

EPIC
ARMAGEDDON

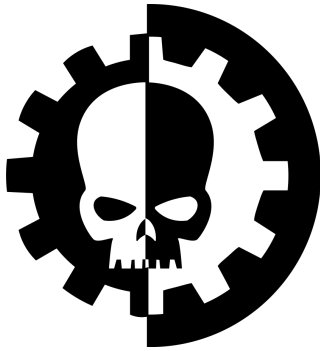


CODEX

ADEPTUS MECHANICUS

EA-FR

ADEPTUS MECHANICUS



"Le besoin intrinsèque d'un ordre parfait est profondément ancré dans la psyché. La galaxie s'oppose à cet ordre. Une telle dissidence doit être systématiquement éliminée. Sans pitié, sans exception, elle doit être éliminée, comme l'énonce la voie suprême de la logique. Voilà ce qui me pousse à envoyer mes légions paver le chemin de l'illumination de l'Omnimesse."

Vitruvius Eng, Technoprêtre Dominus

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Mechanicus.

Les armées de l'Adeptus Mechanicus sont organisées en formations appelées **détachements principaux**, **détachements de soutien**.

Chaque **détachement** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque détachement quelles améliorations sont autorisées. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par détachement sans autre contrainte. Les améliorations font partie intégrante des **détachements** et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'un détachement tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de support** sont des formations autonomes des détachements. Un maximum de 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : Boucliers du vide

Certains engins de guerre 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 celles de fusillade.

Les boucliers désactivés peuvent être réparés. **Un engin de guerre répare 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 soit retirer 2 pions d'impact, soit réparer 2 boucliers, soit retirer 1 pion d'impact et réparer 1 bouclier).

Règle spéciale : 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 émergents 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.

Alliance : Mechanicum

Un tiers des points d'une liste de l'Adeptus Mechanicus peut être sélectionné dans l'un des deux codex **Légions Titaniques** ou **Chevalier Impériaux**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc.) et elle ne peut pas inclure d'unités possédant la note *Commandant Suprême*.

LISTE D'ARMÉE DE L'ADEPTUS MECHANICUS

Les armées de l'Adeptus Mechanicus ont une **valeur stratégique de 3**. Les formations de l'armée ont une **valeur d'initiative de 2+**. Les Tech Priests et Tech Priests Dominus donnent une valeur d'initiative de 1+ à leur formation.

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX DE L'ADEPTUS MECHANICUS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Skitarii Vanguard	8 unités de Skitarii Vanguard et 4 Duneriders	Magos, 0-2 Skorpius Desintegrators, Onagre Icarus	275 pts
	ou 12 unités de Skitarii Vanguard et 6 Duneriders		425 pts
Kataphrons	6 unités de Kataphrons	Magos, Onagre Icarus	275 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DE L'ADEPTUS MECHANICUS

(Jusqu'à 2 détachements de soutien par détachement principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Groupe d'assaut souterrain	8 unités de Skitarii Vanguard et 4 Termites	Magos	275 pts
	ou 8 unités de Skitarii Vanguard et 1 Taupe		225 pts
Skitarii Rangers	6 unités de Skitarii Rangers	Magos, Skorpius Duneriders, Avant Garde	150 pts
Electro-Prêtre	8 unités d'Electro-prêtre	Magos, Tunnelier, Skorpius Duneriders, Skorpius Desintegrators	200 pts
Sicarian Infiltrators	6 unités de Sicarian Infiltrators	Téléportation	200 pts
Sicarian Ruststalkers	6 unités de Sicarian Ruststalkers	Tunnelier, Skorpius Dunerider	200 pts
Serberys Raiders	6 unités de Serberys Raiders		150 pts
0-2 Pteraxii	4 unités de Pteraxii		175 pts
Ballistarii Ironstriders	6 unités de Ballistarii Ironstriders		200 pts
Sydonian Dragons	6 unités Sydonian Dragons		225 pts
Kastellan Automata	6 unités de Kastellan dont un Cybernetica Datasmith		350 pts
Onagre	6 unités Onagre	Onagre Icarus	325 pts
Skorpius Desintegrator	6 unités Skorpius Desintegrator	Skorpius Desintegrator	275 pts
Archeopter Transvector	6 unités Archeopter Transvector avec au choix:	Magos	300 pts
	6 unités de Vanguard Skitarii		325 pts
ou 6 unités d'Electro-prêtre			
Ordinatus Minoris	1 Ordinatus Minoris Sagittar ou Ulator	Ordinatus Minoris	200 pts

AMÉLIORATIONS DE L'ADEPTUS MECHANICUS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation)

Améliorations	Notes	Coût	
Magos	Ajoutez un Tech Priest à la formation (1 par tranche de 1000 pts)	50 pts	
	Ajoutez 0-1 commandant suprême à la formation	75 pts	
0-2 Avant Garde	Les unités de formation gagnent la note <i>Éclaireur</i> , la formation ne peut pas recevoir simultanément l'amélioration Skorpius Dunerider	25 pts	
Onagre Icarus	Remplacer un Onagre de la formation par un Onagre Icarus	25 pts	
	Ajouter un Onagre Icarus à la formation	75 pts	
Skorpius Dunerider	Ajoutez suffisamment de Duneriders pour transporter toute la formation	25 pts chacun	
Skorpius Desintegrator	Ajoutez 1 ou 2 Skorpius Desintegrator	50 pts chacun	
Ordinatus Minoris	Ajoutez 1 ou 2 Ordinatus Minoris	125 pts chacun	
Tunnelier	Vous pouvez choisir l'une des options suivantes :	Ajouter suffisamment de Termites pour transporter toute la formation	25 pts chacun
		Ajouter 1 Taupe à la formation	50 pts
Téléportation	Les unités de formation gagnent la note <i>Téléportation</i> .	50 pts	

SUPPORTS DE L'ADEPTUS MECHANICUS

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE DE L'OMNIMESSIE

Formations	Unités	Coût
Escadrille Archeopter Stratoraptor	2 à 4 Archeopter Stratoraptor	75 pts chacun
Escadrille Archeopter Fusilave	4 à 6 Archeopter Fusilave	50 pts chacun
Soutien Orbital	1 Croiseur	150 pts
	ou 1 Ark Mechanicus	300 pts

SOUTIENS DU CENTURIO ORDINATUS

Formations	Unités	Coût
Ordinatus Mars	1 Ordinatus Mars	400 pts
Ordinatus Armageddon	1 Ordinatus Armageddon	450 pts
Ordinatus Golgotha	1 Ordinatus Golgotha	550 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE L'ADEPTUS MECHANICUS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Tech-Priest Dominus	Perso	-	-	-	-	Rayon Eradicateur Hache de l'Omnimessie	(15cm) (contact)	Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant Suprême, Blindage Renforcé, Sauvegarde Invulnérable.</i>
Tech-Priest	Perso	-	-	-	-	Hache de l'Omnimessie	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.</i>
Cybernetica Datasmith	Perso	-	-	-	-	Gantelet Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Charismatique.</i>
Électro-Prêtres	Inf	15cm	5+	4+	-	Bâton Electroclaste	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Sans Peur.</i>
Skitarii Vanguard	Inf	15cm	5+	6+	4+	Carabine à radium	15cm	AP5+	
Skitarii Rangers	Inf	15cm	5+	6+	6+	Galvanic rifle	45cm	AP5+, Snp	
Sicarian Ruststalkers	Inf	20cm	5+	4+	-	Lames transoniques	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Infiltrateur.</i>
Sicarian Infiltrators	Inf	20cm	5+	5+	5+	Carabine à Fléchettes	(15cm) (contact)	Arme Légère, +1A Arme d'Assaut, +1A	
Kataphrons	Inf	15cm	5+	4+	5+	Canon à Torsion Lance-Flammes Cognis	30cm (15cm)	AP5+/AC3+ Arme Légère, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé.</i>
Serberys Raiders	Inf	20cm	5+	5+	5+	Pistolet à phosphore	(15cm)	Arme Légère, IC	<i>Montés, Éclaireurs.</i>
Pteraxii	Inf	30cm	5+	5+	5+	Pistolet à phosphore	(15cm)	Arme Légère, IC	<i>Réacteurs dorsaux, Téléportation.</i>
Ballistarii Ironstriders	VL	25cm	5+	6+	5+	Autocanons jumelés	45cm	AP4+/AC5+	<i>Marcheur.</i>
Sydonian Dragoons	VL	20cm	5+	4+	-	Lance taser	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, FeP	<i>Marcheur, Infiltrateur.</i>
Kastelan automata	VB	15cm	4+	4+	5+	Eclateur à phosphore Poing énergétique	45cm (15cm) (contact)	AP4+, IC Arme Légère, IC Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>
Onagre	VB	20cm	4+	6+	4+	Laser à Neutrons Mitrailleses cognis	45cm (15cm)	MA4+ Arme Légère	<i>Marcheur.</i>
Onagre Icarus	VB	20cm	4+	6+	4+	Matrice Icarus Mitrailleses cognis	45cm (15cm)	2xAP5+/AC5+/AA4+ Arme Légère	<i>Marcheur.</i>
Skorpius Dunerider	VB	25cm	4+	6+	4+	Mitrailleses cognis jumelées Mitrailleses cognis	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	<i>Marcheur, Transport (2): Infanterie.</i>
Skorpius Desintegrator	VB	25cm	4+	6+	4+	Lance-Missiles Disruptor Canon à énergie Beleros Mitrailleses cognis	30cm 30cm (15cm)	1PB, Ind AP4+/AC6+ Arme Légère	<i>Marcheur.</i>
Archæopter Transvector	VB	35cm	5+	6+	4+	Mitrailleses cognis jumelées Mitrailleses cognis	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	<i>Antigrav, Transport (1): Infanterie.</i>
Termite (Skitarii)	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (2): Infanterie.</i>
Taupe (Skitarii)	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (8): Infanterie. CD2 - Critique : Détruit.</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Ordinatus Minoris Sagittar	EG	20cm	4+	5+	5+	Canon Volcano (FF)	90cm	MA2+, TT (D3), FrtF	<i>CD2 / BI2 – Critique : Détruit.</i>
						Coulevrine Volkite (Droit)	45cm	AP4+/AC6+, Rpt, Drt	
						Coulevrine Volkite (Gauche)	45cm	AP4+/AC6+, Rpt, Gch	
						Coulevrine Volkite (Arrière)	45cm	AP4+/AC6+, Rpt, Arr	
Ordinatus Minoris Ulator	EG	20cm	4+	5+	5+	Destructeur sonore	75cm	3PB, Rpt, FrtF	<i>CD2 / BI2 – Critique : Détruit.</i>
						Coulevrine Volkite (Droit)	45cm	AP4+/AC6+, Rpt, Drt	
						Coulevrine Volkite (Gauche)	45cm	AP4+/AC6+, Rpt, Gch	
						Coulevrine Volkite (Arrière)	45cm	AP4+/AC6+, Rpt, Arr	

FEUILLES DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE L'OMNIMESSIE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Archæopter Stratoraptor	A	C	6+	-	-	Canon Laser Cognis Jumelé AA	45cm	AC4+/AA5+, Arr	
						2x Eclateur à phosphore AA	45cm	AP4+/AA6+, IC, FrtF	
Archæopter Fusilave	A	CB	6+	-	-	Racks de Bombes	15cm	1PB, FrtF	
						Système d'Interception Cognis	30cm	AA6+, FrtF	
Croiseur	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital (3)	∞	3PB, MA	
						Frappe chirurgicale	∞	MA2+, TT (D3)	
Ark Mechanicus	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital (8)	∞	8PB, MA	<i>Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.</i>

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DU CENTURIO ORDINATUS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Ordinatus Mars	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser	45cm	AC5+	<i>Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. CD3 / BI6 - 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.</i>
						Disrupteur sonore	100cm	10PB, Rpt, IC, FrtF	
Ordinatus Armageddon	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser	45cm	AC5+	<i>Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. CD3 / BI6 - 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.</i>
						Canon Nova	100cm	4xMA3+, TT (D3), FrtF	
Ordinatus Golgotha	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser	45cm	AC5+	<i>Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. CD3 / BI6 - 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.</i>
						6x Missile Hellfire	∞	3PB, IC, MA, Ind, Uniq, FrtF	

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :

perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :

AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couvert
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
Frnt : Arc de Tir frontal
FrntF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Ordinatus Mars	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser	45cm	AC5+	<i>Capacité de dommage : 3, 6 boucliers ; 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.</i>
						Disrupteur sonique	100cm	10PB, Rpt, IC, FrtF	

Vitesse :

C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier