

Codex Adeptus Mechanicus Titan Legion

[30k] - Grande croisade

[30k] - Hérésie d'Horus

[40k] - Age de l'Imperium

[40k] - Croisade Indomitus

Chevaliers

[30k] - Grande croisade

[30k] - Hérésie d'Horus

[40k] - Age de l'Imperium

[40k] - Croisade Indomitus

Liste d'armée des Chevaliers

Alliance : armée du Mechanicum

Un tiers des points d'une liste de **Chevalier** peut être sélectionné dans une des trois listes **Taghmata Omnissiah** ou **legio Titanicus** ou du **Adeptus Mechanicus**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc...).

Valeur stratégique: 3

Initiative: 2+

Règles spéciales

Bouclier à Ion

Les Chevaliers sont protégés par un Bouclier à Ions. Un Chevalier peut décider d'utiliser la sauvegarde de son Bouclier à Ions à la place de sa sauvegarde de blindage, y compris contre les armes n'autorisant habituellement pas les sauvegardes (MA et TT). Dans ce cas, chaque touche en TT doit être sauvegardée séparément. Si cette sauvegarde échoue, le Chevalier peut utiliser son blindage renforcé si l'arme l'y autorise (les attaques TT, MA et lance annulent donc cette possibilité). Il utilisera alors sa valeur de blindage et non la valeur de son Bouclier à Ions. Par contre, cette règle ne s'applique pas contre les attaques de corps à corps et les tirs en cas de feu croisé. Le Pavois à Ions fonctionne de la même manière qu'un Bouclier mais il offre une bien meilleure protection à courte distance. Il peut donc également être utilisé contre des touches de CC.)

Courage chevaleresque

Les formations de Chevaliers bénéficient d'un bonus de +1 lors des actions d'assaut et de ralliement.

Porte-Bannière de la Baronnie

Si la liste principale choisie est celle des Chevaliers Impériaux, une unité de chevaliers Questoris ou Cerastus dans l'armée peut être désignée comme la Porte-Bannière de la maison noble. L'unité gagne un +1 à son initiative (tant que le Banneret est vivant) et un chevalier de l'unité devient le Banneret pour +75pts. Il ne peut pas y avoir de Free Blade dans l'unité du Banneret.

Free blades

Certains nobles sont bannis ou abandonnent d'eux-mêmes leurs maisons pour errer seuls parmi les étoiles. Nombre d'entre eux s'oublient rapidement dans l'oubli mais d'autres savent se montrer digne des légendes. Les Freeblades sont à la recherche de rédemption et de gloire, vous pouvez ajouter les compétences de Freeblade à un chevalier de la formation.

Structure

Bases			
Formation	Composition	Options	Cout
Chevaliers Questoris Paladins	3*Paladins	Chevalier, noble, Sénéchal	375 pts
Chevaliers Questoris Errants	3* Errants	Chevalier, noble, Sénéchal	325 pts
Chevaliers Questoris Warden Agressor	3* Warden Agressors	Chevalier, noble, Sénéchal	350 pts
Chevaliers Questoris Gallant	3* Gallants	Chevalier, noble, Sénéchal	300 pts
Chevaliers Questoris Warden	3* Wardens	Chevalier, noble, Sénéchal	300 pts

Soutiens - [2 par choix de base]			
Formation	Composition	Options	Cout
Chevaliers Armigers	4/6 Armigers Warglaives ou 4/6 Armigers Helverins	Noble, Preceptor	200/300 pts
Chevaliers Questoris Magaera	3* Magaera	Sénéchal, Noble Ajouter 1 Magaera	350pts +125pts
Chevaliers Questoris Styrix	3* Styrix	Sénéchal, Noble Ajouter 1 Styrix	350pts +125pts
Chevaliers Cerastus Acheron	3* Acheron	Sénéchal, Noble Ajouter 1 Acheron	325pts +125pts
Chevaliers Cerastus Castigator	3* Castigators	Sénéchal, Noble Ajouter 1 Castigator	375pts +150pts
Chevaliers Cerastus Lancer	3* Lancers	Sénéchal, Noble Ajouter 1 Lancer	325pts +150pts
Chevaliers Cerastus Atrapos	3* Atrapos	Sénéchal, Noble Ajouter 1 Atrapos	375pts +125pts

Soutiens peu commun - [1 par choix de base]			
Formation	Composition	Options	Coût
Chevaliers Acastus Porphyrion	1* Acastus	Ajoutez 1 Acastus	325pts + 275pts
Chevaliers Dominus Valiant	1* Valiant	Ajoutez 1 Valiant	275pts + 225pts
Chevaliers Dominus Castellan	1* Castellan	Ajoutez 1 Castellan	300pts + 250pts

Options (3 différentes maximum par formation)		
Formation	Composition	Coût
0-1 Porte-Bannière de la Baronnie	Ajoutez un chevalier Banneret à la formation	+75pts
Preceptor	Ajoutez un chevalier Preceptor à la formation	+150pts
0-1 Sénéchal	Ajoutez d'un sénéchal à la formation	+75pts
Noble	Ajoutez d'un lord scion à la formation Ajoutez un Freeblade à la formation (max 1 par armée)	+25pts +50pts
Chevalier	Ajoutez 1 à 2 parmi : -Paladin -Errant -Crusader -Gallant -Warden/ Warden Agressor -0-1 Preceptor -0-1 Dominus Castellan ou Valliant (compte dans la limite des soutiens peu commun)	+125pts +125pts +150pts +100pts +100/125pts +150pts +300/275pts pts

Récapitulatif

Nom	Type	vitesse	Blinda ge	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Preceptor	EG	25 cm	5+	3+	4+	Impulseur Laser Tronçonneuse reaper Multilaser	30 cm (contact) 30 cm	MA4+ Att supp (+1), MA AP5+/AC6+	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur, Commandant, meneur, charismatique. Critique: Détruit.
Paladin	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon de bataille Tronçonneuse Reaper Lance Missile Ironstorm	75cm Contact 45cm	2xAP4+/AC4+ Att.Supp. +1, MA 1 PB, Tir indirect	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Errant	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon Thermique Tronçonneuse Reaper	30cm (15cm) contact	MA 4+ (arme légère) MA Att.Supp. +1, MA	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Crusader	EG	25cm	5+	5+	4+	Canon de bataille Canon gatling Avenger Autocanon Icarus jumelé	75cm 30cm 45cm	2x AP4+/AC4+ 2x AP3+/AC5+ AP4+/AC5+/AA5+	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Gallant	EG	25cm	5+	3+	5+	Gantelet Thunderstrike Tronçonneuse Reaper Fuseur	contact contact (15 cm)	Att.Supp. +1, TT(1) Att.Supp. +1, MA Att.Supp. +1, MA	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Warden	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon gatling Avenger Tronçonneuse Reaper Lance-Flamme Lourd	30cm contact (15cm)	2x AP3+/AC5+ Att.Supp. +1, MA (arme légère) IC	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Warden agressor	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon gatling Avenger Gantelet Thunderstrike Lance-Flamme Lourd Lance missile Stormspear	30cm contact (15cm) 45cm	2x AP3+/AC5+ Att.Supp. +1,, TT(1) (arme légère) IC 2x AC5+	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Styrix	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon Volkite Griffe de siège Hekaton Twin Rad Cleanser	45cm Contact (15cm)	2x AP3+/AC5+, lance Att.Supp. +1, TT(1) (arme légère), Att. Supp. +1	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Magaera	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon Lightning Griffe de siège Hekaton Twin Rad Cleanser	45cm Contact (15cm)	2x AP3+/AC5+, IC Att.Supp. +1, TT(1) (arme légère), Att. Supp. +1	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Atropos	EG	30cm	5+	4+	3+	Lascutter Atropos Canon graviton	(15cm) contact 30cm	(arme légère) Att.Supp. +1 MA (arme d'assaut) Att.Supp +1 MA 2x AP5+/AC4+, lance	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Castigator	EG	30cm	5+	3+	4+	Canon bolter Castigator Lame de guerre Tempest	30cm contact	3x AP3+/AC5+, rupture Att.Supp. +1, MA	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Acheron	EG	30cm	5+	3+	3+	Canon à flamme Bolters lourds jumelés Poing tronçonneur Destroyer	15cm (15cm) 30cm contact	2x AP3+/AC6+, ignore les couverts (arme légère) ignore les couverts AP4+ Att.Supp. +1, MA	CD:2, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Lancer	EG	30cm	5+	3+	4+	Lance shock Cerastus Shock Blast	contact (15cm)	Att.Supp. +1, TT(1), frappe en premier Att.Supp. +1	CD:2, Pavois à Ion (4+/4+), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Porphyrion	EG	20cm	5+	5+	4+	2x Turbo-laser Magna 2x Canon laser Lance missile Acastus	60cm 45cm 45cm	3x AP5+/AC3+ AC5+ 2x AC5+/AA5+	CD:3, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur. Critique: Détruit.
Valiant	EG	20 cm	5+	3+	3+	Canon Conflagration et Harpon Thundercoil et	15 cm (15cm) 15 cm (15cm)	3xAP3+/AC6+ IC armes légères Att supp +1, IC MA3+ TT armes légères TT, Att supp +1	CD:3, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur Critique : Détruit

						et Canon Siegebreaker 2xMissiles Shieldbreaker	(contact) 45 cm 45 cm	armes d'assaut TT, Att supp +1 AP4+/AC5+ AC4+ Tir U	
Castellan	EG	20 cm	5+	4+	4+	Décimateur à plasma Lance Volcano 2x Canon Siegebreaker Missile Shieldbreaker	45 cm 75 cm 45 cm 45 cm	2xMA2+ MA2+ TT AP4+/AC5+ AC4+ Tir U	CD:3, Bouclier à Ion (4+/-), blindage renforcé, marcheur Critique : Détruit
Armiger Warglaive	VB	25cm	5+	4+	5+	Lance Thermique et Couperet Tronçonneur	30cm (15cm) (contact)	MA5+ Armes légères, MA Att sup. (+1) MA	Eclaireur, Marcheur, Blindage Renforcé, Bouclier à Ion (5+/-)
Armiger Helverin	VB	25cm	5+	6+	4+	2x Autocanon Armiger	45 cm	AP4+/AC5+	Eclaireur, Marcheur, Blindage Renforcé, Bouclier à Ion (5+/-)
Sénéchal	Pers.	-	-	-	-	-	contact	Att.Supp. +1	Cdt suprême, svg invu, charismatique, sans peur.
Lord Scion	Pers.	-	-	-	-	-	contact	Att.Supp. +1	Meneur
Banneret	Pers.	-	-	-	-	-	contact	Att.Supp. +1	Meneur, sans peur
Free Blade	Pers.	-	-	-	-	-	Contact (15cm)	Att.Supp. +1 Att.Supp. +1	Sans peur

Taghmata Omniissiah

[30k] - Grande croisade

[30k] - Hérésie d'Horus

Liste d'armée du Taghmata Omnissiah

Alliance : armée du Mechanicum

Un tiers des points d'une liste de **Taghmata Omnissiah** peut être sélectionné dans une des deux listes **Chevalier** ou **legio Titanicus**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc...).

Valeur stratégique: 3

Initiative : Toutes les formations ont une initiative de 2+. Les Magos donnent +1 aux jets d'initiative des formations d'**infanterie** dans lesquels ils se trouvent.

Règles spéciales

Tunneliers

Le Mechanicum utilise des Tunneliers pour mener sans danger par voie souterraine les troupes à des lieux clés du champ de bataille :

- Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux, ils n'interviennent pas directement dans le jeu tant qu'ils n'émergent pas.
- Noter secrètement au début de quel tour ils feront surface ainsi que les coordonnées (à partir de la pointe de la ou d'une des foreuses) où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.
- Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils ne peuvent le faire qu'à partir du second tour et s'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour.
- Les tunneliers émergeant sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie. Une fois les tunneliers placés vous pouvez faire débarquer vos troupes de suite.
- Il n'y a pas de déviation mais si toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.
- S'il y a plus d'une unité de Tunnelier qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

Structure

Bases			
Formation	Composition	Options	Cout
1+Adsecularis covenant	12 unités de Tech-thrall et 3 transports Triaros	Magos, Tech-priest, Krios, Scyllax, Transports, Macrocarid	325 pts
Thallax	6 unités de Thallax	Magos, Tech-priest,, Krios, Icarus, Empyrite	325 pts
Ursarax	6 unités d' Ursarax	Magos, Tech-priest, Krios, Icarus	275 pts
Castellax Maniple	5 Castellax automata	Magos, Tech-priest, Krios, Scyllax, Icarus	325 pts
Scyllax Maniple	5 Scyllax automata	Magos, Tech-priest, Transport, Krios, Scyllax, Tunneliers	300 pts

Soutiens - [2 par choix de base]			
Formation	Composition	Options	Cout
Groupe d'assaut souterrain Tech Thrall	12 unités de Tech-thrall et transports tunneliers (obligatoires)	Magos, Tech-priest, Scyllax, Tunneliers	150pts
Thanatar Maniple	3 Thanatars automata	Scyllax	250 pts
Myrmidon Destructor	6 unités de Myrmidons Destructor	Magos, Tech-priest, Transport, Krios, Scyllax	375 pts
Myrmidon Secutors	6 unités de Myrmidons Secutors	Magos, Tech-priest, Transport, Krios, Scyllax	325 pts
Krios	5 Krios Battle Tank ou Venator	Magos, Tech-priest, Krios	325 pts
Karacnos	5 Karacnos	Tech-priest, Krios	325 pts
Domitar Maniple	5 Domitar automata		250 pts
Vorax Maniple	5 Vorax automata		200 pts
Vulturax Maniple	5 Vulturax automata		275 pts
Ordinatus minoris	1 Ordinatus Minoris	Ordinatus Minoris	150 pts
Tarentules	5 Tarentules	Hyperios	125 pts

Soutiens rares - [1 par choix de base] - [1/3 des points maximum]			
Formation	Composition	Options	Cout
Ordinatus Mars	1 Ordinatus Mars		400 pts
Ordinatus Armageddon	1 Ordinatus Armageddon		450 pts
Ordinatus Golgotha	1 Ordinatus Golgotha		550 pts

Primaris lightning	3 Primaris lightning		200pts
Avenger	2 Avengers	0-2 Avengers 75pts chaque	150pts
Cruiser/Ark mechanicus			150/300 pts

Options		
Formation	Composition	Cout
Magos	ajouter un Magos Dominus à la formation. Un seul Magos Dominus peut devenir Magos Primaris pour +25pts	+25 pts
Tech-priest	Ajouter un Tech-priest à la formation.	+25 pts
Transport	Ajouter suffisamment de Triaros ou de Macrocarid pour transporter toute la formation.	+50 pts +50 pts
Krios	Ajouter 1-3 Krios à la formation.	+50 pts
Scyllax	Ajouter 1-4 Scyllax à la formation.	+50 pts
Hyperios	Ajouter 1-3 Tarentules Hyperios à la formation.	+50 pts
Icarus	Ajouter 1 unité de Thallax Icarus .	+50 pts
Tunneliers	Vous pouvez transporter une formation complète pour les coûts indiqués, mais vous devez impérativement occuper toutes les places disponibles. Termite Taupe Fouisseuse	+25pts +50pts +75pts
Empyrite	Une formation maximum de Thallax peut acquérir la compétence téléportation.	+50pts
Macrocarid	Remplacez 3 triaros par 6 Macrocarids	+75pts
Ordinatus Minoris	Ajoutez 1 à 2 Ordinatus Minoris	125 pts chaque

Récapitulatif

Nom	Type	vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Mago Primaris	Pers.	-	-	-	-	Rayon Eradicateur	(15cm)	armes légères MA, Att supp(+1)	Commandant Suprême, Blindage Renforcé, Svg Invu
Mago Dominus	Pers.	-	-	-	-	Rayon Eradicateur	(15cm)	armes légères Att supp(+1), MA	Svg Invu, Commandant
Tech priest	Pers.	-	-	-	-	Rayon Eradicateur	(15cm)	armes légères Att supp(+1), MA	
Tech Thrall	Inf	15 cm	6+	6+	5+	Las-lock	(15cm)	armes légères	Svg Invu
Thallax	Inf	30cm	4+	4+	5+	Multi-fuseur	15 cm (15 cm)	MA5+ Armes légères, MA	Réacteurs Dorsaux, Svg Invu
Thallax Icarus	Inf	30cm	4+	4+	4+	Photo truster	30 cm	AP5+/AC5+/AA5+	Réacteurs Dorsaux, Svg Invu
Ursarax	Inf	30cm	4+	4+	6+	Griffes éclairs	(contact)	armes d'assaut MA, Att supp(+1)	Réacteurs Dorsaux, Svg Invu
Scyllax	Inf	15 cm	4+	5+	5+	Mechadentrilles	(contact)	armes d'assaut	Sans peur, Svg Invu
Castellax	VB	15 cm	3+	5+	4+	Canon bolter mauuler Lame énergétique	30 cm (contact)	AP4+/AC6+ armes d'assaut MA, Att supp(+1)	Sans peur, Marcheur, Svg Invu
Triaros	VB	25 cm	4+	5+	5+	Canon bolter mauuler jumelés	30 cm	AP3+/AC5+	Blindage Renforcé, Marcheur, Svg Invu Transport : 4, Tech-thrall, Scyllax, Myrmidon. Les Myrmidons prennent 2 places
Karacnos	VB	25 cm	4+	5+	5+	Lightning blaster sentinel Karacnos Mortar Battery	15 cm 45 cm	AP5+ 1PB IC	Svg Invu, Marcheur, Blindage Renforcé
Macrocarid	VB	25 cm	4+	6+	5+	Canon bolter mauuler Canons lasers jumelés	30 cm 45 cm	AP4+/AC6+ AC4+	Blindage Arrière Renforcé, Blindage Renforcé, Transport: 2 Tech-thrall, Scyllax, Myrmidon. Les Myrmidons prennent 2 places
Vorax	VL	20 cm	4+	4+	5+	Canons rotor	30 cm	AP4+	Infiltrateur, Marcheur, Svg Invu
Tarentule - Canon laser	VL	0 cm	6+	6+	6+	Canons lasers jumelés	45 cm	AC4+	
Tarentule - Bolter lourd	VL	0 cm	6+	6+	5+	Bolters lourds jumelés	30 cm	AP4+	
Tarentule - Hyperios	VL	0 cm	6+	6+	6+	lance-missiles Hyperios	30 cm	AC6+/AA6+	
Thanatar	VB	15 cm	4+	5+	5+	Mortier à plasma Hellex ou Canon laser Sollex Canon bolter mauuler jumelés	30 cm 60 cm 30 cm	1PB Tir Indirect, Ignore les couverts AC4+ AP3+/AC5+	Svg Invu, Sans peur, Marcheur, Blindage Renforcé
Myrmidon Destructor	Inf	15 cm	4+	4+	4+	Poing énergétique Couleuvrine Volkite	(contact) 45 cm	armes d'assaut, Att supp(+1) MA AP4+/AC6+ Rupture	Svg Invu
Myrmidon Secutor	Inf	15 cm	4+	4+	4+	Haches énergétiques Volkite charger	(contact) (15cm)	armes d'assaut, Att supp(+1) MA armes légères Att supp(+1)	Svg Invu
Krios Battle Tank	VB	30 cm	4+	6+	5+	Canon lightning	45 cm	2xAP3+/AC5+	Blindage Renforcé, Marcheur, Svg Invu
Krios Venator	VB	30 cm	4+	6+	5+	Canon pulsar	30 cm	2xAP5+/AC3+	Blindage Renforcé, Marcheur, Svg Invu
Domitar	VB	15 cm	3+	4+	6+	Lance missile ignis Marteau graviton	45 cm (contact)	1PB IC armes d'assaut MA, Att supp(+1)	Svg Invu, Sans peur, Marcheur
Vulturax	VL	35 cm	4+	6+	4+	Arc blaster vulturax Lance missile Havoc Setheno	30 cm 45 cm	AP4+ 1PB	Antigrav, Eclair.
Termite	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	
Notes :	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 2 Tech-thrall, Scyllax.								

Taupe	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	
Notes :	Capacité de dommage : 2 ; Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 8 Tech-thrall, Scyllax Critique : détruit								
Fouisseuse	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	
Notes :	Capacité de dommage : 4 ; Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 16 Tech-thrall, Scyllax Critique : détruit								
Ordinatus Minoris Sagittar	EG	20 cm	4+	5+	5+	Canon Volcano Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite	90 cm 45 cm 45 cm 45 cm	MA2+ TT AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture	FrF Arc Droit Arc Gauche Arc arrière CD2, 2 boucliers, Critique : détruit
Ordinatus Minoris Ulator	EG	20 cm	4+	5+	5+	Destructeur sonique Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite	75 cm 45 cm 45 cm 45 cm	3PB Lance, Rupture AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture	FrF Arc Droit Arc Gauche Arc arrière CD2, 2 boucliers, Critique : détruit
Ordinatus Mars	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser Disrupteur sonique	45cm 100cm	AC5+ 10PB, Ignore les couverts, Rupture	FrF
Notes :	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée								
Ordinatus Armageddon	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser Canon Nova	45cm 100cm	AC5+ 4xMA3+, TT(d3)	FrF
Notes :	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée.								
Ordinatus Golgotha	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser 6x Missile Hellfire	45cm Illimitée	AC5+ 3PB, Ignore les couverts, MA, Tir Indirect, Tir unique	FrF FrF
Notes :	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée								
Primaris Lightning	A	C	6+	-	-	Canons lasers jumelés Roquettes Kraken	45cm 30cm	AC4+/AA5+ AC4+	FrF FrF
Notes :	Le Lightning peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci								
Avenger Fighter	A	CB	6+	-	-	Canon Vengeur 2xCanon laser Mitrailleur lourde	30cm 30cm 30cm	2xAP3+/AC6+ AC5+/AA6+ AA6+	FrF FrF ArrF
Notes :	L'Avenger peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.								
Cruiser	V	-	-	-	-	Bombardement orbital Frappe Chirurgicale	-	3PB, MA MA2+, TT(D3)	
Ark Mechanicus	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	8PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire

Legio Titanicus

[30k] - Grande croisade

[30k] - Hérésie d'Horus

[40k] - Age de l'Imperium

[40k] - Croisade Indomitus

Liste d'armée de la Legio Titanicus

Alliance : armée du Mechanicum

Un **quart** des points d'une liste **Legio Titanicus** peut être sélectionné dans une des trois listes **Chevalier** ou **Taghmata Ommissiah** ou de **l'Adeptus Mechanicus**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc...).

Valeur stratégique: 3

Initiative: 1+

Règles spéciales :

Boucliers Impériaux

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

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

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

Tunneliers

Le Mechanicum utilise des Tunneliers pour mener sans danger par voie souterraine les troupes à des lieux clés du champ de bataille :

- Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux, ils n'interviennent pas directement dans le jeu tant qu'ils n'émergent pas.
- Noter secrètement au début de quel tour ils feront surface ainsi que les coordonnées (à partir de la pointe de la ou d'une des foreuses) où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.
- Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils ne peuvent le faire qu'à partir du second tour et s'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour.
- Les tunneliers émergeant sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie. Une fois les tunneliers placés vous pouvez faire débarquer vos troupes de suite.
- Il n'y a pas de déviation mais si toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.
- S'il y a plus d'une unité de Tunnelier qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

Bases			
Formation	Composition	Options	Cout
Titan Warlord	Un titan Warlord	Légit, Princeps Vétéran, Multi-lasers de carapace, Icône sacrée, Plate-forme d'atterrissage, Cloche de dévotion	725pts
Titan Warbringer Nemesis	Un titan Warbringer	Légit, Princeps Vétéran, Icône sacrée, Auspex amélioré	700 pts
Titan Reaver	Un titan Reaver	Légit, Princeps Vétéran, Multi-lasers de carapace, Icône sacrée, Auspex amélioré	575pts
0-2 Meutes de Warhounds	Deux titans Warhounds	Princeps Vétéran	500pts

Soutiens - [2 par choix de base]			
Formation	Composition	Options	Cout
Titan Warhound	Un titan Warhound	Princeps Vétéran	275pts
Cohorte de Sécutarii peltats	8 unités de secutarii peltats	Tunneliers	200pts
Cohorte de Sécutarii Hoplit	8 socles de secutarii hoplits	Tunneliers	200pts

Soutiens rares - [1 par choix de base] - [$\frac{1}{3}$ des points maximum]			
Formation	Composition	Options	Cout
Titan Imperator	Un titan Imperator	Légit	1250 pts
Titan Imperator Warmonger	Un Titan Imperator Warmonger	Légit	1250 pts

Options		
Formation	Notes	Cout
0-1 L�gat	Ajoutez un L�gat au Titan	50pts
Princes V�t�ran	Ajoutez un Princes V�t�ran au Titan : Warlord Reaver et Warbringer Warhound	25pts 50pts 50pts
Multi-lasers de Carapace	Ajoutez des Multi-lasers de Carapace au Titan	25pts
Ic�ne Sacr�e	Ajoutez une Ic�ne Sacr�e au Titan ou Remplacez un syst�me d'arme de carapace par une Ic�ne Sacr�e	50pts Gratuit
Cloche de D�votion	Ajoutez une Cloche de D�votion au Titan ou Remplacez deux syst�mes d'arme de carapace par une Cloche de D�votion	100pts Gratuit
Auspex am�lior�	Le titan gagne la capacit� Auspex am�lior�	25pts
Tunneliers	Vous pouvez transporter une formation compl�te pour les co�ts indiqu�s, mais vous devez imp�rativement occuper toutes les places disponibles. Termite Taupe Fouisseuse	+25pts +50pts +75pts

Récapitulatif :

Nom	Type	vitesse	Blinda ge	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2 x Armes de carapace	-	-	Arc de tir frontal fixe
						2x Armes de bras	-	-	Arc de tir frontal
Notes :	<p>Capacité de dommage 8, 6 boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>								
Titan Warbringer Nemesis	EG	15cm	4+	3+	3+	Nemesis Quake Canon	90cm	3 PB	MA, Tir Indirect Arc de tir frontal fixe
						2x Anvillus-pattern Defence Battery	45cm	2x AP3+/AC4+/AA5+	
						2x Armes de bras à choisir parmi Canon gatling, Turbo-lasers, Melta Canon et Volcano Canon			Arc de tir frontal
Notes :	<p>Capacité de dommage 7, 5 boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warbringer et infligeant une touche sur un 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warbringer subit un point de dommage supplémentaire. Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>								
Titan Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	1 x Armes de carapace	-	-	Arc de tir frontal fixe
						2x Armes de bras	-	-	Arc de tir frontal
Notes :	<p>Capacité de dommage 6, 4 boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>								
Titan Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	2 x Armes de bras	-	-	Arc de tir frontal fixe
Notes :	<p>Capacité de dommage 3, 2boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warhound et infligeant une touche sur un 6+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warhound subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>								
Titan Imperator	Inf	15cm	4+	4+	3+	Bastions	-	-	Attaques supplémentaires (+4), Transport (8)
						Armement tertiaire	(15cm)	Armes légères	AS+2
						Canon Fournaise	60 cm	10 PB	Arc de tir frontal
						4x Obusiers	75 cm	AP4+/AC4+	
						Sismo Canon	90 cm	3 PB, MA	Arc de tir frontal fixe
						Laser de défense	90 cm	MA2+/AA4+, TT(D3)	
						Annihilateur à Plasma	90 cm	4xMA2+, TT(D3)	Arc de tir frontal, Rechargement
Notes :	<p>Capacité de dommage 12, 8 boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant l'Imperator et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, l'Imperator subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Charismatique, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>								
Titan Warmonger	Inf	15cm	4+	4+	3+	8x Missile Doomstrike	(illimité)	MA3+, TT(D6)	Ne peut tirer que 2 missiles par tour, Tir Unique
						Canon Vengeance	90cm	2xMA2+	
						4x Autocanon Hyde	45cm	2xAP4+/AC5+/AA5+	
						Centre de contrôle	-	-	Peut relancer un jet pour toucher d'une arme ou d'un système d'arme par tour
						Arme de tête	45cm	AP4+/AC4+	Arc de tir frontal fixe
						Armement tertiaire	(15cm)	Armes légères	AS+2
						Bastions	-	-	Attaques supplémentaires (+4), Transport (8)

Notes :	Capacité de dommage 12, 8boucliers : Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant l'Imperator et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, l'Imperator subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée. Notes : Charismatique Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.									
Secutarii Peltats	Inf	15cm	5+	5+	4+	Galvanic Caster	(15cm)	Armes légères	Svg Invu	
Secutarii Hoplite	Inf	15cm	4+	4+	5+	Arc Lance	Contact	Armes d'assaut	Svg Invu	
Termite	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut		
Notes :	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 2 Secutarii									
Taube	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut		
Notes :	Capacité de dommage : 2 ; Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 8 Secutarii <i>Critique : détruit</i>									
Fouisseuse	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut		
Notes :	Capacité de dommage : 4 ; Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 16 Secutarii <i>Critique : détruit</i>									

L'armement des Titans

Les Titans choisissent leur armement avec les restrictions suivantes :

- 1- Un Titan Warhound est équipé de deux armes légères.
- 2- Un Titan Reaver doit être équipé de 3 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support
- 3- Un Titan Warbringer Nemesis doit être équipé de 2 Armes de bras à choisir parmi Canon gatling, Turbo-lasers, Melta Canon et Volcano Canon
- 4- Un Titan Warlord doit être équipé de 4 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support

Les armes des catégories Légères et Assaut sont gratuites, les armes Tactiques coûtent 25 points pièce et les armes de support coûtent 50 points pièce. Ces points s'ajoutent à ceux du Titan sélectionné. Le titan Warlord a la possibilité de prendre un deuxième arme tactique de carapace identique gratuitement, parmi : Lance-roquette apocalypse, Turbo laser, Méga-bolter vulcain, Canon Gatling.

ARMES LEGERES (uniquement pour les titans Warhounds)

Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Griffe d'Ursus	30cm Et (contact)	MA4+ Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) TT Ignore les boucliers
Matrix Shock Lance	25cm Et (15cm)	AC4+ Armes légères	Rupture Attaque supplémentaire (+1) Lance Ignore les boucliers.
Canon à plasma léger	45cm	2 x MA2+	Rechargement
Canon Inferno léger	30cm et (15cm)	3PB Armes légères	Ignore les couverts Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts
Destructeur turbo laser léger	45cm	4 x AP5+ / AC3+	-
Méga bolter Vulcain léger	45cm	4 x AP3+ / AC5+	-

ARMES D'ASSAUT

Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Module d'assaut Corvus	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+4), Transport (8), Le module d'assaut Corvus est réservé aux titans Warlords. Emplacement de bras uniquement

Poing de combat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3), Tueur de titan (1D3), Emplacement de bras uniquement
Poing tronçonneur	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+6), Macro arme, Emplacement de bras uniquement
Démolisseur	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Tueur de titan (1D6), Frappe en premier, Emplacement de bras uniquement

ARMES TACTIQUES

Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Canon à plasma	60cm	3 x MA2+	Rechargement, Emplacement de bras uniquement
Canon Inferno	30cm et (15cm)	4PB Armes légères	Ignore les couverts Attaque supplémentaires (+2), Ignore les couverts Emplacement de bras uniquement
Destructeur turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	Emplacement de bras et de carapace
Méga bolter Vulcain	45cm	6 x AP3+ / AC5+	Emplacement de bras et de carapace
Lance-roquettes Apocalypse	60cm	4PB	Emplacement de carapace uniquement
Canon gatling	60cm	4 x AP4+ / AC4+	Emplacement de bras et de carapace
Thermo fuseur	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+3), Macro arme Emplacement de bras uniquement
Canon fuseur	30cm et (15cm)	2 x MA3+ Armes légères	Tueur de titan (1) Attaques supplémentaires (+1), Tueur de titan (1D3) Emplacement de bras uniquement
Poing de Combat Arioeh (Titan Warlord uniquement)	(contact) Et 30cm	Armes d'assaut 2x AP3+/AC5+	Attaques supplémentaires (+3), Tueur de titan (1D3), Emplacement de bras uniquement

ARMES DE SUPPORT

Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Annihilateur à plasma	90cm	4 x MA2+	Rechargement Emplacement de bras uniquement
Sismo canon	90cm	3PB	Macro arme Emplacement de bras uniquement
Canon volcano	90cm	MA2+	Tueur de titan (1D3) Emplacement de bras uniquement
0-1 Missile Warp	Illimité	MA2+	Tir unique, Tueur de titan (1D3), Tir indirect, cette arme ignore les boucliers. Emplacement de carapace uniquement
Missile de barrage	Illimité	8PB	Tir unique, Rupture, Tir indirect, Emplacement de carapace uniquement

Améliorations des Titans

Nom	Type	vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Légit	-	-	-	-	-	-	-	-	Commandant Suprême. Le Légit doit obligatoirement rejoindre un Titan Warlord ou Imperator. Si aucun Warlord n'est présent, il rejoindra un Titan Reaver
Princeps Vétéran	-	-	-	-	-	-	-	-	Commandant, Meneur.
Multi-laser de Carapace	-	-	-	-	-	Multi-laser de carapace	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	
Icône Sacrée	-	-	-	-	-	-	-	-	Donne la capacité Charismatique au titan. Si l'Icône Sacrée remplace une arme, elle est considérée comme une arme tactique pour le choix des armes de titans
Cloche de Dévotion	-	+5cm	-	-	++	-	-	-	Donne les capacités Charismatique, Meneur et Sauvegarde Invulnérable au titan. Si elle remplace 2 armes, elle est considérée comme deux armes tactiques pour le choix des armes des titans.
Auspex amélioré	-	-	-	-	-	-	-	-	Donne la capacité Tir indirect à toutes les armes ayant une valeur de Barrage. Elle est considérée comme une arme tactique pour le choix des armes des titans.

Adeptus Mechanicus

[40k] - Age de l'Imperium

[40k] - Croisade Indomitus

Liste d'armée de l'Adeptus Mechanicus:

Alliance : armée du Mechanicum

Un **tiers** des points d'une liste de l'**Adeptus Mechanicus** peut être sélectionné dans une des deux listes **Chevalier** ou **legio Titanicus**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc...).

Valeur stratégique: 3

Initiative : Toutes les formations ont une initiative de 2+. Les Magos donnent +1 aux jets d'initiative des formations d'infanterie dans lesquels ils se trouvent.

Tunneliers

Le Mechanicum utilise des Tunneliers pour mener sans danger par voie souterraine les troupes à des lieux clés du champ de bataille :

- Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux, ils n'interviennent pas directement dans le jeu tant qu'ils n'émergent pas.
- Noter secrètement au début de quel tour ils feront surface ainsi que les coordonnées (à partir de la pointe de la ou d'une des foreuses) où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.
- Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils ne peuvent le faire qu'à partir du second tour et s'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour.
- Les tunneliers émergeant sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie. Une fois les tunneliers placés vous pouvez faire débarquer vos troupes de suite.
- Il n'y a pas de déviation mais si toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.
- S'il y a plus d'une unité de Tunnelier qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

Structure

Bases			
Formation	Composition	Options	Cout
1+ Skitarii Vanguard	8 skitarii vanguard + 4 Skorpius Dunerider	Skitarii Vanguard, Magos, Skorpius Desintegrators	250pts
Kataphron	6 Kataphron breachers	Magos, Onagre Icarus	325pts
Onagres laser	6 onagres laser	Onagre icarius	225pts
Onagres phosphorus	6 onagres phosphore	Onagre Icarus	225pts

Soutiens - [2 par choix de base]			
Formation	Composition	Options	Cout
Groupe d'assaut souterrain Skitarii	8 skitarii vanguard et transports tunneliers (obligatoires)	Magos, Tunneliers,	175pts
Skitarii Ruststalkers	6 Ruststalkers	Magos, Tunneliers, Skorpius Duneriders,	225pts
Skitarii Rangers	6 skitarii rangers	Magos, Tunneliers, Skorpius Duneriders (les Rangers perdent la compétence Eclaireur)	200pts
Sicarian Infiltrators	6 Sicarian Infiltrators	Magos, Téléportation	200pts
Electro prêtre	8 electro prêtre	Magos, Tunneliers, Skorpius Duneriders, Skorpius Desintegrators	225pts
Kastellan	6 Kastellan	Cybernetica Datasmith	300pts
Sydonians Dragons	6 dragons sydoniens		225pts
Ironstrider ballistarii	6 Ballistarii		225pts
Ordinatus minoris	1 Ordinatus Minoris	Ordinatus Minoris	150 pts
Kataphrons Destroyers	6 Kataphrons Destroyers	Magos, Onagre Icarus	325pts
Skorpius Disintegrators	6 Skorpius Desintegrators		300pts
Skitarii Pteraxii	6 Skitarii Pteraxii	Magos, Thermal Riders	225pts
Archaeopters Transvector	4 Archaeopters Transvector Et Ajoutez 4 Skitarii Vanguard pour + 100pts Ou Ajoutez 4 Electro-prêtres + 125pts	Magos	150pts
Archaeopters Stratoraptor	6 Archaeopters Stratoraptor		300pts
Serberys Raiders	6 Serberys Raiders		175pts

Soutiens rares - [1 par choix de base] - [$\frac{1}{3}$ des points maximum]			
Formation	Composition	Options	Cout
Ordinatus Mars	1 Ordinatus Mars		400 pts
Ordinatus Armageddon	1 Ordinatus Armageddon		450 pts
Ordinatus Golgotha	1 Ordinatus Golgotha		550 pts
Primaris lightning	3 Primaris lightning		200pts
Avenger	2 Avengers	0-2 Avengers 75pts chaque	150pts
Cruiser/Ark mechanicus			150/300 pts

Options		
Formation	Composition	Cout
Magos	Ajoutez un <i>Techpriest</i> à la formation. Un seul Techpriest doit devenir Techpriest Dominus pour +25pts	+25 pts
Cybernetica Datasmith	Ajoutez 1 Cybernetica Datasmith à la formation	+50pts
Skitarri vanguard	Ajoutez 4 skitarii vanguard et 2 Skorpius Dunerider à la formation	+150pts
Onagre Icarus	Remplacez un onagre par un onagre Icarius à la formation	+25pts
Tunneliers	Vous pouvez transporter une formation complète pour les coûts indiqués, mais vous devez impérativement occuper toutes les places disponibles. Termite Taupe Fouisseuse	+25pts +50pts +75pts
Skorpius Duneriders	Ajoutez suffisamment de Duneriders pour transporter toute la formation	25pts chaque
Skorpius Desintegrators	Ajoutez 1 à 2 Skorpius Desintegrators	50pts chaque
Ordinatus Minoris	Ajoutez 1 à 2 Ordinatus Minoris	125 pts chaque
Thermal Riders	Une formation maximum de Pteraxii peut acquérir la compétence téléportation	+50pts
Téléportation	La formation acquiert la compétence téléportation	+50pts

Récapitulatif

Nom	Type	vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Tech-priest Dominus	Pers.	-	-	-	-	Rayon Eradicateur Hache de l'Omnimesse	(15cm) (contact)	armes légères MA, Att supp(+1) Et armes d'assaut MA, Att supp(+1)	Cdt Sup., Blindage Renforcé, Svg Invu
Tech priest	Pers.	-	-	-	-	Hache de l'Omnimesse	(contact)	armes d'assaut MA, Att supp(+1)	Svg Invu, Commandant
Cybernetica Datasmith	Pers.	-	-	-	-	Gantelet énergétique	(contact)	armes d'assaut MA, Att supp(+1)	Charismatique, sans peur, Svg Invu
Electro-prêtre	Inf	15 cm	5+	4+	-	Electrolech stace	(contact)	armes d'assaut	Svg Invu, sans peur
Skitarii Vanguard	Inf	15 cm	6+	6+	4+	Carabine à radium	15cm cm	AP5+	Svg Invu
Skitarii Ranger	Inf	15 cm	6+	6+	6+	Galvanic rifle	45 cm	AP5+	Sniper, Eclaireur. Svg Invu
Skitarii Ruststalker	Inf	20 cm	5+	4+	-	Lames transoniques	(contact)	armes d'assaut Att supp(+1)	Infiltrateur, Svg Invu
Skitarii Sicarian Infiltrator	Inf	20 cm	5+	4+	4+	Stubcarabine & flechette blaster Taser goad	(15cm) (contact)	armes légères armes d'assaut	Svg Invu
Kataphron Breacher	Inf	15 cm	5+	4+	5+	Heavy arc rifle et Armes légères	30 cm (15cm)	AP4+/AC6+ Att supp(+1)	Blindage Renforcé, Svg Invu
Kataphron Destroyer	Inf	15 cm	5+	6+	5+	Coulevrine à plasma Lance-flamme	30 cm (15cm)	MA3+ Ignore les couverts	Blindage Renforcé, Svg Invu
Serberys Raiders	Inf	20cm	6+	6+	5+	Pistolet à phosphore	(15cm)	Armes légères Ignore les couverts	Montés, éclaireurs, Svg Invu
Pteraxii Skytalkers	Inf	30cm	6+	5+	5+	Chalumeau à phosphore	(15cm)	Armes légères Ignore les couverts	Réacteurs dorsaux, Svg Invu
Ballistarii Ironstriders	VL	25cm	5+	6+	5+	Autocanon jumelé	45cm	AP4+/AC5+	Marcheur, Eclaireur, Svg Invu
Sydonian Dragoons	VL	25cm	5+	4+	-	Lance taser	(contact)	Arme d'assaut, frappe en premier	Marcheur, Infiltrateur, Svg Invu
Kastelan automata	VB	20cm	4+	4+	5+	Eclateur à phosphore et Poing énergétique	45cm et (15cm) (contact)	AP4+, Ignore les couverts Armes légères Armes d'assaut, Att supp(+1) MA	Marcheur, sans peur, Svg Invu
Onagre Laser	VB	20 cm	4+	6+	5+	Laser à Neutron Mitrailleuses cognis	45 cm (15cm)	AC4+ Armes légères	Marcheur, Svg Invu
Onagre Phosphore	VB	20 cm	4+	6+	4+	Eclateur à Phosphore Lourd jumelés Mitrailleuses cognis	45 cm (15cm)	AP3+/AC6, Ignore les couverts Armes légères	Marcheur, Svg Invu
Onagre Icarus	VB	20 cm	4+	6+	5+	Matrice Icarus Mitrailleuses cognis	45 cm (15cm)	2xAP5+/AC5+/AA4+ Armes légères	Marcheur, Svg Invu
Electro-prêtre	Inf	15 cm	5+	4+	6+	Electrolech stace	(contact)	armes d'assaut	Svg Invu ; sans peur
Termite	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 2 Skitarii, Electro-prêtres
Skorpius Dunerider	VB	25cm	4+	6+	4+	Mitrailleuses cognis jumelées Mitrailleuses cognis	30cm (15cm)	AP5+ armes légères	Marcheur, transport (2 skitarii vanguards, 2 skitarii rangers (perdent la compétence éclaireur), 2 electro-prêtres, 2 skitarii sicarians, 2 skitarii rustalkers)

Skorpius Desintegrator	VB	25cm	4+	6+	4+	Lance missile disruptor Canon à énergie Beleros Mitrailleuses cognis	30cm 30cm (15cm)	AP4+/AC6+ 1 PB tir indirect armes légères	Marcheur
Archaeopter Transvector	VB	35cm	5+	6+	5+	mitrailleuses Cognis Mitrailleuse Cognis jumelée	(15cm) 30cm	armes légères AP5+	Antigrav, éclaireur, Transport : 1 skitarii Vanguard, electro-prêtres
Archaeopter Stratoraptor	VB	35cm	5+	6+	5+	2x mitrailleuses Cognis eclateurs à phosphore lourd jumelés Canon laser Cognis Jumelé	(15cm) 45cm 45cm	armes légères AP3+/AC6+ Ignore les couverts AC4+	Antigrav, éclaireur
Taupe	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	Capacité de dommage : 2 ; Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 8 Skitarii, Electro-prêtres Critique : détruit
Fouisseuse	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	Capacité de dommage : 4 ; Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : 16 Skitarii, Electro-prêtres Critique : détruit
Ordinatus Minoris Sagittar	EG	20 cm	4+	5+	5+	Canon Volcano Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite	90 cm 45 cm 45 cm 45 cm	MA2+ TT AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture	FrF Arc Droit Arc Gauche Arc arrière CD2, 2 boucliers, Critique : détruit
Ordinatus Minoris Ulator	EG	20 cm	4+	5+	5+	Destructeur sonique Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite Couleuvrine Volkite	75 cm 45 cm 45 cm 45 cm	3PB Lance, Rupture AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture AP4+/AC6+ Rupture	FrF Arc Droit Arc Gauche Arc arrière CD2, 2 boucliers, Critique : détruit
Ordinatus Mars	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser Disrupteur sonique	45cm 100cm	AC5+ 10PB, Ignore les couverts, Rupture	FrF
Notes :	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée								
Ordinatus Armageddon	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser Canon Nova	45cm 100cm	AC5+ 4xMA3+, TT(d3)	FrF
Notes :	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée.								
Ordinatus Golgotha	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser 6x Missile Hellfire	45cm Illimitée	AC5+ 3PB, Ignore les couverts, MA, Tir Indirect, Tir unique	FrF FrF
Notes :	CD3, 6 Boucliers, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. Critique : Fissure au réacteur à plasma. Lancez 1D6 par fissure à la fin de chaque tour. Sur un 1, l'Ordinatus explose, sur 2-3 il perd 1 CD, sur 4-6 la fissure est réparée								
Primaris Lightning	A	C	6+	-	-	Canons lasers jumelés Roquettes Kraken	45cm 30cm	AC4+/AA5+ AC4+	FrF FrF
Notes :	Le Lightning peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci								
Avenger Fighter	A	CB	6+	-	-	Canon Vengeur 2xCanon laser Mitrailleuse lourde	30cm 30cm 30cm	2xAP3+/AC6+ AC5+/AA6+ AA6+	FrF FrF ArrF
Notes :	L'Avenger peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.								
Cruiser	V	-	-	-	-	Bombardement orbital Frappe Chirurgicale	-	3PB, MA MA2+, TT(D3)	
Ark Mechanicus	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	8PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire

