

EPIC

ARMAGEDDON



FAN-CODEX

TĀGHMATA OMNISSIAH

EA-FR

TAGHMATA OMNISSIAH



"Un soldat obéissant est certes un atout pour son commandant. Or, l'obéissance implique la possibilité de désobéir. C'est une transgression indigne du service de l'Omnimessie, aussi abolissons-nous ce choix. Mes serfs ne sont pas obéissants, ce sont des pantins assujettis à ma volonté, pour parfaitement servir les desseins du Dieu-Machine."

Haephex Ul, Auxiliaire Lachrimallus

Forces

Le Taghmata Omnissiah utilise les feuilles de référence du Taghmata Omnissiah & Legio Cybernetica, d'Ordo Reductor & Questor Mechanicus, du Basilica Potentis, et du Mechanicum Obscur.

Utiliser la liste d'armée

Les listes qui suivent vous permettent de mettre sur pied un ost du Taghmata Omnissiah Loyaliste ou du Taghmata Omnissiah Renégat basé sur ceux déployés lors de la Grande Croisade puis durant l'Hérésie d'Horus.

Les osts du Taghmata Omnissiah Loyaliste sont organisés autour de formations appelées **formations de base et de support de la Legio Cybernetica**, elles-mêmes complétées par des **formations de l'Ordo Reductor, formations du Questor Mechanicus** qui leurs sont autonomes.

Les osts du Taghmata Omnissiah Renégat sont organisés autour de formations appelées **formations de base et de support du Mechanicum Obscur**, elles-mêmes complétées par des **formations de l'Ordo Reductor, formations du Questor Mechanicus** qui leurs sont autonomes.

Chaque formation de base débloque deux formations de support.

Chaque *formation* peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque *formation* quelle *amélioration* est autorisée. Chaque *amélioration* autorisée ne peut être **prise qu'une seule fois** par *formation* et seront parfois limitées dans leurs possibilités. Les *améliorations* font partie intégrante des *formations* et doivent respecter les règles de cohésion. Chaque *formation* peut prendre **jusqu'à trois améliorations**.

Les **formations de l'Ordo Reductor** sont des formations autonomes. Un maximum de la moitié des points peuvent être dépensés pour ces *formations*.

Les **formations du Questor Mechanicus** sont des formations autonomes. Un maximum de la moitié des points peuvent être dépensés pour ces *formations*.

Les **formations de support du Basilica Potentis** sont des formations autonomes des **détachements**. Elles ne peuvent pas recevoir d'*améliorations*. Un maximum d'un tiers des points peuvent être dépensés pour ces *formations*.

Règle spéciale : Parangons de métal

Les unités de cette formation possèdent un profil amélioré. Ils gagnent les Notes suivantes :

- Sauvegarde Invulnérable
- Sans Peur

Il ne peut jamais y avoir plus d'une formation bénéficiant de cette règle dans votre armée.



Icon de l'Adeptus Mechanicum

Règle spéciale : *Prêtre ordonné*

Tant qu'une unité **Prêtre ordonné** est vivante, sa formation peut retirer 1 pion impact supplémentaire si celle-ci réussit son jet de ralliement (un **Prêtre ordonné** ayant la capacité **Meneur** peut donc enlever 2 PI à sa formation si le jet est réussi).

Un **Primat Archimagos sur Abéant** peut toujours retirer 3 pions impacts supplémentaires à sa formation (la capacité **Meneur** donnée par la capacité **Commandant Suprême** est déjà incluse dans ces 3 pions impacts).

Toute formation contenant au moins un Magos Auxiliaire **et/ou** **Primat Archimagos sur Abéant** peut sélectionner l'amélioration **Gardes Scyllax** une seule fois.

Les unités de **Technoserfs** détruites peuvent être réparées par une unité **Prêtre Ordonné**. Si leur formation effectue un test de Regroupement dans le cadre d'un ordre de Regroupement ou Tenir, on peut utiliser le résultat de son dé pour retirer des pions d'impact ou pour faire revenir en jeu des unités de Technoserfs, sans dépasser pour autant leur effectif initial (par exemple, si le résultat est 2, vous pouvez soit retirer 2 pions d'impact, soit réparer 2 unités, soit retirer 1 pion d'impact et réparer 1 unité).

Règle spéciale : *Automates*

Les unités **Automates** ne génèrent pas de pion impact lorsqu'elles sont détruites. Par contre, elles reçoivent des pions d'impact dans tous les autres cas (ex : arme à Rupture, Barrage, Feu Croisé ...).

Les unités **Automates** comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

En outre, les unités **Automates** ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler. A moins que leur formation ne contienne une unité ayant la règle spéciale : **Prêtre ordonné**.

Règle spéciale : *Questor Mechanicus*

Les Chevaliers Styrix, Megaera et Atropos sont des engins de guerres mobiles et leurs armes ont toutes un angle de tir frontal. Les Chevaliers Asterius sont des engins de guerres d'appui feu et leurs armes ont toutes un angle de tir frontal fixe.

Les Chevaliers sont protégés par un Bouclier à lons.

Un Chevalier peut décider d'utiliser la sauvegarde de son Bouclier à lons 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 la sauvegarde du Bouclier à lons 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 lons.

Par contre, cette règle ne s'applique pas contre les attaques de corps à corps et les tirs en cas de feu croisé.

Règle spéciale : *Boucliers du vide*

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 : *Boucliers Constructs*

Les Constructs du Mechanicum Obscur possèdent des Boucliers Constructs.

Le nombre dont en dispose chaque unité est indiqué sur sa fiche d'unité, **BC**. Les Boucliers Constructs fonctionnent de la même manière que les Boucliers du Vide des Impériaux, à la différence qu'une fois abattus, ils ne sont pas réparables et restent donc inactifs jusqu'à la fin de la bataille.



TAGHMATA OMNISSIAH - LOYALISTE

Le Taghmata Omnisiah a une **valeur stratégique de 3**. Toutes les formations ont une **Initiative de 2+**.

Les formations contenant au moins une unité **Prêtre Ordonné**, celles du **Basilica Potentis**, l'**Ordinatus Mars** et les unités ayant la règle spéciale **Parangons de Métal** ont une **initiative de 1+**.

FORMATIONS DE BASE DE LA LEGIO CYBERNETICA

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Cénacle de Technoserfs (0-1 par de 1000 pts)	12 unités de Technoserfs et 1 Magos auxiliaire	Magos primat, Levée supplémentaire, Transport	150 pts
Manipule Castellax	6 Castellax et 1 Magos auxiliaire	Magos primat	250 pts
Escadron Krios	6 Char de combat Krios (tous types)		325 pts

FORMATIONS DE SUPPORT DE LA LEGIO CYBERNETICA

(Jusqu'à 2 formations de support par formation de base de la Legio Cybernetica)

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Ost Myrmidon	4 ou 8 unités de Myrmidons (tous types)	Transport	200 pts / 400 pts
Manipule Vorax	6 unités de Vorax	Parangons de métal	275 pts
Escadron Vultarax	4 ou 6 Vultarax		200 pts / 300 pts
Manipule Arlatax	4 Arlatax	Parangons de métal	250 pts
Manipule Domitar	4 Domitars	Magos auxiliaire, Parangons de métal	250 pts
Manipule Thanatar	4 Thanatar Cavas ou 4 Thanatar Calix	Magos auxiliaire, Parangons de métal	300 pts
Escadron Karacnos	4 Char d'assaut Karacnos		300 pts

FORMATIONS DU QUESTOR MECHANICUS

(Jusqu'à 1/2 des points disponibles peuvent être dépensés dans ces formations)

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Armigères Moirax	4 ou 6 Moirax		250 pts / 375 pts
Mechanicus Magaera	3 ou 4 Magaera	Lord Scion	350 pts / 475 pts
Mechanicus Styrix	3 ou 4 Styrix	Lord Scion	350 pts / 475 pts
Mechanicus Atropos	3 ou 4 Atropos	Lord Scion	375 pts / 500 pts
Mechanicus Asterius	1 ou 2 Asterius		300 pts / 550 pts

FORMATIONS DE L'ORDO REDUCTOR

(Jusqu'à 1/2 des points disponibles peuvent être dépensés dans ces formations)

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Cohorte Thallax	6 ou 8 unités de Thallax	Magos auxiliaire, Magos primat, Transport, Empyrite	225 pts / 300 pts
Cohorte Ursarax	8 unités d'Ursarax		300 pts
Couvent Reductor	2 Technoprétre de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serviteurs	Mission élargie, Transport	175 pts
Batterie d'artillerie	3 Medusa		225 pts
Batterie Minotaures	2 Minotaure		350 pts
Ordinatus Minoris	1 Ordinatus Minoris Sagittar ou Ulator	Ordinatus Minoris	200 pts
Ordinatus Mars	1 Ordinatus Mars		400 pts

FORMATIONS DE SUPPORT DU BASILICA POTENTIS

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

BASILIKON ASTRA

Formations	Unités	Coût
Escadron Avengers	2 ou 3 Avengers	150 pts / 225 pts
Escadron Primaris Lighting	2 ou 3 Lightning Strike Fighters	200 pts / 275 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur ou 1 Ark Mechanicus	150 pts / 300 pts

LEGIO TITANICUS

Formations	Unités	Coût
Titan Warhound	1 ou 2 Titan Warhound de croisade	275 pts / 500 pts
Titan Direwolf	1 Titan Direwolf de croisade	325 pts
Titan Reaver	1 Titan Reaver de croisade	650 pts

AMÉLIORATIONS DE TAGHMATA

Améliorations	Unités	Coût
0-1 Empyrite	Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanterie de la formation si celle-ci contient 6 unités	50 pts
Gardes Scyllax	Ajouter 4 unités de Scyllax	75 pts
Levée supplémentaire	Ajouter 4 unités de Technoserfs Ajouter 8 unités de Technoserfs Ajouter 12 unités de Technoserfs	50 pts / 100 pts / 150 pts
Lord Scion	Ajouter un Lord Scion	25 pts
Magos auxiliaire	Ajouter un Magos Auxiliaire	50 pts
0-1 Magos primat	Remplacer un Magos Auxiliaire par un Primat Archimagos sur Abéant	25 pts
Mission élargie	Ajouter 2 Technoprétres de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serviteurs	175 pts
Ordinatus Minoris	Ajoutez 1 ou 2 Ordinatus Minoris (tous types)	150 pts chacun
0-1 Parangons de métal	Accorde la règle <i>Parangons de métal</i> à la formation	75 pts
Transport	Ajouter suffisamment de Convoyeur Triaros et/ou de Macrocardid Explorator que nécessaire pour transporter toute la formation	75 pts chacun / 125 pts les 2 Triaros

TAGHMATA OMNISSIAH - RENÉGAT

Le Taghmata Omnissiah Renégat a une **valeur stratégique de 3**. Toutes les formations ont une **Initiative de 2+**.

Les formations contenant au moins une unité **Prêtre Ordonné**, celles du **Basilica Potentis**, les **Scorpions Colossi** et l'**Ordinatus Mars** ont une **initiative de 1+**.

FORMATIONS DE BASE DU MECHANICUM OBSCUR

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Cénacle de Technoserfs (0-1 par de 1000 pts)	12 unités de Technoserfs et 1 Magos auxiliaire	Magos primat, Levée supplémentaire, Transport	150 pts
Cohorte Tenebrax	4 Tenebrax "Archer"	Contrôleur Noosphérique	300 pts
Escadron Krios	6 Char de combat Krios (tous types)		325 pts

FORMATIONS DE SUPPORT DU MECHANICUM OBSCUR

(Jusqu'à 2 formations de support par formation de base du Mechanicum Obscur)

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Ost Harpax	8 unités d'Harpax "Swarmer"		325 pts
Cohort Errax	4 Errax "Butcher"	Contrôleur Noosphérique	300 pts
Manipule Serperos	2 ou 3 Serperos "Overlord"	Contrôleur Noosphérique	175 pts chacun
0-1 Scorpions Colossi	1 à 3 Scorpions		225 pts chacun
Escadron Karacnos	4 Char d'assaut Karacnos		300 pts

FORMATIONS DU QUESTOR MECHANICUS

(Jusqu'à 1/2 des points disponibles peuvent être dépensés dans ces formations)

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Armigères Moirax	4 ou 6 Moirax		250 pts / 375 pts
Mechanicus Magaera	3 ou 4 Magaera	Lord Scion	350 pts / 475 pts
Mechanicus Styrix	3 ou 4 Styrix	Lord Scion	350 pts / 475 pts
Mechanicus Atropos	3 ou 4 Atropos	Lord Scion	375 pts / 500 pts
Mechanicus Asterius	1 ou 2 Asterius		300 pts / 550 pts

FORMATIONS DE L'ORDO REDUCTOR

(Jusqu'à 1/2 des points disponibles peuvent être dépensés dans ces formations)

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Cohorte Thallax	6 ou 8 unités de Thallax	Magos auxiliaire, Magos primat, Transport, Empyrite	225 pts / 300 pts
Cohorte Ursarax	8 unités d'Ursarax		300 pts
Couvent Reductor	2 Technoprétre de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serviteurs	Mission élargie, Transport	175 pts
Batterie d'artillerie	3 Medusa		225 pts
Batterie Minotaures	2 Minotaure		350 pts
Ordinatus Minoris	1 Ordinatus Minoris Sagittar ou Ulator	Ordinatus Minoris	200 pts
Ordinatus Mars	1 Ordinatus Mars		400 pts

FORMATIONS DE SUPPORT DU BASILICA POTENTIS

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

BASILIKON ASTRA		LEGIO TITANICUS			
Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Escadron Avengers	2 ou 3 Avengers	150 pts / 225 pts	Titan Warhound	1 ou 2 Titan Warhound de croisade	275 pts / 500 pts
Escadron Primaris Lighting	2 ou 3 Lightning Strike Fighters	200 pts / 275 pts	Titan Direwolf	1 Titan Direwolf de croisade	350 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur ou 1 Ark Mechanicus	150 pts / 300 pts	Titan Reaver	1 Titan Reaver de croisade	650 pts

AMÉLIORATIONS DE TAGHMATA

Améliorations	Unités	Coût
Contrôleur Noosphérique	Ajouter 1 Scyntillax "Cyclope"	75 pts
0-1 Empyrite	Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanterie de la formation si celle-ci contient 6 unités	50 pts
Gardes Scyllax	Ajouter 4 unités de Scyllax	75 pts
Levée supplémentaire	Ajouter 4 unités de Technoserfs Ajouter 8 unités de Technoserfs Ajouter 12 unités de Technoserfs	50 pts / 100 pts / 150 pts
Lord Scion	Ajouter un Lord Scion	25 pts
Magos auxiliaire	Ajouter un Magos Auxiliaire	50 pts
0-1 Magos primat	Remplacer un Magos Auxiliaire par un Primat Archimagos sur Abéant	25 pts
Mission élargie	Ajouter 2 Technoprétres de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serviteurs	175 pts
Ordinatus Minoris	Ajoutez 1 ou 2 Ordinatus Minoris (tous types)	150 pts chacun
Transport	Ajouter suffisamment de Convoyeur Triaros et/ou de Macrocarid Explorator que nécessaire pour transporter toute la formation	75 pts chacun / 125 pts les 2 Triaros

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DU TAGHMATA & LEGIO CYBERNETICA

Nom	Type	Vitesse	Bl	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Primat Archimagos sur Abéant	VB	15cm	4+	5+	5+	Rayon Eradicateur Hache de l'Omnimessie	(15cm) (contact)	Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Blindage Renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Prêtre ordonné
Magos Auxiliaire	Pers	-	-	-	-	Hache de l'Omnimessie	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Prêtre ordonné
Syllax	Inf	15cm	4+	4+	5+	Bolter Maxima	(15cm)	Arme Légère	Automates
Technoserfs	Inf	15cm	-	6+	6+	Mousquet laser	(15cm)	Arme Légère	Automates
									Toute formation contenant une ou plusieurs de ces unités ne peut pas tenter d'accomplir l'ordre suivant sans qu'elles soient toutes transportées : Redéploiement
Myrmidon Secutors	Inf	15cm	3+	4+	4+	Bolters Maxima Hache de l'Omnimessie	(15cm) (contact)	Arme Légère, +1A Arme d'Assaut, +1A, MA	Sauvegarde Invulnérable, Obstinés <i>Cette unité prend 2 places dans un Transport</i>
Myrmidon Destructors	Inf	15cm	3+	5+	5+	Faisceau de conversion Chargeurs-choc	45cm (contact)	MA4+ Arme d'Assaut, +1A	Sauvegarde Invulnérable, Obstinés <i>Cette unité prend 2 places dans un Transport</i>
Char d'assaut Karacnos	VB	30cm	5+	6+	5+	2x Mousquets à foudre Batterie de Mortiers Karacnos Bélier à choc	45cm 45cm (contact)	AP3+/AC5+, IC 2xAP4+/AC6+, Ind Arme d'Assaut, +1A	Blindage renforcé, Marcheur
Char de combat Krios	VB	30cm	5+	6+	5+	Canon à foudre Paire d'arquebuses volkites	45cm 30cm	2xAP3+/AC5+, IC AP4+/AC6+, Rpt	Blindage renforcé, Marcheur
Char de combat Krios Venator	VB	30cm	5+	6+	5+	Pulsar pilonnier Paire d'arquebuses volkites	45cm 30cm	2xAC4+, Rpt AP4+/AC6+, Rpt	Blindage renforcé, Marcheur
Convoyeur Triauros	VB	30cm	5+	6+	5+	Paire d'arquebuses volkites Canons à bolts Mauler jumelés Bélier-choc	30cm 30cm (contact)	AP4+/AC6+, Rpt AP4+, Rpt Arme d'Assaut, +1A	Blindage renforcé, Marcheur, Transport (4 unités d'Inf)
Macrocarid Explorator	VB	25cm	4+	6+	6+	2x Canons laser jumelés Canons à bolts Mauler	45cm 30cm	AC4+ AP5+, Rpt	Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur, Transport (2 unités d'Inf)
Castellax	VL	15cm	4+	5+	5+	Canon à bolts Mauler Bolters intégrés Chargeurs-choc	30cm (15cm) (contact)	AP5+, Rpt Arme Légère Arme d'Assaut, +1A	Automates, Marcheur
Vorax	Inf	20cm	4+	4+	5+	Paire de Canons rotor Fusil à foudre Arrois à lame énergétiques	30cm (15cm) (15cm) (contact)	AP5+, Rpt Arme Légère, +1A Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Automates, Infiltrateurs
Vultarax	VL	35cm	4+	6+	4+	Electro-éclateur Lanceurs Havoc jumelés	30cm 45cm	AP4+/AC4+ AP4+/AC5+, FrtF	Antigrav, Éclaireurs
Arlatax	VB	25cm	5+	5+	5+	Canon à plasma Arrois à lame énergétiques	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Automates, Marcheur, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux
Domitar	VB	15cm	4+	5+	5+	Lance-missile Domitar Marteaux à graviton	45cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+/AA6+ Arme Légère, IC Arme d'Assaut, +1A, MA	Automates, Marcheur, Blindage Renforcé
Thanatar Cavas	VB	15cm	4+	6+	5+	Mortier à plasma Canons à bolts Mauler jumelés Chargeurs-choc	30cm 30cm (contact)	1PB, IC, Ind AP4+, Rpt Arme d'Assaut, +1A	Automates, Marcheur, Blindage Renforcé
Thanatar Calix	VB	15cm	4+	6+	5+	Laser lourd Sollex Canons à bolts Mauler jumelés Bélier à gravitons	45cm 30cm (contact)	AC4+, Lance AP4+, Rpt Arme d'Assaut, MA	Automates, Marcheur, Blindage Renforcé

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE L'ORDO REDUCTOR & QUESTOR MECHANICUS

Nom	Type	Vitesse	Bl	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Technoprétre de l'Ordo Reductor	Pers	15cm	-	-	-	Faisceau de conversion Hache de l'Omnimessie	45cm (contact)	MA4+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Prêtre ordonné Une unité ne peut contenir qu'un seul Technoprétre de l'Ordo Reductor.
Escorte de Serviteurs	Inf	15cm	6+	6+	5+	2x Lance-Plasma Lourds Servo-armes	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut	Automates <i>Toute formation contenant une ou plusieurs de ses unités ne peut pas tenter d'accomplir les ordres suivants sans être transportée : Redéploiement</i>
Thallax	Inf	15cm	4+	6+	4+	Pulseur à Photons	15cm (15cm) (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA Arme Légère	Réacteurs Dorsaux <i>Cette unité prend 2 places dans un Transport</i>
Ursarax	Inf	30cm	4+	4+	5+	Incinérateurs Volkites Griffes éclair	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Réacteurs Dorsaux
Medusa	VB	20cm	5+	6+	6+	Canon Médusa Bolter lourd	60cm 30cm	MA4+, IC AP5+	
Minotaure	EG	15cm	4+	6+	6+	2x Canon Tremble-Terre ou	120cm 120cm	1PB, Ind AP4+/AC4+	Blindage Renforcé CD2 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.
Ordinatus Minoris Sagittar	EG	20cm	4+	5+	5+	Canon Volcano (FF) Couleuvrine Volkite (Droit) Couleuvrine Volkite (Gauche) Couleuvrine Volkite (Arrière)	90cm 45cm 45cm 45cm	MA2+, TT (D3), FrtF AP4+/AC6+, Rpt, Drt AP4+/AC6+, Rpt, Gch AP4+/AC6+, Rpt, Arr	CD2 / BI2 – Critique : Détruit
Ordinatus Minoris Ulator	EG	20cm	4+	5+	5+	Destructeur sonique Couleuvrine Volkite (Droit) Couleuvrine Volkite (Gauche) Couleuvrine Volkite (Arrière)	75cm 45cm 45cm 45cm	3PB, Rpt, FrtF AP4+/AC6+, Rpt, Drt AP4+/AC6+, Rpt, Gch AP4+/AC6+, Rpt, Arr	CD2 / BI2 – Critique : Détruit
Ordinatus Mars	EG	10cm	4+	6+	5+	2x Canon laser Disrupteur sonique	45cm 100cm	AC5+ 10PB, Rpt, IC, FrtF	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.
Lord Scion	Pers	-	-	-	-		(contact)	Arme d'assaut, +1A	Meneur
Moirax (Contact)	VB	25cm	5+	4+	5+	Veuglaire volkite Pince de siège	30cm	AP4+/AC6+, Rpt	Bouclier à Ion (5+), Marcheur, Blindage Renforcé, Éclaireurs
Moirax (Tirailleur)	VB	25cm	5+	6+	4+	2x Mousquet à foudre	45cm	AP3+/AC5+, IC	Bouclier à Ion (5+), Marcheur, Blindage Renforcé, Éclaireurs
Magaera	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon à foudre Pince de siège Hekaton Irradieur	45cm (15cm)	2xAP3+/AC5+, IC Arme d'Assaut, +1A, TT (1) Arme Légère, +1A	CD:2, Critique: Détruit Bouclier à Ion (4+), Blindage renforcé, Marcheur.
Styrix	EG	25cm	5+	3+	4+	Chiérovile Volkite Pince de siège Hekaton Irradieur	45cm (contact) (15cm)	2xAP3+/AC5+, Lance Arme d'Assaut, +1A, TT (1) Arme Légère, +1A	CD:2, Critique: Détruit Bouclier à Ion (4+), Blindage renforcé, Marcheur.
Atrapos	EG	30cm	5+	4+	3+	Découpeur de phase Atrapos ou	(contact) (15cm) 30cm	Arme d'assaut, +1A, MA Arme légère, +1A, MA 2xAP5+/AC4+, Lance	CD:2, Critique: Détruit Bouclier à Ion (4+), Blindage renforcé, Marcheur.
Asterius	EG	20cm	5+	5+	4+	2x Canons à conversion lourds jumelés Mortiers Karacnos 2x Couleuvrine Volkite	60cm 60cm 45cm	2xMA3+ 2xAP3+/AC6+ AP4+/AC6+, Rpt	CD:3, 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'Asterius et infligeant une touche sur un 6+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, l'Asterius subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée Bouclier à Ion (4+), Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DU BASILICA POTENTIS

Nom	Type	Vitesse	Bl	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Avenger		A	C	6+	-	-	Canon Avenger	30cm	AP3+/AC5+, FrtF
							Canon Laser (AA)	30cm	AC5+/AA6+, FrtF
							Mitrailleuse Lourde (AA)	30cm	AA6+, Arr
Lightning Strike Fighters		A	C	6+	-	-	Canons Laser Jumelés (FF+AA)	30cm	AC4+/AA5+, FrtF
							Skystrikes	30cm	AA4+, FrtF
Croiseur		VS	-	-	-	-	Bombardement orbital (3)	∞	3PB, MA
							Frappe chirurgicale	∞	MA2+, TT (D3)
Ark Mechanicus	VS	-	-	-	-	-	Bombardement orbital (8)	∞	8PB, MA
Titan Warhound de Croisade		EG	30cm	5+	4+	4+	Éradicateur Volkite léger	30cm	3xAP3+/AC4+, Rpt, IC, Frt
							Lance-missile Warhound	45cm	4xAP4+/AC4+, Frt
									Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD3 / BI2 – 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.
Titan Direwolf de Croisade		EG	25cm	5+	4+	4+	Dissipateur de Conversion	60cm	3xMA3+, FrtF
							Ardex defensor mega-bolters jumelés	15cm (15cm)	4xAP3+/AC6+, Frt Arme légère, +1A
									Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD3 / BI2 – 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.
Titan Reaver de Croisade		EG	20cm	4+	3+	3+	Éradicateur Volkite	45cm	3xAP3+/AC4+, Rpt, IC, FrtF
							Multi-Lasers de Carapace	30cm	AP5+/AC6+/AA5+
							Canon FusEUR	30cm	2xMA3+, TT (1), Frt
							et	(15cm)	Arme Légère, +1A, TT (D3), Frt
							Poing Tronçonneur	(contact)	Arme d'Assaut, +6A, MA, Frt
									CD6 / BI4 – 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 6+ 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.

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DU MECHANICUM OBSCUR

Nom	Type	Vitesse	Bl	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Harpax "Swarmer"	Inf	25cm	5+	5+	4+	Répéteurs exo-planaires	(15cm)	Armes légères, Lance	Réacteurs dorsaux, Automate
Scintillax "Cyclops"	VB	20cm	5+	5+	5+	Laser d'assaut	45cm	AP3+/AC6+	BC1 Marcheur, Blindage renforcé, Automate, Meneur, Prêtre Ordonné
Errax "Butcher"	VB	25cm	5+	3+	5+	Fuseur Errax Dendrites d'assaut	(15cm) (contact)	Arme Légère, MA Arme d'Assaut, +2A, MA	BC1 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
Tenebrax "Archer"	VB	25cm	5+	6+	4+	Laser d'assaut dépeceur Canon exo-planaire	45cm 30cm	2xAP3+/AC5+, Ignore les Boucliers AP3+/AC6+, Lance	BC1 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
Serperos "Overlord" (Bombarde)	EG	20cm	4+	6+	4+	Bombarde exo-planaire Machine d'irradiation	45cm 30cm	3PB, Lance, IC, FrtF MA4+	CD2 / BC2 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
Serperos "Overlord" (Laser)	EG	20cm	4+	6+	4+	Batterie de Laser d'assaut Machine d'irradiation	60cm 30cm	4xAP3+/AC4+, Ignore les Boucliers, FrtF MA4+	CD2 / BC2 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
Scorpions Colossi	EG	20cm	5+	3+	4+	Mega Canon Scorpions Lance Flammes Canon Démolisseur et 2x Griffes de Combat	30cm 15cm 30cm (15cm) (contact)	2xAP3+/AC5+ 2xAP4+, IC MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Infiltrateur, Marcheur, Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du Scorpions Colossi et de 2cm de large maximum. CD3 – Critique : Le Scorpion d'Airain est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+