 | 13 | 10 |
| Leman Russ Démolisseur | 165 | 14 | 13 | 11 |
| Leman Russ Punisher | 180 | 14 | 13 | 11 |
| Leman Russ Executioner | 190 | 14 | 13 | 11 |

Type :

- Véhicule (char)

Équipement commun à tous :

- Bolter lourd de coque
- Projecteur
- Fumigènes

Règle spéciale :

- *Monstre Pesant*

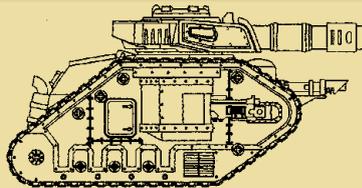
Options :

- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd **gratuit**
 - Canon laser **15 pts**
- Toute figurine peut avoir deux tourelles latérales armées de :
 - Bolter lourds ou lance-flammes lourds **20 pts**
 - Multi-fuseurs **30 pts**
 - Lance-plasma lourds **40 pts**
- Toute figurine peut avoir :
 - Fulgurant ou mitrailleuse sur pivot **10 pts**
 - Missile Traqueur **10 pts**
 - Lame de bulldozer **10 pts**
 - Blindage renforcé **15 pts**
- L'escadron entier peut avoir :
 - Filet de camouflage **20 pts**

| Leman Russ | Portée | Force | PA | Type |
|------------|--------|-------|----|-----------------------------|
| | 72 ps | 8 | 3 | Artillerie 1, Gde Explosion |

Obusier :

C'est l'armement le plus commun du Leman Russ

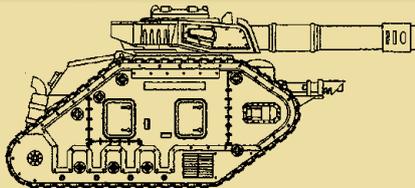


| Vanquisher | Portée | Force | PA | Type |
|------------|--------|-------|----|-----------|
| | 72 ps | 8 | 2 | Lourde 1* |

Canon Vanquisher :

Ce canon modifié tire des obus antichars.

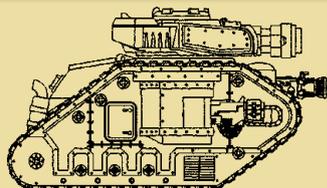
* Un canon Vanquisher lance 1D6 supplémentaire lors du jet de pénétration de blindage



| Démolisseur | Portée | Force | PA | Type |
|-------------|--------|-------|----|-----------------------------|
| | 24 ps | 10 | 2 | Artillerie 1, Gde Explosion |

Canon Démolisseur :

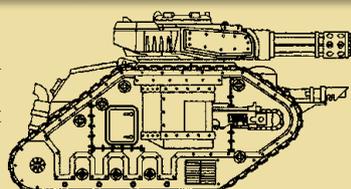
La courte portée de cette arme est compensée par ses capacités de destruction immenses.



| Punisher | Portée | Force | PA | Type |
|----------|--------|-------|----|-----------|
| | 24 ps | 5 | - | Lourde 20 |

Canon Gatling Punisher :

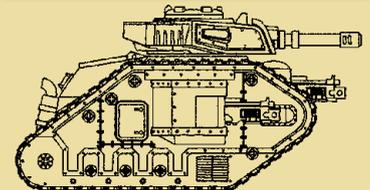
Cette addition récente à l'arsenal de l'Adeptus Mechanicus s'est rapidement imposée comme l'arme antipersonnelle.



| Exterminator | Portée | Force | PA | Type |
|--------------|--------|-------|----|------------------|
| | 48 ps | 7 | 4 | Lourde 4, Jumelé |

Autocanons Exterminator :

Les deux canons de cette arme tirent de façon synchronisée des obus à haute vitesse initiale

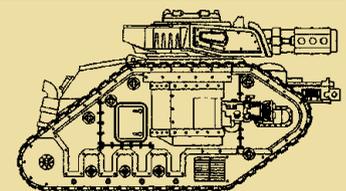


| Eradicator | Portée | Force | PA | Type |
|------------|--------|-------|----|--------------------------|
| | 36 ps | 6 | 4 | Lourde 1, Gde Explosion* |

Canon Nova Eradicator :

Le canon Nova tire des projectiles contenant une charge subatomique instable.

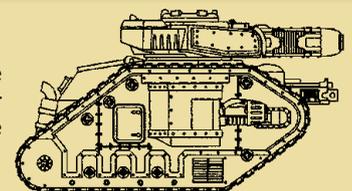
* Aucune Sauvegarde de couvert ne peut être tentée contre un tir de Canon Nova



| Executioner | Portée | Force | PA | Type |
|-------------|--------|-------|----|---------------------|
| | 36 ps | 7 | 2 | Lourde 3, Explosion |

Canon à plasma Executioner :

Cette arme tire des salves de plasma capables d'incinérer sans difficulté l'infanterie lourde et les véhicules légers.



Esprit de la Machine Dzeta-12-Psy-Omega.... 50 Pts

Un seul Lemman Russ d'un Escadron peut être piloté par Dzeta-12-Psy-Omega. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Dzeta-12-Psy-Omega dans votre armée.

Esprit conseiller :

Dzeta-12-Psy-Omega est toujours pris comme une amélioration et commence la partie intégrée à un Lemman Russ.

Ce char peut alors utiliser sa CT de 4.

Si le Lemman Russ subit un dégât « véhicule détruit », l'émetteur de Dzeta-12-Psy-Omega devient inutilisable pour le reste de la partie.

Tir Précis :

Si le Lemman Russ de Dzeta-12-Psy-Omega ne s'est pas déplacé durant la phase de mouvement, tous les tirs qu'il effectue durant ce tour bénéficient de la règle spéciale « tir précis ».

Contre un véhicule, tous les tirs bénéficient de +1 sur leur jet de pénétration de blindage.

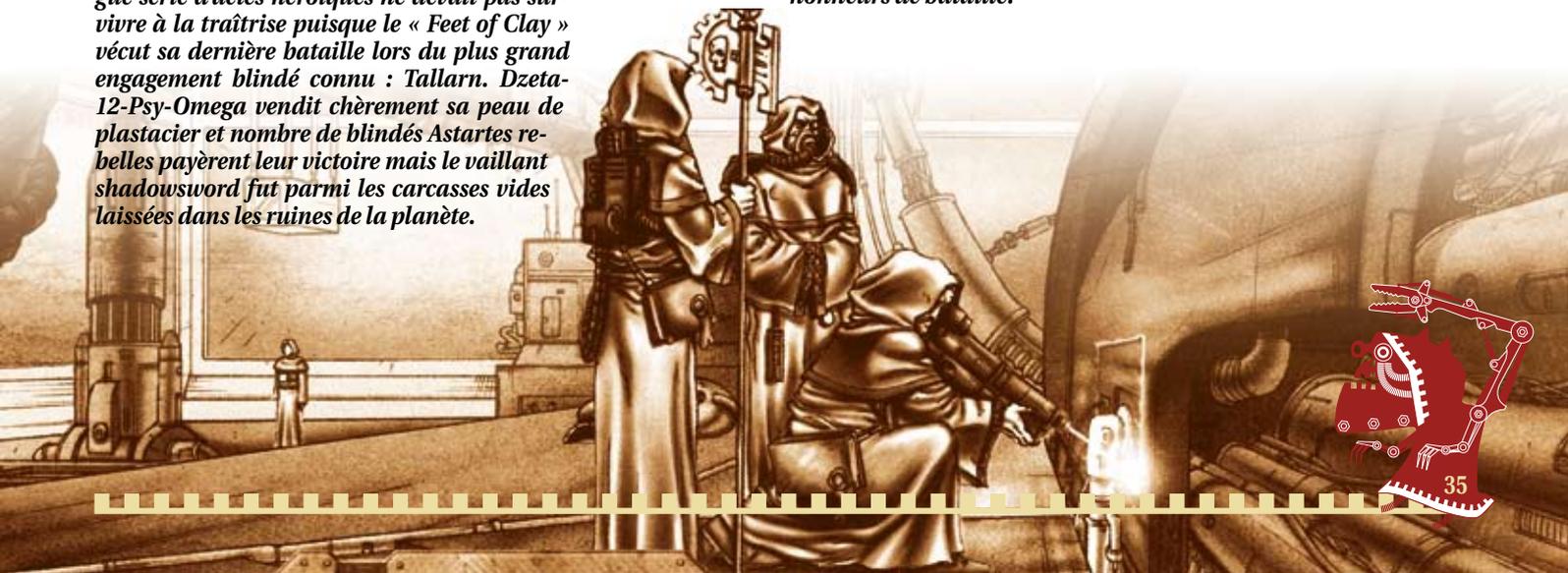
Contre une créature monstrueuse tous les jets pour blesser ratés peuvent être relancés.

Règles spéciales :

- Esprit conseiller
- Tir Précis

Issu d'une technologie perdue, l'Esprit de la Machine Dzeta-12-Psy-Omega est doublement révééré par les Magos de Mars. Non seulement s'agit-il du dernier exemplaire connu de son SCS, mais ses faits d'armes remontent à la Grande Croisade elle-même. Z-12-P-O est une relique terrane offerte en gage de bonne foi par l'Empereur lui-même au techno-clergé martien lors de leurs négociations visant à lancer la reconquête de la galaxie. Son étude en M30 par les Magos du Mechanicum a révélé une complexité étonnante pour un esprit de la machine, en faisant l'exemplaire connu ayant la plus grande capacité de calcul, de fait, cet Esprit est complètement autonome. Dès la seconde année de la Croisade, ses analyses terminées, Dzeta-12-Psy-Omega fut implanté dans le shadowword « Feet of Clay » duquel il participa à deux siècles de guerre contre les xenos où il s'illustra régulièrement. Des champs d'herbe bleue d'Anacostia où il abattit sur les quatre ans de guerre pas moins de quatorze mecha-gargants orks de la Waagh du brikolo Grunt Toothpik, aux landes dévastées de 38-146 où son équipage pu peindre sur sa coque quatre tempests en une seule bataille, la liste de ses faits d'armes est longue. Las, cette longue série d'actes héroïques ne devait pas survivre à la trahison puisque le « Feet of Clay » vécut sa dernière bataille lors du plus grand engagement blindé connu : Tallarn. Dzeta-12-Psy-Omega vendit chèrement sa peau de plastacier et nombre de blindés Astartes rebelles payèrent leur victoire mais le vaillant shadowword fut parmi les carcasses vides laissées dans les ruines de la planète.

Ne pouvant se permettre de perdre une relique si sacrée, Mars envoya une expédition récupérer l'Esprit dès la fin de l'Hérésie. Dans les nouveaux déserts de la planète morte, le Mago Zetosny découvrit avec bonheur que Z-12-P-O avait survécu à la bataille en se téléchargeant dans un émetteur auxiliaire et en économisant ses piles en attendant les secours. Cette épreuve l'avait malheureusement éprouvé et, à cause de la corruption de ses données, son transfert dans un nouveau véhicule s'avéra impossible. Cependant, son émetteur peut encore être connecté quelques heures - la durée de vie de ses batteries - à un Esprit de la Machine existant. Depuis, Dzeta-12-Psy-Omega parcourt la galaxie doté d'un stock de batteries neuves. Il n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut, coincé dans cet émetteur mais il reste fier et volontaire, aidant encore aujourd'hui, dix millénaires après, ses maîtres du Culte de la Machine dans leurs guerres contre les hérétiques de tout poil. Et son efficacité ne se dément pas, l'artéfact conseillant ses pairs au mieux de ses capacités, il augmente leurs ratios de réussite par une moyenne de trente trois pour cent comme en témoigne la liste toujours croissante de ses honneurs de bataille.



Soutien

Spécialisé dans le combat au sol, les skitarii et les technogardes sont dédiés à la défense des précieux artefacts du Mechanicus comme les Titans ou les Ordinatus. En cas d'attaque aérienne, ils se reposent souvent sur le soutien proche d'une hydre dont des formations accompagnent presque systématiquement leurs armées.



Batterie de Chars Antiaériens HYDRES

Composition : Escadron de véhicules composé d'1 à 3 chars antiaériens Hydres.

| Profil | Pts | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|------------------------------|-----------|----------|----------------|----------------|------------------|
| Char Antiaérien Hydre | 75 | 3 | 12 | 10 | 10 |

Type :

- Véhicule (char)

Équipement :

- Deux emplacements d'auto-cannons Hydre jumelés
- Bolter lourd de coque
 - Projecteur
 - Fumigènes
 - Système de Visée Automatique

Options :

- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd **gratuit**
- Toute figurine peut avoir :
 - Fulgurant ou mitrailleuse sur pivot **10 pts**
 - Missile Traqueur **10 pts**
 - Lame de bulldozer **10 pts**
 - Blindage renforcé **15 pts**
- L'escadron entier peut avoir :
 - Filet de camouflage **20 pts**

Système de Visée Automatique :

Les antigrav ne bénéficient pas de la Sauvegarde de Couvert due à leur déplacement en *vitesse rapide* contre les tirs d'une Hydre. De même, les motos ne bénéficient pas de la Sauvegarde de Couvert due à leurs mouvements de *turbo-boost*.

Hydre

| Portée | Force | PA | Type |
|--------------|----------|----------|-----------------|
| 72 ps | 7 | 4 | Lourde 2 |

Autocanon Hydre :

Conçue pour abattre les appareils ennemis en plein ciel, l'Hydre est l'incarnation de la mort pour les antigrav.

La manticore est un bijou parmi les SCS, son armement principal en fait un des soutiens mobiles les plus puissants de la galaxie dans sa catégorie. En conséquence, elle est particulièrement vénérée par les technoprêtres et celles qui sont utilisées au combat pour leurs qualités sont particulièrement protégées.



Lance-roquettes MANTICORE

| Profil | Pts | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|------------------|------------|----------|----------------|----------------|------------------|
| Manticore | 160 | 3 | 12 | 10 | 10 |

Composition :

- 1 Manticore

Type :

- Véhicule (char)

Équipement :

- Roquettes Storm Eagle
- Bolter lourd de coque
- Projecteur
- Fumigènes

Règles spéciales :

- *Munitions Limitées*

Options :

- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd **gratuit**
- Toute figurine peut avoir :
 - Fulgurant ou mitrailleuse sur pivot **10 pts**
 - Missile Traqueur **10 pts**
 - Lame de bulldozer **10 pts**
 - Blindage renforcé **15 pts**
 - Filet de camouflage **30 pts**

Munitions Limitées :

Un lance-roquettes Manticore est généralement équipé de quatre roquettes. Notez chaque roquette tirée. Lorsque le lance-roquettes Manticore a tiré quatre fois, il tombe à court de munitions. Ne pouvant pas être rechargé au milieu d'une bataille, il ne pourra plus tirer durant la partie. Notez que la Manticore ne peut tirer qu'une seule roquette par tour.

Manticore

| Portée | Force | PA | Type |
|------------------|-----------|----------|---|
| 24-120 ps | 10 | 4 | Barrage d'Artillerie 1D3*, Gde Explosion |

Roquettes Storm Eagle :

Chaque roquette libère de nombreuses charges explosives au cœur des lignes ennemies, avec des effets terrifiants.
* Jetez le dé chaque fois que le lance-roquettes Manticore tire.

Soutien

Batterie d'Artillerie

Composition : Escadron composé d'1 à 3 véhicules de n'importe quels types choisis parmi les suivants : Basilisk, Medusa, Colossus ou Griffon.

| Profil | Pts | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|-----------------|-----|----|----------------|----------------|------------------|
| Basilisk | 125 | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Medusa | 135 | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Colossus | 140 | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Griffon | 75 | 3 | 12 | 10 | 10 |

Type :

- Véhicule (char, découvert)

Équipement commun à tous :

- Bolter lourd de coque
- Projecteur
- Fumigènes

Règle spéciale :

- *Bombardement précis (Griffon uniquement)*

Options :

- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd **gratuit**
- Toute figurine peut avoir :
 - Compartiment blindé..... **15 pts**
 - Fulgurant ou mitrailleuse sur pivot **10 pts**
 - Missile Traqueur **10 pts**
 - Lame de bulldozer **10 pts**
 - Blindage renforcé **15 pts**
- L'escadron entier peut avoir :
 - Filet de camouflage **30 pts**
- Tout Medusa peut avoir :
 - Obus Brise-fortereses **5 pts**

Quand les armes lourdes des technogardes ne suffisent plus à soutenir un assaut, notamment quand il s'agit de prendre une place particulièrement fortifiée, l'artillerie lourde de l'Adeptus Mechanicus est déployée. Ces SCS apportent énormément aux troupes qu'ils appuient de par leur puissance de feu très variée mais toujours terrifiante.

Bombardement Précis :

Lorsqu'un Griffon tire avec son mortier lourd, le joueur qui le contrôle peut relancer le dé de dispersion s'il le désire.

Compartiment Blindé :

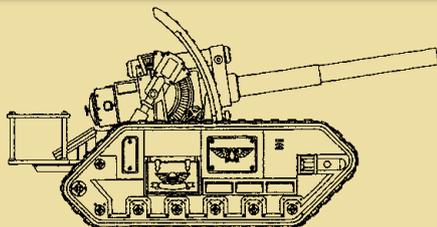
Les véhicules équipés d'un compartiment blindé ne comptent plus comme étant *découverts*.

Basilisk

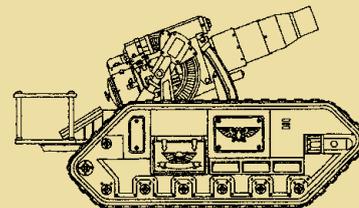
| Portée | Force | PA | Type |
|-----------|-------|----|--------------------------------------|
| 36-240 ps | 9 | 3 | Barrage d'Artillerie 1 Gde Explosion |

Canon Séisme :

Les canons Séisme projettent d'énormes obus capables de réduire en poussière un bâtiment de ferro-béton.



Medusa



Canon de siège Medusa :

Le canon tire des obus conçus pour abattre les défenses.

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|----------------------------|
| 36 ps | 10 | 2 | Artillerie 1 Gde Explosion |

Obus

Brise-fortereses :

Un Medusa équipé d'obus de ce type tire toujours avec le profil suivant.

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|---------------------|
| 48 ps | 10 | 1 | Lourde 1 Explosion* |

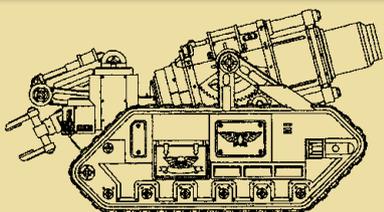
* Les obus Brise-fortereses jettent 1D6 supplémentaire pour pénétrer les blindages.

Colossus

| Portée | Force | PA | Type |
|-----------|-------|----|---------------------------------------|
| 24-240 ps | 6 | 3 | Barrage d'Artillerie 1 Gde Explosion* |

Mortier de Siège Colossus :

Les obus hautement explosifs du Colossus sont conçus pour enterrer l'ennemi dans les ruines de ses propres fortifications !



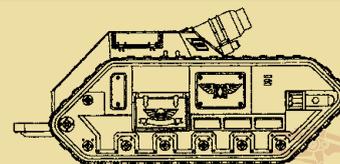
* Un mortier de siège Colossus ne peut pas effectuer de tir directs. De plus, aucune Sauvegarde de Couvert ne peut être tentée contre ses tirs.

Griffon

| Portée | Force | PA | Type |
|----------|-------|----|---------------------------------------|
| 12-48 ps | 6 | 4 | Barrage d'Artillerie 1 Gde Explosion* |

Mortier Lourd Griffon :

Ces armes de barrage envoient des obus explosifs en cloche sur les positions ennemies.



* Un mortier lourd ne peut pas effectuer de tir directs.



Lance-Missile DEATHSTRIKE

Arme ultime, le deathstrike utilise une tête warp, une technologie à peine maîtrisée mais terriblement efficace. Ce missile ouvre une faille dans la réalité à son point d'impact et aucun blindage ne peut résister à ce type d'attaque qui emporte dans l'Empyrean tout ce qui traîne sur son passage.

| Profil | Pts | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|-------------|-----|----|----------------|----------------|------------------|
| Deathstrike | 160 | 3 | 12 | 12 | 10 |

Composition :

- 1 Deathstrike

Type :

- Véhicule (char)

Équipement :

- Missile Deathstrike
- Bolter lourd de coque
- Projecteur
- Fumigènes

Règle spéciale :

- Mise à feu moins cinq minutes...

Options :

- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd **gratuit**
- Toute figurine peut avoir :
 - Fulgurant ou mitrailleuse sur pivot **10 pts**
 - Missile Traqueur **10 pts**
 - Lame de bulldozer **10 pts**
 - Blindage renforcé **15 pts**
 - Filet de camouflage **30 pts**

| Deathstrike | Portée | Force | PA | Type |
|-------------|-----------------|-------|----|---|
| | 12 ps illimitée | 10 | 1 | Barrage d'Artillerie, Un seul tir, Explosions 1D3+3 ps* |

Missile Deathstrike :

* Le missile Deathstrike ne peut pas effectuer de tir direct. Le rayon d'explosion du missile est variable. Une fois la position finale du missile déterminée, marquez le point d'impact avec un pion et jetez un dé pour déterminer le rayon de l'explosion. Toutes les figurines à portée du point d'impact sont touchées. Notez que l'explosion n'a pas de « trou central » et que sa Force entière de 10 est donc utilisée pour pénétrer les blindages. Les touches de missiles Deathstrike ignorent les Sauvegardes de Couvert.

Mise à feu moins 5 minutes... :

Un missile Deathstrike ne peut pas être tiré lors du premier tour ou si le véhicule s'est déplacé lors de ce tour. Lorsque vous voulez faire tirer le missile, jetez un dé et ajoutez les modificateurs ci-dessous :

- Chaque tour de jeu complet qu'a passé le véhicule lanceur sur la table de jeu **+1**
- Chaque dégât *arme détruite* subi par le missile Deathstrike pendant la préparation du tir **-1**

- Le véhicule lanceur a subi un ou plusieurs dégâts *équipage sonné* ou *équipage secoué* lors du tour précédent **-1**

Si le résultat est **6** ou plus, le missile Deathstrike peut être tiré. Notez qu'un résultat naturel de 6 permet toujours de tirer le missile, quels que soient les modificateurs négatifs.

Notez que le missile Deathstrike ne peut pas être détruit par un dégât *arme détruite* mais seulement retardé. De même, les résultats *équipage sonné* et *équipage secoué* n'empêchent pas forcément le missile d'être tiré.



Arsenal

Arsenal des Véhicules

Blindage Renforcé

Certains mondes forges ont validé l'usage de plaques de blindage ablatif sur leurs véhicules afin de mieux protéger les vénérés SCS. D'ailleurs, ces blindages sont nativement présents sur certains des schémas les plus complets.

Un véhicule équipé ainsi compte tous les résultats *équipement sonné* comme un résultat *équipement secoué* sur le tableau des dégâts des véhicules.

Filet de Camouflage

Certains véhicules sont dotés de filets de camouflage pouvant être déroulés par l'équipage pour les cacher aux yeux de l'ennemi. Il peut s'agir de toile en caméléoline, ou de matériaux plus simples mais tout aussi efficaces réalisés avec la flore locale.

Un véhicule équipé ainsi suit la règle spéciale *discrétion* s'il est resté immobile lors de sa phase de mouvement précédente.

Fulgurant

Il s'agit d'une paire de bolters tirant à l'unisson, capables d'abattre l'ennemi dans une pluie de projectiles.

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|----------|
| 24 ps | 4 | 5 | Assaut 2 |

Fumigènes

Une fois par partie, à la fin de son mouvement, un véhicule doté de fumigènes peut les utiliser (et ce quelle que soit la distance dont il s'est déplacé). Placez un peu de coton ou tout autre marqueur autour du véhicule pour indiquer cela. Le véhicule ne peut tirer avec aucune arme lors du tour où il utilise ses fumigènes, mais il compte comme étant en *profil bas* lors de la phase de tir suivante de l'adversaire, et reçoit une Sauvegarde de Couvert de 4+.

A la fin de la phase de tir ennemi, la fumée se dissipe sans autre effet. Notez qu'un véhicule peut utiliser ses fumigènes même si son équipage est *secoué* ou *sonné*.

Lame de Bulldozer

Il s'agit d'un bélier, d'un éperon renforcé ou d'une lame métallique utilisée pour dégager les obstacles sur le chemin du véhicule. Beaucoup de lames de bulldozer servent aussi à déminer le terrain pour éviter que les chenilles de l'engin soient endommagées par les explosifs.

Un véhicule équipé de cette façon peut relancer un test de terrain difficile raté.

Missile Traqueur

Ce missile à usage unique est fréquemment monté sur les véhicules impériaux légèrement blindés tels que les Chimères pour leur permettre de faire face aux chars de l'adversaire.

Il s'agit d'un missile antichar d'une portée illimitée qui ne peut tirer qu'une seule fois par partie avec une CT de 3. Il compte comme une arme additionnelle.

Mitrailleuse

En dépit de sa puissance de pénétration réduite, la mitrailleuse est une arme très appréciée des équipages de chars en raison de sa portée et de sa cadence de tir.

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|----------|
| 36 ps | 4 | 6 | Lourde 3 |

Multi-laser

les canons renforcés et les cellules énergétiques améliorées du multi-laser permettent de combiner puissance de feu et capacité de tir élevée, ce qui rend cette arme aussi efficace contre les hordes de fantassins que contre les véhicules légers.

| Portée | Force | PA | Type |
|--------|-------|----|----------|
| 36 ps | 6 | 6 | Lourde 3 |

Projecteur

Les projecteurs servent lors des missions utilisant les règles de *combat nocturne*.

Un véhicule avec projecteur doit choisir sa cible selon les règles de *combat nocturne*, mais l'éclairage s'il parvient à la voir. Pour le reste de la phase de tir, toute unité amie tirant sur l'unité éclairée ignore les règles de *combat nocturne*. Cependant, un véhicule utilisant un projecteur peut être pris pour cible au tour suivant de l'adversaire en ignorant les règles de *combat nocturne*, car il sera aussi repéré à cause du faisceau du projecteur.

Le Culte de la Machine révère les SCS, des reliques de l'âge d'or de l'humanité, des Schémas de Construction Standardisés qui définissent l'ensemble de la technologie du Mechanicus. Ces schémas sont précieusement conservés par chaque Monde Forge mais tous ne sont malheureusement pas complets, même pour les SCS les plus répandus. Cependant, quantité d'options ont été intégrées à ces schémas lors de leur création et certaines ressurgissent dans certaines forges.



Arsenal

Armures

Armure Carapace

Cette armure faite de plaques d'armoplast et de céramite rigides est moulée spécialement pour s'adapter à la morphologie de son porteur.

Une figurine avec une armure carapace possède une Sauvegarde d'Armure de 4+.

Armure Énergétique

Fabriquée à partir de plaques de céramite et de fibres électroniques, une armure énergétique fait partie des meilleures protections individuelles disponibles.

Une figurine avec une armure énergétique possède une Sauvegarde d'Armure de 3+.

Gilet Pare-balles

Cette protection peu onéreuse et facile à fabriquer est constituée de couches de matériaux composites et de tissu balistique.

Une figurine avec un gilet pare-balles possède une Sauvegarde d'Armure de 5+.

Autres Équipements

Cape de Camouflage

Certaines unités intègrent de la caméléoline dans leurs uniformes, leurs capes ou leurs armures. Cette matière se fond naturellement dans son environnement, ce qui rend son porteur quasiment indétectable et difficile à prendre pour cible.

Une figurine avec une cape de camouflage bénéficie de la règle spéciale *discretion*.

Champ Réfracteur

Il s'agit d'un champ de force qui absorbe l'énergie cinétique autour de son porteur, ce qui lui confère une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

Champ Convecteur

Ce champ énergétique, d'une fabrication ancienne, n'est distribué qu'à ceux dont la foi en l'Omnimésie est infaillible, il confère une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

Étendard d'Escadron

Tant que le porte-étendard est en vie, l'escouade compte comme ayant infligé une blessure supplémentaire lors du calcul du résultat de combat.

Étendard Régimentaire

Tant que le porte-étendard est en vie, son escouade compte comme ayant infligé une blessure de plus pour le calcul du résultat de combat. De plus, toute unité amie dans un rayon de 12 ps relance ses tests de *moral* et de *pilonnage* ratés.

Eviscerator

Un eviscerator est une énorme épée tronçonneuse à deux mains capable d'infliger des dégâts atroces à la chair comme au métal.

Un eviscerator compte comme un gantelet énergétique, mais jette 1D6 supplémentaire pour pénétrer les blindages.

Grenades

Les figurines qui les utilise ne peuvent faire qu'une seule Attaque quels que soient son profil et les Attaques bonus dont elle bénéficie. Les grenades effectuent les jets de pénétration de blindage suivants :

- Grenades défensives et offensives 4+1D6
- Grenades antichars 6+1D6
- Bombes à fusion 8+2D6

Lance de chasse

Elle peut être utilisée qu'une seule fois, lors de la première charge. Une unité équipée de lances de chasse compte comme ayant des armes énergétiques qui frappent avec une Initiative et une Force de 5. Les figurines qui l'utilise ne peuvent pas bénéficier de l'Attaque due à une arme de corps à corps supplémentaire.

Médipac

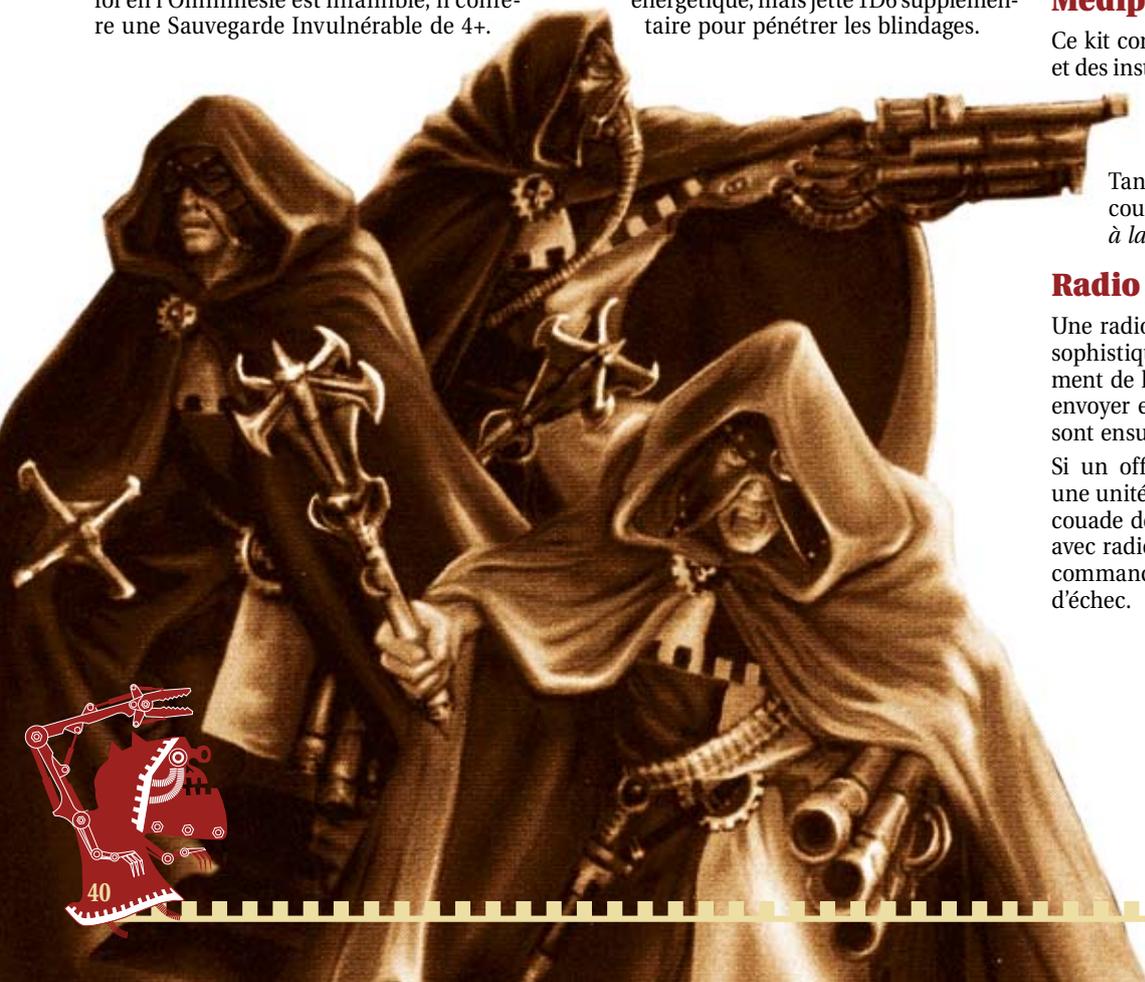
Ce kit contient des drogues, des pansements et des instruments de chirurgien afin que son porteur soit en mesure d'effectuer des opérations médicales d'urgence sur le terrain.

Tant que le Médic est en vie, son escouade suit la règle spéciale *insensible à la douleur*.

Radio

Une radio est un moyen de communication sophistiqué relié au réseau de commandement de l'Adeptus Mechanicus, et qui sert à envoyer et à recevoir des signaux codés qui sont ensuite automatiquement retranscrits.

Si un officier tente de donner un ordre à une unité amie, et que celle-ci ainsi que l'escouade de l'officier comportent une figurine avec radio, elle permet de relancer le test de commandement de passage d'ordre en cas d'échec.





EXPERIMENTAL LABORATORY REGIT

Au delà du codex proposé ici qui a l'avantage d'être complètement officiel et murement réfléchi, vous pouvez choisir de vous lancer sur une autre base comme un dex CDx, une liste IA ou un codex quelconque, bien que ces listes présentent des troupes disparates correspondant moins, pour nous, à l'AM.

Ainsi, par exemple, le codex Chasseurs de Démons pourra vous permettre de vous lancer dans la représentation d'un mago et de ses serviteurs avec un inquisiteur au profil boosté et sa suite, de jouer de l'assassin du Mechanicum, d'avoir deux troupes avec des profils très différents pour différencier l'élite de la base et d'avoir accès aux divers véhicules impériaux. D'autres listes permettent des choix encore plus audacieux, par exemple les listes Death Korps of Krieg de ForgeWorld, qui sont de la Garde Impériale, proposent des profils de base relativement similaires à notre codex French Waaagh mais compensent un moindre choix de troupes annexes par la représentation de la puissance de l'Adeptus Mechanicus à travers des chars inédits (certains à points de structure) et de l'artillerie mobile. Voire, soyons fous, jouez donc un codex ork dont les véhicules aux profils tellement différents pourraient représenter les innovations de l'Adeptus Mechanicus et l'endurance de 4 la solidité des membres bioniques. Mais là, vous prenez des risques.

Et si vraiment vous voulez personnaliser votre liste au détriment de l'officialité et de l'équilibre de la chose, libre à vous de vous en remettre à l'approbation de vos adversaires. Vous trouverez plus loin quelques pistes de travail auxquelles nous pouvons penser mais qui ne sont en rien officielles, travaillées, officialisées, FW ou endossables par vos serviteurs.

Il s'agit simplement d'idées côtoyées à la louche dont vous pouvez vous inspirer en vous souvenant bien de surtaxer vos listes «maison» et de ne les jouer qu'avec des amis compréhensifs et dûment avertis au risque de vous faire casser un genou ou trois.

...La suite, mais 252 ans avant

Les silhouettes s'affaiblissent dans la semi-pénombre, le bruissement des robes, le cliquetis des bioniques, le bourdonnement des générateurs personnels, le ronronnement des chenillettes et les grands coups de marteaux rompant seuls le silence de la tombe. Enfin, «tombe» restant un bien grand mot, personne ne sachant encore à quoi sert la salle dans laquelle ils se trouvent. Mais, à défaut, toutes ces ruines peuvent être à loisir considérées comme la tombe muette d'une ancienne civilisation disparue. Tournant autour de l'antique machinerie, les adeptes l'auscultent, l'observent, étudient ses secrets. L'engin leur est inconnu, c'est une grande découverte et, s'ils n'avaient remplacé la moitié de leurs cerveaux par des banques de données, ils ressentiraient sans doute un grand

plaisir à cette découverte. Car c'est un immense pas pour l'humanité, ou au moins pour la demi-humanité martienne : la découverte d'une planète humaine abandonnée lors de la grande nuit. Et, évidemment, la découverte de leurs technologies anté-impériales.

Nul besoin pour nos héros d'installer des appareillages complexes. Le manque de lumière et les nuages d'encens ne sont pas des problèmes pour leurs yeux inhumains dont les pupilles bioniques percent les ombres de leurs rayons rouges ou bleus. Procédant méthodologiquement, les Magos analysent l'ensemble du site, la répartition des tâches est immédiate en fonction des spécialités de chacun pour percer le secret de l'étrange dispositif. Pendant qu'entourés de leurs serveurs qui commencent à en découper le blindage extérieur, les Magos Fabricator Stary Krwi et Frajer étudient l'objet, le Mago Sociologis Karzel tourne autour de l'amphithéâtre qui les accueille. Il étudie les murs, la disposition des lieux. Comprendre la fonction de la machine passera autant par l'étude de son utilisation et de son contexte que par son désossage. Alors que les suivants de l'équipe agitent des braseros, vaporisant l'encens sacré dans toute la pièce afin de pacifier l'Esprit de la Machine qui pourrait se sentir violé d'être ainsi étudié, Karzel s'arrête devant un bas relief. Il agite vainement son bras mécanique mais les fumées sont trop épaisses et l'objet trop abîmé pour être observé dans un tel brouillard, même par sa vision bionique. Alors, comme à chaque fois, il fait appel au serveur qu'il a spécialement modifié à cette fin, le cadavre trapu d'un voleur d'écrous réanimé sur le dos duquel est monté un immense ventilateur, qui commence à dégager l'atmosphère immédiate.

Le - récemment promu - Mago Explorator Ozciec s'approche, émettant à travers la noosphère un simple signal interrogatif. Sans lever la tête de sa découverte, Karzel répond par un fichier codé contenant une image du bas relief, quatorze avis et des références dans leur base de donnée commune ainsi qu'une maxime sur la nécessité de chanter les louanges de l'Omnimesse avant chaque activation d'un interrupteur. Dans ce fichier, une image d'humanoides vraisemblablement mécaniques et treize références à l'âge d'or et à divers travaux théoriques sur des Esprits de la Machine particulièrement avancés. Ozciec se retourne vers la mécanique inconnue au centre de la salle. A chaque instant, une moyenne de sept mille trois cent vingt six virgule zéro douze expéditions de l'Adeptus Mechanicus parcourent la galaxie. Chacune cherchant la trace d'un monde forge, d'un secret, d'un SCS perdu. Seulement point zéro zéro quarante huit pour cent de ces expéditions ramène un résultat, la plupart du temps un simple fragment non probant de technologie. Un Explorator obtenant un résultat concret ou un artefact pré-datant la grande séparation de l'humanité se verrait récompensé d'une manière exceptionnelle pour sa réussite. Non que l'appât du gain soit une fin en soi pour un être aussi déshumanisé qu'un Mago, mais il s'agit d'une étape importante dans la quête du savoir qui se doit d'être son ultime finalité.

Stary Krwi émet à son tour un signal positif, alertant ses pairs des résultats de son examen et de l'excellent état de préservation de l'antiquité devant eux. Selon ses estimations, avec environ six mois de travail - en fonction des variables - et un mois supplémentaire d'incantations à l'esprit de cette machine, il serait possible de rendre l'appareil fonctionnel. Un morceau de tôle froissée entre les mechadendrites, Frajer corrige l'estimation en ajoutant sept virgule quatre cent quatre vingt douze jours de relubrification des parties intimes de la machinerie. Faisant preuve de l'efficacité attendue d'un membre de son ordre, Duzy Ozciec répartit les tâches des trois prochains mois en un signal de quatorze secondes. En parallèle seraient menées la réparation et l'identification de l'artefact, la remise en ordre des environs, une double exploration quadrillée du reste des ruines et la rédaction d'un rapport d'état de l'expédition. Sans la moindre once de réaction au delà de deux bits de confirmation, les membres de l'expédition se remettent au travail.

Sept mois, onze jours et exactement huit heures plus tard - parce que les gens du Mechanicus sont précis -, au terme d'une longue série de litanies déclamés dans une atmosphère embuée, Stary Krwi affirme que la séquence de démarrage peut commencer. Frajer entreprend alors de déclamer un hymne à la gloire de l'Esprit de la Machine tandis que son collègue agit un goupillon au dessus du grand bouton rouge qu'ils ont exhumé



et remis en place soixante et un jours auparavant. Le Mago Explorator, lui, observe le processus en retrait, entouré d'une petite armée de serviteurs et d'adeptes de rang inférieur tous occupés à prendre des notes et enregistrer la scène de toute manière envisageable. Seul Karzel n'a pas fini les tâches lui incombant, étant, comme toujours, en retard sur son planning. La faute sans doute à son coprocesseur d'ancienne génération. Cependant, il affirme bientôt toucher au but, et inonde la noosphère d'Ocziec de rapports confus depuis plusieurs semaines. De fait, il recoupe si souvent les nouvelles informations acquises qu'il ne cesse de générer de nouvelles hypothèses et seules les capacités de traitement multitâches de son supérieur lui permettent de continuer à travailler tout en étudiant ces nombreuses théories. Théories cependant non dénuées d'intérêt puisque le Mago Sociologis a - il y a trois semaines - définitivement daté le site au troisième siècle de M24 : l'âge d'or de l'humanité et surtout de la technologie.

Pendant que la mise en route de l'artéfact se poursuit, une demi-douzaine de serviteurs déclenchent leurs routines et commencent à tourner autour de la salle en agitant leurs braseros, l'encens sacré se répandant à nouveau dans l'atmosphère encore légèrement enfumée de l'office précédent. Krwi appuie enfin sur le fameux bouton et la machine, d'un toussotement, revient à la vie. Frajer émet un signal de contentement de voir que l'esprit répond à leurs prières alors que la machinerie tressaille légèrement quand ses mécanismes prennent de la vitesse. En bon dirigeant d'expédition Ocziec envoie à son tour un signal à son équipe pour leur signifier ses félicitations qui sont automatiquement et dûment enregistrées dans leurs dossiers. Mais soudain, dans un grincement de métal torturé, le dispositif accélère. L'ensemble de la salle tremble sous le rythme effréné de l'engin, les ruines n'étant plus en mesure de supporter de telles vibrations. La machine, accélérant encore, dépasse les capacités des renforts mis en place par les Magos Fabricator, ils s'effondrent en un tas de métal inutile à ses pieds. Du plâtre tombe du plafond, se mêlant

aux fumées sacrées tandis que l'Esprit en colère génère un champ magnétique intense. Ces conditions extrêmes aveuglent presque les servants du Culte Mechanicus malgré leurs implants mais ils ne perdent pas leurs capacités de calcul. Frajer reprend ses litanies d'apaisement tandis que le vieux Krwi oint les leviers d'huile sacrée.

Hélas, rien ne semble pouvoir calmer l'esprit qui se manifeste toujours plus violemment. C'est cet instant que Karzel choisit pour se redresser et émettre un signal d'alerte sur la noosphère générale : il a fini ses recherches. L'Explorator réclame son compte rendu tout en extrapolant sur les dangers que présente la situation et en calculant leurs options. Le Sociologis affirme alors s'être trompé sur la destination première de la machine ainsi que ses rapports avec les hommes dorés, anciens Esprits de la Machine depuis bannis par l'Adeptus Mechanicus. Selon lui la situation est totalement différente et il s'agirait non d'un appareil d'une forme ancestrale de l'Adeptus Mechanicus mais... Dans un crachotement suivi d'un hurlement métallique, le mécanisme se met définitivement en branle, divers gyrophares et sirènes s'allument, le tout interrompant le Mago en faisant s'effondrer sur l'équipe entière une partie du plafond. Des feux s'allument un peu partout alors que la machine geint de douleur. Dans leurs lumières, Karzel se relève, pressé de finir son rapport mais il trop tard, la réalité fait jour : un pan de la machinerie s'ouvre, dévoilant une chaîne de production d'où émerge un robot humanoïde qui tend ses bras vers le Mago Duzy en le fixant d'un regard froid. L'Explorator, coincé sous les gravats ne peut qu'observer atterré. Pendant ce temps, son subordonné fini son rapport : il s'agit non d'une usine de production d'androïdes de qualité supérieure mais d'une...

- « *Ma-man !* » Clame l'automate d'une petite voix aiguë.

...fabrique de jouets pour enfants.



OPTIONS GÉNÉRALES

Personnage indépendant

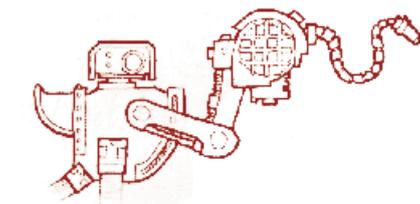
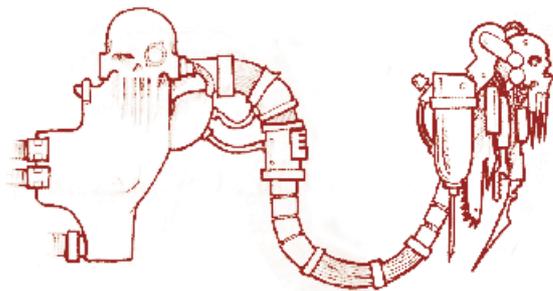
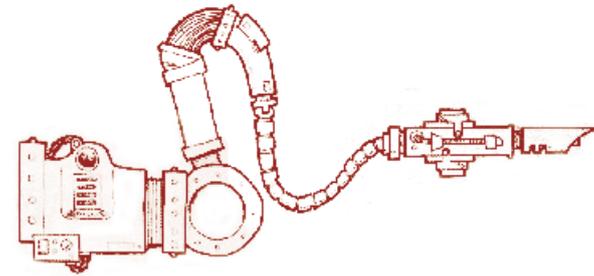
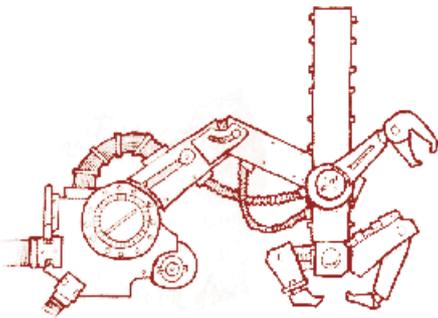
Tous personnage indépendant ou champion d'unité peut avoir accès à un **pack dorsal avec servo-bras pour 30 points** lui donnant une capacité de réparation sur 6 + non modifiable (par l'adjonction de serviteur par exemple) et procurant une attaque supplémentaire de type gantelet énergétique à Init 1

Transport d'unité

Toute unité ayant accès à un transport Chimère peut remplacer celle-ci par un Rhino (au même coût de base qu'une Chimère) avec une CT de 3 pouvant utiliser les options de la Chimère (mais pas les options qui visent à remplacer les armes de la Chimère).

Utiliser le profil du Rhino du Codex Space Marines générique.

| Profil | CT | Blindage Avant | Blindage Flanc | Blindage Arrière |
|--------------|----------|----------------|----------------|------------------|
| Rhino | 3 | 11 | 11 | 10 |



“ Si la mechadendrite est, depuis dix millénaires, la norme voire la mode auprès des magos en termes d'outils déportés, ça n'a pas empêché certains innovateurs de proposer de nouvelles solutions. Ainsi, en 144M38, le tech-adepte Arald Noregur (aussi connu pour son choix de teindre la roue crantée de l'Adeptus Mechanicus en bleu sur son logotype personnel) proposa une solution d'instruments dotés de disques antigravités et contrôlés par un signal sans fil. Hélas pour lui, la conjonction de la puissance du signal de la noosphère et de la pollution atmosphérique des mondes forges fit que la portée de son signal était généralement limitée à 4,2 cm, rendant sa technologie impropre à l'utilisation d'outils, notamment des torches à plasma comme il le découvrit lui-même bien vite. ”

Véhicules

Tous les véhicules existant (sauf les Dreadnoughts et les Rhinos) dans les Codex suivant :

- Livre Apocalypse,
- Space Marines générique,
- Blood Angel,
- Dark Angel,
- Space Wolves,
- Black Templars,
- Chasseur de Démon,
- Chasseur de Sorcière,
- Impérial Armour (uniquement les chapitres ayant trait aux armées dites impérium),

ont leur équivalent parmi les forces de l'Adeptus Mechanicus. Ils ne sont pas commun au sein des forces déployées, leur utilisation par une force du Mechanicus est donc soumise aux règles suivantes :

- Tout véhicule existant dans un Impérial Armour ou livre Apocalypse accessible normalement pour une armée de la Garde Impériale est accessible pour la force du Mechanicus aux mêmes conditions.
- Si le véhicule fait partie d'une force Space Marines, Chasseurs de Sorcière ou Chasseurs de Démon (quel que soit la publication d'origine : Codex, Impérial Armour, Apocalypse...), l'équipage est considéré être des Technogardes (voir le Codex Adeptus Mechanicus), cela induit une CT du véhicule qui passe à 3. La capacité d'être considéré comme couvert devenant découvert pour les véhicules au moment de l'utilisation des postes de tirs ainsi que les divers Land Speeder ayant leur pilotes visibles. Le coût du véhicule est augmenté de 20% arrondi au supérieur. Ainsi un Land Raider Redeemer aurait un coût de 300 pts et une CT de 3.

Ces véhicules sont automatiquement considérés comme étant des choix Soutien, s'ils ne font pas partie des véhicules pouvant être dédiés à une escouade.

Les choix d'options des véhicules et leurs coûts restent inchangés, exemple un Vindicator continue à avoir accès au missile traqueur du Codex Space Marines pour +10 pts.

Il est possible que la force soit conduite par un Technaigure, dans ce cas un seul Technaigure sera disponible pour toute l'armée et celle-ci ne pourra prétendre incorporer quelques personnages spéciaux ou améliorations d'unités nommées ou toute unité/personnage de type 0-1. La force déployée sera censée représenter une petite force d'intervention à laquelle aucun haut dignitaire du Mechanicus ne prend part.

O-1 - Mago Maximus

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Mago Maximus | 100 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 10 | 2 |

Composition :

- 1 Mago Explorator

Type :

- Infanterie

Suite :

• Un Mago Maximus doit être accompagné par une suite d'Hommes de Main comme expliqué page suivante. Sa suite et lui sont considérés comme une seule et même unité. Notez que cette suite ne compte pas comme un choix QG séparé et n'occupe donc pas de choix QG sur le schéma de structure d'armée.

Équipement :

- Armure d'artificier
- Servo harnais
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Servo harnais :

Un Servo-harnais accorde à son porteur un Servo-bras supplémentaire (ce qui lui donne deux attaques de servo-bras), un découpeur à plasma (qui tire pendant la phase de tir comme des pistolets à plasma jumelés, mais n'a aucun effet en corps à corps) et un lance-flammes. Pendant la phase de tir, le porteur peut tirer avec les deux armes montées sur le harnais, ou avec l'une d'entre elles et une autre arme.

Règles spéciales :

- *Personnage indépendant*
- *Bénédiction de l'Omnimesseie*
- *Sapeur*

Options :

- Remplacer le servo harnais et le bolter
 - par un Faisceau de conversion **20 pts**
- Remplacer le bolter par :
 - un Fulgurant **5 pts**
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur **10 pts**
 - un pistolet plasma **10 pts**
 - Digilasers **10 pts**
- Il peut avoir :
 - une Arme énergétique **15 pts**
 - un Gantelet énergétique **25 pts**
 - un Marteau Tonnerre **30 pts**
- Il peut piloter une Moto Space Marines **35 pts**
- Il peut emplacer son armure d'Artificier
 - par une armure Terminator (avec l'équipement décrit au dessus mais n'a plus accès ni au pistolet, ni à la moto)..... **20 pts**

L'armure Terminator donne accès à l'équipement suivant :

- Bouclier Tempête **10 pts**
- Poing Tronçonneur **30 pts**

Sapeur :

Le Mago peut améliorer l'efficacité d'un couvert en renforçant ses cloisons par quelques soudures. Lorsque vous vous déployez, désignez un élément de ruines dans votre zone de déploiement, que votre Mago fortifiera. La sauvegarde de couvert conférée par la ruine est améliorée d'un point. Par exemple, une ruine ordinaire (sauvegarde de couvert de 4+) fortifiée conférera une sauvegarde de couvert de 3+. Une ruine ne peut être fortifiée qu'une seule fois.

Bénédiction de l'Omnimesseie :

Si un Mago Maximus est en contact avec un véhicule endommagé pendant la phase de tir il peut tenter de le réparer au lieu de tirer, à moins de battre en retraite ou de s'être jeté à terre. Jetez 1D6 et ajoutez 1 au résultat pour chaque Serviteur avec servo-bras que compte l'unité. Si le total est 5 ou plus, un dégât arme détruite ou véhicule immobilisé (au choix du joueur) peut être réparé. Si une arme détruite est réparée, elle pourra faire feu lors de la phase de tir suivante.

Les Space Marines possèdent des Techmarines et des Maitres de Forges, mais en réalité ceux-ci ne sont que les lointains cousins de leurs homologues du Mechanicus, les Magos Maximus. Ceux-ci peuvent être des Fabricator Généraux ou mêmes des Magos Explorators. Lorsque ces sommités de connaissances sortent de leur repaires pour se battre sur les champs de batailles elles s'équipent lourdement pour survivre en milieu hautement hostile. Disposant de connaissances couvrant de nombreux domaines, ceux-ci peuvent parcourir la galaxie avec des forces non conventionnelles pour de l'Adeptus Mechanicus, souvent à la recherche de STC. Ils ont à leur portée une quantité de matériels rares mis à leur disposition par leur monde forge d'origine.



| | Pts | Force | PA | Type |
|------------------------|------------------|-------|----|---------------------|
| Faisceau de conversion | jusqu'à 18 ps | 6 | - | Lourde 1, Explosion |
| Faisceau de conversion | de 18 ps à 42 ps | 8 | 4 | Lourde 1, Explosion |
| Faisceau de conversion | de 42 ps à 72ps | 10 | 1 | Lourde 1, Explosion |



HOMME de MAIN de la suite d'un Mago Explorer

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---------------|----------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Homme de Main | Variable | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 6+ |

Nombre/Escouade :

- De 0 à 12 Hommes de Main

Équipement :

- Arme de corps à corps
- Pistolet laser

Options :

- Voir les règles des Hommes de Main ci-dessous.

Transport :

- Si le Mago et sa suite comptent en tout dix figurines ou moins, ils peuvent embarquer dans
 - un Land Raider pour **250 points**
- ou, s'ils comptent au total douze figurines ou moins, dans
 - une Chimère pour **70 points.**

Notez qu'un Mago en armure Terminator ne peut pas se déplacer en Rhino et qu'il occupe la place de deux figurines à bord d'un Land Raider ou d'une Chimère.



Familier 6 pts (Chérubin/Servo-crâne/Psyber-animae)

Les Explorators sont parfois suivis par des Familiers habitués à leur signature Psycho-numérique. Ces étranges créatures ne se contentent pas d'améliorer leur perception du danger, ils améliorent les capacités de leur maître sur bien d'autres domaines.

Les plus courants de ces aides sont les servo-crânes, conçus à partir de la boîte crânienne d'anciens serviteurs fidèles du Mechanicus, propulsée par des systèmes antigrav miniaturisés. On sait que les Magos font également un usage courant de symboles de connaissance ou de perfectionnement génétiquement et cybernétiquement améliorés, tels que les Animae ou le Chérubin. Ces symbiotes sont noosphériquement reliés au Mago qui peut voir par leurs yeux et les faire attaquer si la situation devenait à ce point désespérée.

- Si sa suite compte un ou plusieurs Familiers, un Mago gagne +1 en Initiative pour chaque Familier de sa suite. Les Familiers comptent comme étant de base équipés d'une arme de corps à corps.
- Chaque familier pourra posséder une capacité d'équipement choisie ci-dessous, qu'il pourra utiliser.
 - Auspex
 - Viseur
 - Pistolet laser
 - Grenade à fusion (tuera en même temps le familier)

Guerrier 10 pts (Serviteur d'Arme/Serviteur de Combat/Vétéran skitarii)

Tout Explorator est un professionnel des actions militaires et connaît la valeur d'une bonne puissance de feu. Son entraînement intensif au combat rapproché et à distance, combiné à un équipement de qualité, lui assure de pouvoir se charger des serviteurs aussi bien que des démons eux-mêmes. Un Explorator est presque invariablement accompagné par des Guerriers accomplis et surarmés dont les tirs de soutien le protégeront tandis qu'il approchera de sa proie. Ces Guerriers vont des Protectors aux Serviteurs, altérés techniquement au point d'être devenus beaucoup plus machines qu'êtres humains.

- Si sa suite compte un ou plusieurs Guerriers, un Explorator gagne +1 en CC.
- Tous les Guerriers ont une Capacité de Tir de 4, une sauvegarde d'armure de 4+, un fusil radiant laser avec viseur, ainsi que des grenades à fragmentation et antichars.
- Un Vétéran skitarii peut échanger gratuitement son fusil radiant laser contre un fusil ou contre un pistolet radiant et une arme de corps à corps, ou le remplacer par une des armes suivantes :
 - Lance-flammes **5 pts**
 - Lance-plasma **10 pts**
 - Fuseur **10 pts**
 - Lance-grenades **10 pts**
- Les Serviteurs de Combat **doivent** échanger leur fusil radiant laser contre un gantelet énergétique et une arme de corps à corps pour **+15pts**.
- Les Serviteurs d'Arme **doivent** échanger leur fusils radiant laser contre l'une des armes suivantes :
 - Multi-fuseur **25 pts**
 - Bolter lourd **15 pts.**
- Un seul Serviteur d'Arme de la suite peut échanger son fusil radiant laser contre un
 - Lance-plasma lourd **35 pts**



Sage 10 pts

(Autosavant/Lexmecanicus/Calculus Logi)

Le personnel d'un Explorator comprend ordinairement un savant, dont la capacité accrue à engranger et à analyser les données pertinentes peut s'avérer d'une importance vitale dans la traque des SCS et des ennemis de l'Omni-messie. En effet, l'intelligence d'un Sage ne se limite pas à des tâches d'ordre civil : aussi appelés Calculus Logi, les Lexmecanicii sont particulièrement aptes à calculer une trajectoire ou un angle de tir. Ils décortiquent les faits en temps réel bien plus vite que n'importe quel cogitateur avancé, et leur expertise pour prédire les mouvements de troupes ou les probabilités de découvrir d'anciens artefacts sur certains lieux de fouille n'a pas de prix pour un Explorator.

- Si sa suite compte un ou plusieurs Sages, un Explorator gagne +1 en Capacité de Tir. De plus, si la suite d'un Explorator compte deux Sages ou davantage, un membre de sa suite ou lui peut relancer un jet pour toucher raté durant la phase de tir.

“ Une légende urbaine voulait que les techno-adeptes de sexe féminin soient plus doués que leurs contreparties masculines. En ce qui concerne l'apprentissage, la rétention d'informations et la gestion de tâches simultanées, leur adaptabilité n'était en rien une légende urbaine mais un fait avéré pour les initiés. L'origine de cette différence était tout simplement dans la nature même des servants de l'Adeptus Mechanicus et de leur volonté de s'éloigner de la faillibilité de l'humanité et de ses sentiments. De fait, dès son introduction dans le Culte de la Machine, tout individu subit diverses opérations technochirurgicales destinées à remplacer certaines parties de son anatomie par des appareillages plus fiables que sa chair. Et la première de ces interventions est, bien évidemment, la suppression des organes génitaux. En cela, les femelles de l'espèce étaient avantagées puisque, contrairement aux mâles, elles disposaient dès lors d'un espace supplémentaire dans lequel elles pouvaient loger des mémoires de masses et des calculateurs logarithmiques en lieu et places de morceaux de viande inutile. Il s'agissait de coprocesseurs intégrés, là où ceux des hommes devaient être connectés via un port extérieur. ”

Mystique 6 pts

(Astropathe/Augure du Warp/ Psyker Asservi)

Seule une proportion infime des psykers humains est jugée suffisamment résistante d'un point de vue psychique pour aller sur les champs de batailles. Ces malheureux sont généralement réquisitionnés pour leurs qualités pré-cognitives, un Mystique étant en mesure de percevoir le futur ou le passé, ainsi que les divers éléments inaccessible par la perception terrestre des Magos. Présents le plus régulièrement autour des Explorators les plus fous ou les plus obsédés par une quête quasi mystique que certains pourraient qualifier d'hérétique, les psykers peuvent jouer le rôle de limiers, de conseillers, d'écrans psychiques, ou dans le cas d'Explorators réellement dénués de scrupules, d'appâts !

- Si une unité capable de se déployer par *Frappe en profondeur* entre en jeu dans un rayon de 4D6ps autour d'un Explorator accompagné par un Mystique (jetez les dés dès que l'unité entre en jeu), sa suite et lui peuvent immédiatement lui tirer dessus.

Ces tirs sont résolus avant toute action de l'unité ennemie, dès que celle-ci apparaît et en dehors de la séquence de jeu normale. A l'exception de cela, toutes les règles de tir normales s'appliquent, et l'unité de l'Explorator compte comme n'ayant pas bougé lors de ce tour.

Si la suite d'un Explorator compte deux Mystiques ou davantage, il peut choisir une unité amie située dans un rayon de 12ps autour de lui pour effectuer immédiatement à sa place ce tir "gratuit" contre l'unité ennemie venant d'entrer en jeu.

Acolyte 8 pts

(Mago Minoris/Fabricator Minoris)

L'Explorator endurci et avisé survit assez longtemps pour prendre sous son aile ceux qui suivront la même voie que lui, mais même après un siècle de service actif, un Explorator n'accepte d'Acolytes que s'il est certain d'avoir maîtrisé tous les aspects de sa vocation. Ses apprentis prêtent attention à la moindre de ses paroles, dans l'espoir d'atteindre un jour le statut de leur mentor.

Tous les aspirants Explorators débutent leur carrière au rang de Mago Minoris, Ceux qui vivent assez vieux pour devenir Fabricator sont des recrues capables et fortes, car seuls les meilleurs survivent à leur devoir, celui de suivre leur maître dans sa quête du savoir.

- Si un Explorator accompagné d'un Acolyte subit une blessure, il peut décider de l'allouer à celui-ci avant qu'une quelconque sauvegarde ne soit tentée. Il ne peut allouer qu'une seule blessure par Acolyte et par phase.
- Un Acolyte peut recevoir 15points d'équipement choisi dans l'Arsenal suivant :

- Champ Réfracteur **15 pts**
- Armure d'Artificier **15 pts**
- Armure Énergétique **10 pts**
- Digilasers **10 pts**
- Armure Carapace **5 pts**
- Bombes à Fusion **5 pts**
- Grenades Antichars **2 pts**
- Grenades à Fragmentation **1 pt**
- Viseur **1 pt**



Tout chapitre de Space Marines se doit d'envoyer sur Mars les recrues sélectionnées par son chapitre pour devenir Techmarines afin d'être formé comme il se doit aux savoirs de l'Omnimesse par l'Adeptus Mechanicus.

Servo harnais :

Un Servo-harnais accorde à son porteur un Servo-bras supplémentaire (ce qui lui donne deux attaques de servo-bras), un découpeur à plasma (qui tire pendant la phase de tir comme des pistolets à plasma jumelés, mais n'a aucun effet en corps à corps) et un lance-flammes. Pendant la phase de tir, le porteur peut tirer avec des deux armes montées sur le harnais, ou avec l'une d'entre elles et une autre arme.

0-1 - Techmarine des Astartes

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------------------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Techmarine | 50 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8 | 2+ |

Composition :

- 1 Techmarine

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Armure d'artificier
- Servo-bras
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag et antichar

Règles spéciales :

- Et il ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de combat
- Personnage Indépendant
- Bénédiction de l'Omnimesse (voir Mago Maximus)
- Sapeur (voir Mago Maximus)

Options :

- Peut remplacer le servo-bras par servo-harnais **25 pts**
- Peut remplacer le bolter par :
 - Fulgurant **3 pts**
 - Arme combinée lance-flammes/plasma ou fuseur **10 pts**
 - Pistolet plasma **15 pts**
- Peut avoir :
 - Arme énergétique **15 pts**
 - Marteau tonnerre **30 pts**
- Peut piloter une Moto Space Marine **35 pts**

Servo-bras :

Un servo-bras accorde à son porteur une attaque de corps à corps supplémentaire qui frappe avec une Initiative de 1, une Force de 8 et ignore les sauvegardes d'armure.

Serviteurs-flagellants, les unités fabriquées pour l'Ordo Hereticus sont quel que fois déployées par l'Adeptus Mechanicus pour ses propres besoins.

0-1 - Serviteurs-Flagellants

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-----------------------------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|------------|----------|-----------|
| Serviteur-flagellant | 35 | 4 | 0 | 4 | 5 | 1 | 4 | 1D6 | 8 | 4+ |

Composition :

- 3-6 Serviteur-flagellants.

Type :

- Infanterie

Armes :

Les Serviteur-flagellants n'ont pas d'équipement autre que celui qui leur a été cybernétiquement implanté, comme des électrofléaux et des pinces tranchantes. Ces armes comptent comme des armes énergétiques, mais les Serviteur-flagellants ne reçoivent pas le bonus de +1 Attaque pour être équipés de deux armes de corps à corps.

Règles spéciales :

- Sans peur
- Invulnérable
- Peu fréquentable
- Injecteurs de drogues

Invulnérables :

La rapidité et la résistance des Serviteur-flagellants les rendent terriblement durs à viser et à blesser. La sauvegarde de 4+ des Serviteur-flagellants est invulnérable.

Peu Fréquentables :

Les Serviteur-flagellants ne peuvent pas embarquer dans un véhicule. Ils ne peuvent pas occuper de quarts de table ou tenir d'objectifs, ni compter comme les survivants d'une *Boucherie*. De plus, aucune autre figurine ne peut rejoindre une unité de Serviteur-flagellants.

Injecteurs de Drogues :

Vous pouvez activer les injecteurs de drogues au début de l'une de vos phases de mouvement, leurs effets durent alors jusqu'à la fin de la partie. Une fois activés, les Serviteur-flagellants sont sujets à la *Sainte Colère*.

Toutefois, si leur jet de mouvement supplémentaire donne 6, un des Serviteur-flagellants de l'unité est ravagé par les drogues qui parcourent son corps et est retiré comme perte.

En corps à corps, lancez 1D6 au début de chaque phase d'Assaut pour chaque Serviteur-flagellant afin de déterminer le nombre d'Attaques qu'il effectuera, en plus des éventuels bonus de charge. Si le résultat est 6, retirez le Serviteur-flagellant comme perte à la fin de la phase d'Assaut après qu'il ait effectué ses Attaques. Les Serviteur-flagellants éliminés de cette façon s'ajoutent aux pertes causées par l'ennemi durant la phase d'assaut pour déterminer le vainqueur du combat.



Attaque Rapide

EXPERIMENTAL
LABORATORY
REGIT

0-1 - Nuée de Cyber Sondes

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---------------------|-----|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Nuée de Cyber Sonde | 12 | 2 | 0 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 10 | 5+ |

Composition :

- 3 à 10 socles

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Peut être équipé de rayon de découpe plasmatisque pour +4 pts par socle.

Rayon de découpe plasmatisque :

Les rayons de découpe plasmatisques sont utilisés sur tous les chantiers de l'Adeptus Mechanicus, mais de petits modèles peuvent parfois être greffé sur des sondes afin de rendre des services dans les endroits peu accessibles (parfois mêmes les esprits retards les utilisent comme armes improvisés).

Ces rayons s'utilisent en assaut contre les véhicules. Tout jet de pénétration de blindage obtenant un 6 inflige un dégât superficiel quelle que soit la valeur de blindage du véhicule.

Règles spéciales :

- Sans peur
- Frappe en profondeur
- Motojet (pas de bonus d'Endurance)
- Vulnérable aux explosions
- Petite cible

Vulnérable aux explosions :

Les touches réalisées par les gabarits de souffle, d'explosion ou d'artillerie infligent deux blessures aux nuées de sondes.

Petite cible :

Les Sondes savent parfaitement tirer partie du moindre couvert et bénéficient d'une sauvegarde de couvert améliorée de +1. Notez que cela ne leur donne pas une sauvegarde invulnérable de 6+ lorsqu'elles se promènent à découvert.

Les Cybers Sondes vont du servo crâne en passant par les animae tel que les Cyber Cherubins ou les petits systèmes automatisés C.H.A.T. Souvent utilisées seules en tant de crises elles se voient dotées de programmes communs afin de servir de troupes rapides improvisées.



Cohorte de Robots

Les Légions Robotiques furent interdites après l'hérésie d'Horus au sein de l'Impérium à cause de l'utilisation de l'intelligence artificielle. Mais certaines unités de robots moins développés furent gardées en secret et d'autres encore s'enfuirent avec leurs nouveaux maîtres au centre de l'Œil de la Terre.

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---------------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Robots | 75 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 9 | 2+ |

Composition :

- 1 à 5 Robots

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gantelet énergétique ou marteau tonnerre
- Armes de Robot (choisir 2 armes par robots en début de partie)
 - Canon laser
 - Multi-fuseur,
 - Lance plasma,
 - Lances plasma jumelés,
 - Fuseurs jumelés
 - Lance flammes,
 - Bolter jumelés,
 - Auto-canon,
 - Bolter lourd,
 - Lance missiles à fragmentation et anti-char

Règle spéciale :

- Sans peur
- Sauvegarde invulnérable 5+
- Lent et méthodique

O-1 - Frappe Orbitale

| | Pts | Force | PA | Type |
|--------------------------|-----------|----------|----------|--|
| Artillerie Navale | 72 | 8 | 3 | Artillerie 1, Grande Explosion |
| Torpille à Fusion | 80 | 8 | 3 | Gabarit d'Artillerie 2D6 à la pénétration de blindage |
| Bombe de Barrage | 60 | 6 | 4 | Gabarit d'Artillerie |
| Bombe Anti-psy | 30 | 9 | 1 | Aire d'effet variable (voir ci-dessous) |

Options :

Sélectionnez le type de frappe parmi celles disponibles ci-dessus.

Règle spéciale :

- Désignation
- Timing
- Placement
- (Im)précision
- Barrage d'Artillerie
- Bombe Anti-psy

Désignation :

La Frappe Orbitale doit être verrouillée sur un élément de décor spécifique au début de la partie. Notez secrètement la cible désignée avant que les armées ne soient déployées mais après que les zones de déploiement aient été assignées.

Timing :

Une Frappe Orbitale suit toujours la règle de réserves, même si la mission ne l'autorise pas. Une fois disponible, celle-ci survient à chaque phase de tir à partir de ce tour. S'il le souhaite, le joueur peut décider de ne pas jeter le dé d'arrivée de cette « unité » en réserve pour retarder le tir, mais une fois ce jet de dé réussi, la Frappe Orbitale commence et se poursuivra à chaque tour jusqu'à la fin de la partie sans qu'il soit possible de l'arrêter.

Placement :

Le gabarit de la Frappe Orbitale peut être placé n'importe où sur l'élément de décor spécifié. Si ce dernier est trop petit, assurez-vous que le trou central du gabarit se trouve sur l'élément de décor en question.

(Im)précision :

Même pour un vaisseau en orbite basse, il est dur d'être précis. Comme pour les armes d'artillerie, le tir d'une Frappe Orbitale subit une dispersion, mais la distance de déviation est égale au double du résultat du D6. Si un "HIT" est obtenu, le gabarit dévie tout de même d'2D6ps - la CT dans la direction indiquée par la flèche du symbole.

Barrage d'Artillerie :

Toutes les Frappes Orbitales comptent comme des barrages d'artillerie en ce qui concerne les tests de blocage.

Bombe Anti-psy :

Une fois que le point d'impact de la bombe anti-psy a été déterminé, lancez 2D6 pour déterminer le rayon sur lequel elle s'étend. Toute figurine touchée même partiellement est affectée. Elle n'a pas d'effet sur les troupes ordinaires, mais contre les psykers elle provoque une touche de Force 9 comparée au Commandement de la cible plutôt que son Endurance. Cette touche a une PA de 1, bien que des sauvegardes invulnérables puissent être tentées de la façon habituelle.

Au lieu de perdre un Point de Vie, les figurines blessées perdent un Pouvoir Psychique choisi par vous. Ce Pouvoir doit avoir été choisi comme amélioration pour le psyker : les Pouvoirs « innés » et les compétences propres à la figurine ne sont pas affectés. Ces bombes affectent tous les psykers : un membre de l'Adeptus Mechanicus ayant des pouvoirs psy et se trouvant dans l'aire d'effet pourra perdre un pouvoir choisi par son adversaire !



Batterie d'arme expérimentale 60 pts

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------------|-----|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Technaugure | | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 3+ |

Composition :

- 1 à 3 Batteries composées chacune de :
- 1 Artilleur Technaugure
- 1 Canon expérimental

Type :

- Batterie d'appui

Équipement (Technaugure) :

- Armure énergétique
- Pistolet laser
- Arme énergétique
- Servo-bras
- Grenades à fragmentation et antichars

Règle spéciale :

- *Bénédiction de l'Omnimessie*

Options :

- Le Technaugure peut avoir des bombes à fusions **5 pts**
- Chaque canon doit choisir un mode de tir avant la partie, ceux-ci varient grandement en fonction des technologies utilisées et des ajustements nécessaires des calibrations effectuées par le Technaugure. Celui-ci teste en continu son arme afin de déterminer l'utilisation finale de l'arme.

| | Portée | Force | PA | Type |
|----------------------------|-------------|----------|----------|---|
| Canon multiple | 60ps | 6 | 5 | Lourde 4, Explosion |
| Canon Ectoplasmique | 60ps | 5 | 3 | Lourde 4, Explosion, Ignore les couverts |
| Canon Sonique | 60ps | 4 | - | Lourde 4, Explosion, Onde de choc |

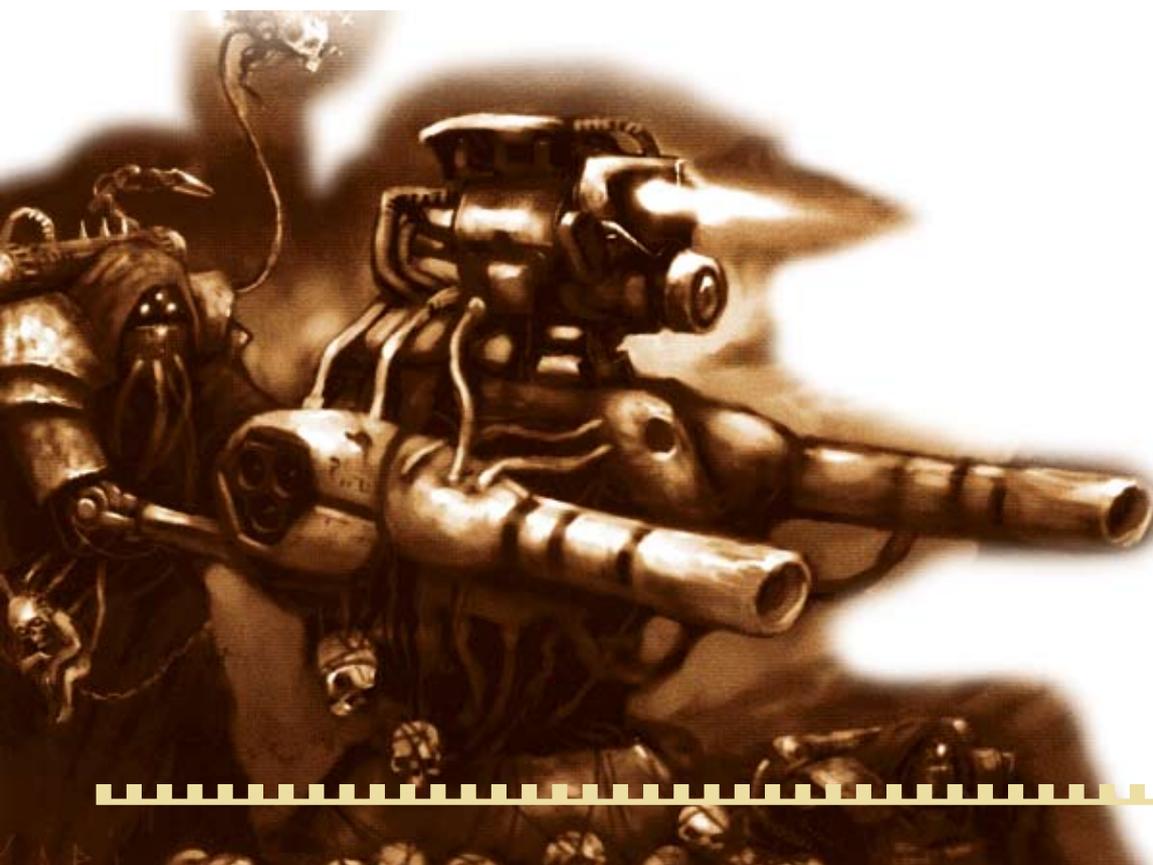
Si la batterie est prise pour cible ou engagé au corps à corps voir les règles « Batterie d'Appui » page 55 du livre de règle.

Ignore les couverts :

Aucune sauvegarde de couvert ne peut être tentée contre les blessures infligées par une salve .

Onde de choc :

Toute unité touchée par une détonation souterraine se déplacera comme si elle se trouvait en terrain difficile lors de sa phase de mouvement suivante. Si l'unité est déjà en terrain difficile, elle jettera un dé de moins que la normale pour déterminer sa distance de déplacement. Un véhicule touché par une détonation sonique devra effectuer un test de terrain dangereux s'il se déplace lors de sa phase de mouvement suivante. Ceci s'applique aussi aux antigrav, dont les complexes moteurs sont perturbés par l'onde de choc.



Le Mago KARZEL ZALOSNY

Cette légende vivante d'un ancien temps dirige l'une des firmes d'armement expérimentales et régulières les plus puissantes du cartel sud des forges du Mago Général de Mars. Sa détermination et sa volonté implacables lui permettent régulièrement d'être en tête des productions annuelles des forges militaires martiennes.

Il teste régulièrement ses dernières inventions sur les champs de batailles, au détriment de ses victimes.

| Profil | Pts | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-----------------------|------------|----------|-------------|----------|----------|----------|-------------|----------|-----------|-----------|
| Karzel Zalosny | 205 | 4 | 4(5) | 6 | 5 | 4 | 4(5) | 2 | 10 | 2+ |

N'importe quelle armée de l'Adeptus Mechanicus d'au moins 1 500 points peut inclure le Mago Karzel Zalosny en tant que personnage spécial.

Il compte comme un choix QG et doit être utilisé tel qu'il est décrit ici.

Équipement :

- Lexmechanicien
- Serviteur d'Arme avec multi-fuseur
- Servo-crâne
- Champ convecteur
- Épée énergétique antique
- Routine d'amélioration noosphérique
- Centre autonome de commandement.

Règles spéciales :

- *Volonté de Fer*
- *Créature Monstrueuse*
- *Force dans la Solitude*
- *Impitoyable*
- *Centre autonome de commandement*
- *Suite*

Épée énergétique antique :

Cette arme de maître est soumise aux règles habituelles de l'arme mais vous pouvez relancer un jet pour toucher raté par tour.

Routine d'amélioration expérimentale noosphérique :

Les modifications des programmes certifiés par le conseil de l'Adeptus Mechanicus ne sont pas souvent utilisées mais de rares fois des magos puissants cherchent à améliorer leurs unités sur le terrain en leur envoyant des lignes de code par noosphère améliorant leurs capacités d'interaction. Karzel Zalosny peut envoyer ses lignes de codes expérimentales une fois par bataille. Cela peut être fait à condition qu'il ne se déplace pas lors du tour où il envoie le code. Lors du tour où cela survient, toutes les figurines alliées de l'Adeptus Mechanicus dans un rayon de 2D6 ps reçoivent +1 Attaque pour le reste de ce tour, attaquant avec une vigueur renouvelée. Notez que la routine peut être utilisée lors du tour de votre adversaire si vous le souhaitez.

Champ convecteur :

L'un des meilleurs champs énergétiques produit par l'Adeptus Mechanicus. Le Mago bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+ pouvant être effectuée à la place de la sauvegarde d'armure normale.

Volonté de Fer :

Karzel Zalosny possède une détermination à toute épreuve, renforcée par une compréhension précise de la façon d'atteindre son but. Il peut choisir de réussir ou de rater tout test de moral ou de blocage qu'il serait amené à effectuer, même si l'échec est normalement automatique.

Créature Monstrueuse :

Étant donnée la taille et la puissance du Trône de Jugement, Karzel Zalosny compte comme une *Créature Monstrueuse* et suit les règles correspondantes décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Force dans la Solitude :

En tant que personnage et *Créature Monstrueuse*, Karzel Zalosny ne peut rejoindre d'unité amie. Les autres restrictions comme les lignes de vue et la portée s'appliquent normalement.

Impitoyable :

La réputation de Karzel Zalosny est si terrible que ses alliés sont aussi effrayés par ses représailles en cas d'échec que par l'ennemi ! Toutes les unités alliées dans un rayon de 12 ps autour de lui peuvent relancer leurs tests de moral et de blocage ratés. Si l'échec est automatique, cette règle spéciale ne s'applique pas.

Centre autonome de commandement :

Cet artefact a été découvert sur le planétoïde Tertius Ultima X-3 proche de l'œil de la terreur, sa puissance endormie a été réveillée par Karzel Zalosny au tout début de sa carrière de Mago alors qu'il n'était qu'un explorator au service du Fabricator Général de Mars. Cette antique machine augmente les caractéristiques de Force, d'Endurance et de Points de Vie de Karzel Zalosny (bonus inclus dans le profil).

Suite :

Karzel Zalosny et sa suite sont considérés comme une seule figurine avec un seul profil. Aucun autre homme de main ne peut lui être ajouté et aucun de ceux qu'il a déjà ne peut être retiré comme perte ou agir séparément. Le Lexmécanicien relié au « Centre autonome de commandement » compte comme deux hommes de main de cette catégorie (bonus inclus dans le profil) tandis que le serviteur d'arme peut se servir de son multi-fuseur même si Karamazov s'est déplacé durant la phase de mouvement. Le Mago est également accompagné d'un servo-crâne.



EAVY WAAAGH



Praetorian
par BigDaddy



Drône SRS
par Morbäck



Mago
par BigDaddy



Skitari
par Morbäck



Guerriers du Mechanicum
par Chappatrak



Cataphracti
par Old Blood



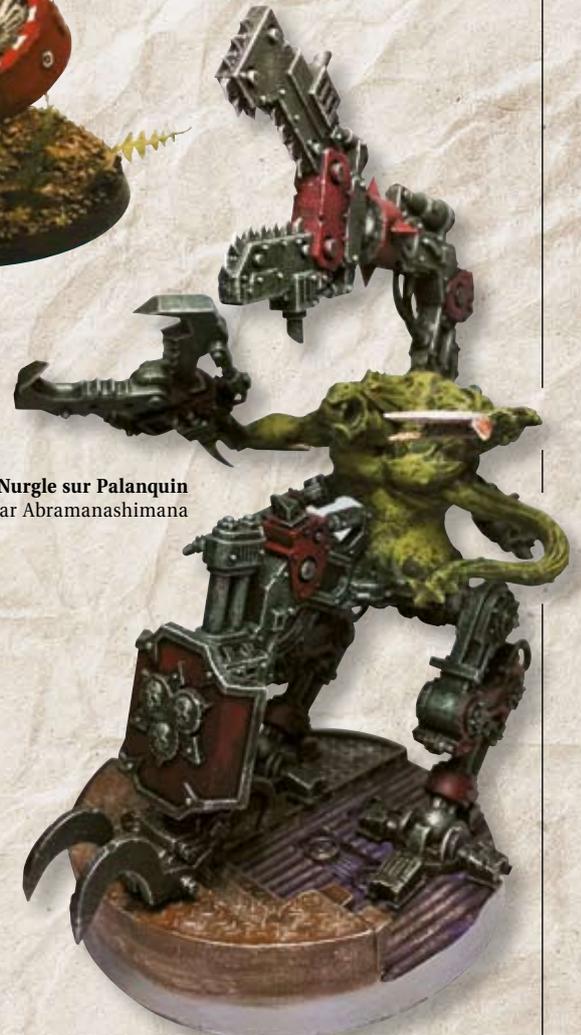
Drône SRS
par Earenciel



Skitari
par Largwisnub



Skitari
par Old Blood



Héraut de Nurgle sur Palanquin
par Abramashimana



Cavalier Technogarde
par BigDaddy



DARK MECHANICUS



Chaque chose, chaque lieu, chaque instant de notre univers réel a son reflet dans le warp. Loin d'y être immunisé, l'Adeptus Mechanicus a lui aussi laissé une marque sur l'envers de notre réalité qu'est l'Empyrean : le Mechanicus Sombre.

À l'instar des légions rebelles à la lumière de l'Empereur, cette organisation est une perversion de sa jumelle, touchée par les dieux du chaos, elle est une émanation des sentiments les plus violents. Bien qu'aussi éloignés qu'ils le puissent de leurs origines, les magos restent en effet et resteront à jamais issus du berceau de l'humanité. Et bien que cette idée leur fasse horreur, à eux les disciples du Dieu Machine, ils ne sont pas immunisés aux sentiments, aux envies et eux aussi ont succombé aux charmes vicieux et viciés du chaos.

Il y a dix millénaires.

Nulle part ailleurs le schisme qui ravagea l'humanité d'alors ne fit plus de dégâts, ne se montra plus effroyable et dévastateur que sur Mars. Car si la lutte entre deux frères est une chose terrible, que dire si ces frères, loin de leurs passions mortelles s'entredéchirent méthodiquement, avec un esprit clair et froid, calculant simplement la meilleure façon d'éradiquer toute trace de son jumeau. Et que se passe-t-il si ces frères ont à leur disposition un arsenal capable de déraciner les montagnes, de fendre les continents ? Et qu'ils en usent sans la moindre once de retenue, ne cherchant que la victoire, quel que soit son coût ? Ce fut le destin de la planète rouge de supporter ce choc de titans, littéralement, quand les Legios se jetèrent à corps perdu dans le plus violent des combats.

Au delà des ordres titaniques et de leurs armes capables d'éventrer la planète, les magos lancèrent dans la bataille tous leurs moyens, des humbles technogardes dépassés par l'ampleur des événements aux terrifiantes machines de guerre dont les pouvoirs destructeurs faisaient pâlir les capacités des plus grands titans. Des béhémotes de dévastation connus sous le nom d'Ordinatus, normalement usés avec parcimonie, un à la fois, écrasèrent des armées entières, ravagèrent la surface rouge de leur monde, anéantirent des ruches entières. Car tel était le pouvoir de destruction du Mechanicum qui est aujourd'hui

l'apanage de ses deux fils l'Adeptus Mechanicus et le Dark Mechanicus. L'un dirigé par la doctrine et la logique, l'autre par la ferveur et la passion, chacun dédié à sa propre vision du Dieu Machine.

Il y a dix millénaires, plus de la moitié du Mechanicum succomba aux promesses du chaos prononcées par leur grand émissaire : Horus. Dévoré par une ambition sans borne et trompé par ses certitudes, le Fabricator General d'alors Kelbor Hal, se laissa convaincre que l'Empereur n'était pas l'incarnation du Dieu Machine et accepta l'alliance proposée par le Maître de Guerre en échange de l'accès à des technologies corrompues. Une grande partie de son ordre le suivi





sur cette voie glissante, s'ouvrant aux secrets de l'Empyrean. Quand la grande guerre de l'Hérésie se déclencha, le Mechanicum entier fut brisé.

Avec la défaite d'Horus, les rebelles martiens suivirent les autres traîtres à l'humanité et se réfugièrent dans les recoins de la galaxie où l'Immaterium se mêle à l'univers réel, où les lois de la réalité sont modifiées, détruites et réarrangées selon un ordre qui sied plus à ces idolâtres du chaos et à leurs machines infernales. Évidemment, l'œil de la Terreur fut leur principal refuge et l'est encore aujourd'hui.

Dans ces lieux impies, les technoadeptes du Mechanicum Sombre ont fondé leurs propres mondes forges, les pendants de ceux de l'Imperium, avec la même énorme capacité à produire des armes et des chars à l'échelle d'une usine planétaire. Mais des armes et des véhicules issus de ces lieux où suintent le warp sont sans rapport avec des matériels soumis à nos lois physiques, ce sont des objets maudits, caquetants et difformes. Des mondes forges protégés par leurs propres Legios Titaniques, mais à l'instar de tout ce qu'a touché l'Empyrean, des titans animés d'une immonde, d'une impossible vie, certains privés de leurs équipages agissent de leur propre chef alors que d'autres sont l'union contre nature de la machine et de cet équipage. Des mondes où les magos et leurs troupes sont bien sûr eux-mêmes affectés par la corruption de l'Immaterium. Où cette corruption même est utilisée et focalisée à des fins destructrices par ces servants d'un Dieu Machine si particulier.

Tout comme proposé un peu plus tôt, l'utilisation d'autres codices en count-as peut permettre votre plaisir. Nous avons proposé le codex Garde Impériale comme codex passe-partout le plus proche de l'Adeptus Mechanicus mais si vous souhaitez vous en éloigner pour jouer votre liste du Dark Mechanicus, les joies du count-as continuent à vous ouvrir les bras. Pas besoin de vous escrimer à créer des règles perso, une

nouvelle liste ou quoi que ce soit, inspirez-vous simplement de l'existant.

Par exemple, le codex « Chasseurs de Sorcières » peut faire votre bonheur avec un mago et ses suivants agréablement représentés par un inquisiteur et sa suite. Les technogardes du chaos pourront toujours être joués avec les profils des troupes de choc et les armes terrifiantes du Dark Mechanicum ou de leurs titans de soutien gagneront à être joués comme les batteries d'artillerie navale et orbitale. Et pour rajouter un peu de fantaisie à la sauce, les machines de pénitence peuvent faire des machines de guerre corrompues, les archoflagellants des technoadeptes fanatiques. Voir la profusion de flamers peut représenter des armes de corruption massive alors que les sœurs de batailles et leurs règles de points de foi peuvent logiquement simuler les antiques androïdes du chaos - robots solides où sont enfermés de force divers petits démons qui ont des comportements erratiques et dont les pouvoirs fluctuent à cause des effets des vents du warp.

Tout ça n'est pas assez chaotique pour vous ?

Tournez-vous vers les listes des rebelles de Vraks des IA ForgeWorld. On y trouve du truffion parfait pour la technogarde, du marine du chaos (dont le profil peut tout aussi bien servir pour du skitarii d'élite), des ogryns du chaos pour représenter des mutants géants grandis dans des cuves hydroponiques et quantité de machines de guerre diverses et variées, dédiées aux différents dieux qui représenteront avantageusement les créations dévoyées des adeptes du Dark Mechanicus.

Quoi qu'il en soit, il y a tout un monde là, dans vos codices, qui n'attend que vous pour vous faire plaisir. Jetez donc sur le champ de bataille vos magos corrompus, ultimes adversaires de l'Adeptus Mechanicus et venez vous foutre sur la goule avec nous.



Références

Types d'unités

| Profil | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------------------------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Alpha v2.103 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 8 | 4+ |
| Archeoadepte | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 9 | 5+ |
| Assassin du Mechanicum | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 4 | 7 | 5+ |
| Astropathe | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Cataphactis | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Centurion Skitarii | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Chef d'Escadron | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Contrôleur | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Decurion Praetorian | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 4 | 7 | 5+ |
| Drone SRS | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 6 | 5+ |
| Électro-Prêtre | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 9 | 5+ |
| Équipe d'Arme Lourde | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 5+ |
| Garde | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Garde du Corps | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 5+ |
| Kurczak Zimmo | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 9 | 4+ |
| Lexicanis | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 9 | 5+ |
| Lexicanis Général | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 10 | 5+ |
| Mago | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 9 | 5+ |
| Mago Electricae | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 9 | 5+ |
| Maître Artilleur | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Officier de la Flotte | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Personnel Ouvrier | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | 5+ |
| Piesc Zelaza | 5 | 4 | 6 | 4 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3+ |
| Praetorian | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 3 | 6 | 5+ |
| Protector | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 4+ |
| Sergent | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Sergent Cataphractis | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 5+ |
| Sergent Protector | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 | 4+ |
| Serviteur | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 4+ |
| Serviteur d'Arme Lourde | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 5+ |
| Serviteur de Combat | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 5+ |
| Skitarii | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 5+ |
| Technaigure | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 3+ |
| Zélateur du Mechanicum | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 | 5+ |

Véhicules

| Profil | CC | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------------------------|----|----------------|-------------------|------------------|
| Bane Wolf | 3 | 12 | 12 | 10 |
| Basilisk | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Chimère | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Colossus | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Deathstrike | 3 | 12 | 12 | 10 |
| Devil Dog | 3 | 12 | 12 | 10 |
| Griffon | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Hellhound | 3 | 12 | 12 | 10 |
| Hydre | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Leman Russ | 3 | 14 | 13 | 10 |
| Leman Russ Démolisseur | 3 | 14 | 13 | 11 |
| Leman Russ Eradicator | 3 | 14 | 13 | 10 |
| Leman Russ Executioner | 3 | 14 | 13 | 11 |
| Leman Russ Exterminator | 3 | 14 | 13 | 10 |
| Leman Russ Punisher | 3 | 14 | 13 | 11 |
| Leman Russ Vanquisher | 3 | 14 | 13 | 10 |
| Manticore | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Medusa | 3 | 12 | 10 | 10 |
| Valkyrie | 3 | 12 | 12 | 10 |
| Vendetta | 3 | 12 | 12 | 10 |

| Profil | CC | CT | F | Bl. Avant | Bl. de Flanc | Bl. Arrière | I | A |
|--------------------------|----|----|---|-----------|--------------|-------------|---|---|
| Bipode de Combat | 3 | 3 | 5 | 12 | 10 | 10 | 3 | 1 |
| Bipode de Reconnaissance | 3 | 3 | 5 | 10 | 10 | 10 | 3 | 1 |

Armes

| Profil | Portée | F | PA | Type |
|---------------------------------|----------|----|----|--|
| Autocanon | 48 ps | 7 | 4 | Lourde 2 |
| Autocanons Exterminator | 48 ps | 7 | 4 | Lourde 4, Jumelés |
| Autocanons Hydre | 72 ps | 7 | 4 | Lourde 2 |
| Bolter | 24 ps | 4 | 5 | Tir Rapide |
| Bolter lourd | 36 ps | 5 | 4 | Lourde 3 |
| Canon chimique | Souffle | 1 | 3 | Lourde 1, Empoisonné (2+) |
| Canon à fusion | 24 ps | 8 | 1 | Lourde 1, Fusion, Explosion |
| Canon gatling Punisher | 24 ps | 5 | - | Lourde 20 |
| Canon Inferno | Souffle* | 6 | 4 | Lourde 1 |
| Canon laser | 48 ps | 9 | 2 | Lourde 1 |
| Canon Nova Eradicator | 36 ps | 6 | 4 | Lourde 1, Gde Explosion* |
| Canon à plasma Executioner | 36 ps | 7 | 2 | Lourde 3, Explosion |
| Canon Vanquisher | 72 ps | 8 | 2 | Lourde 1* |
| Charge de démolition | 6 ps | 8 | 2 | Assaut 1, Gde Explosion, Une seule utilisation |
| Fulgurant | 24 ps | 4 | 5 | Assaut 2 |
| Fuseur | 12 ps | 8 | 1 | Assaut 1, Fusion |
| Fusil laser | 24 ps | 3 | - | Tir Rapide |
| Fusil à pompe | 12 ps | 3 | - | Assaut 2 |
| Fusil radiant laser | 18 ps | 3 | 3 | Tir Rapide |
| Fusil de sniper | 36 ps | X | 6 | Lourde 1, Sniper |
| Lance-flammes | Souffle | 4 | 5 | Assaut 1 |
| Lance-flammes lourd | Souffle | 5 | 4 | Assaut 1 |
| Lance-grenades* à Fragmentation | 24 ps | 3 | 6 | Assaut 1, Explosion |
| Lance-grenades* Antichars | 24 ps | 6 | 4 | Assaut 1 |
| Lance-missiles* à Fragmentation | 48 ps | 4 | 6 | Lourde 1, Explosion |
| Lance-missiles* antichars | 48 ps | 8 | 3 | Lourde 1 |
| Lance-plasma | 24 ps | 7 | 2 | Tir Rapide, Surchauffe |
| Lance-plasma lourd | 36 ps | 7 | 2 | Lourde 1, Explosion, Surchauffe |
| Lance-roquettes multiple | 24 ps | 4 | 6 | Lourde 1, Gde Explosion |
| Missile Hellfury | 72 ps | 4 | 5 | Lourde 1, Gde Explosion Une seule utilisation* |
| Mitrailleuse | 36 ps | 4 | 6 | Lourde 3 |
| Mortier | 48 ps | 4 | 6 | Lourde 1, Explosion, Barrage |
| Multi-fuseur | 24 ps | 8 | 1 | Lourde 1, Fusion |
| Multi-laser | 36 ps | 6 | 6 | Lourde 3 |
| Obus Brise-fortereses | 48 ps | 10 | 1 | Lourde 1, Explosion* |
| Pistolet bolter | 12 ps | 4 | 5 | Pistolet |
| Pistolet Écorcheur | 12 ps | X | 2 | Pistolet, Sniper |
| Pistolet laser | 12 ps | 3 | - | Pistolet |
| Pistolet à plasma | 12 ps | 7 | 2 | Pistolet, Surchauffe |
| Pistolet radian laser | 6 ps | 3 | 3 | Pistolet |
| Ripper Gun | 12 ps | 5 | - | Assaut 3 |

Artillerie

| Profil | Portée | F | PA | Type |
|---------------------------|-------------------|----|----|--|
| Canon Démolisseur | 24 ps | 10 | 2 | Artillerie 1, Gde Explosion |
| Canon Séisme | 36-240 ps | 9 | 3 | Artillerie 1, Barrage, Gde Explosion |
| Canon de siège Medusa | 36 ps | 10 | 2 | Artillerie 1, Gde Explosion |
| Missile Deathstrike | 12 ps - illimitée | 10 | 1 | Artillerie, Barrage, Explosion 1D3+3 ps Une seule utilisation* |
| Missile Hellstrike | 72 ps | 8 | 3 | Artillerie 1, Une seule utilisation |
| Mortier lourd Griffon | 12-48 ps | 6 | 4 | Artillerie 1, Barrage, Gde Explosion* |
| Mortier de siège Colossus | 24-240 ps | 6 | 3 | Artillerie 1, Barrage, Gde Explosion* |
| Obusier | 72 ps | 8 | 3 | Artillerie 1, Gde Explosion |
| Roquettes Storm Eagle | 24-120 ps | 10 | 4 | Artillerie 1D3*, Barrage, Gde Explosion |

* Ces armes suivent des règles spéciales, voir leur description.

