



CONGRÉGATIONS GUERRIÈRES

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines de l'Adeptus Mechanicus. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence à un mot-clé entre chevrons, à savoir <MONDE-FORGE>. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<MONDE-FORGE>

La plupart des forces de l'Adeptus Mechanicus appartiennent à un monde-forge. Certaines fiches techniques précisent le monde-forge d'origine de l'unité (ex: Belisarius Cawl a le mot-clé **MARS**, et provient donc du monde-forge de Mars). Si une fiche technique **ADEPTUS MECHANICUS** ne précise pas son monde-forge d'origine, elle aura le mot-clé <MONDE-FORGE>. Lorsque vous incluez une telle unité dans votre armée, vous devez indiquer son monde-forge d'origine. Il vous suffit de remplacer toutes les occurrences du mot-clé <MONDE-FORGE> sur la fiche technique de l'unité par le nom du monde-forge de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Tech-Priest Dominus dans votre armée, et que vous décidez qu'il provient de Lucius, son mot-clé <MONDE-FORGE> est remplacé par **LUCIUS**, et son aptitude Seigneur du Culte de la Machine dirait: "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **LUCIUS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."

BELISARIUS CAWL



10



Belisarius Cawl est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Atomiseur Solaire ; Hache de l'Omnimessie. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Belisarius Cawl	6"	2+	2+	1	2	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Atomiseur Solaire	Lourde	12"	1	9+	6+	-
Hache de l'Omnimessie	Mêlée	Mêlée	1	8+	8+	-

APTITUDES

Seigneur de Mars : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités MARS amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Maître des Machines : À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité VÉHICULE IMPERIUM amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité VÉHICULE. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

Archimagos : Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un SEIGNEUR DE GUERRE et est sur le champ de bataille, vous générerez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

Mécanismes d'Autoréparation : Au début de la phase d>Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, MARS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECH-PRIEST, BELISARIUS CAWL

TECH-PRIEST MANIPULUS



6



Un Tech-Priest Manipulus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Lance Magnarail; Bâton de l'Omnimessie.

Tech-Priest Manipulus	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	6"	3+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance Magnarail	Lourde	18"	1	8+	7+	-
Canon Transsonique	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Bâton de l'Omnimessie	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance Magnarail, cette unité peut être équipée de 1 Canon Transsonique.

APTITUDES

Champ Galvanique: Ajoutez 3" à la caractéristique de Portée des armes de tir dont les unités <MONDE-FORGE> sont équipées tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

Maître des Machines: À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité VÉHICULE - <MONDE-FORGE> ou QUESTOR MECHANICUS - amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité VÉHICULE. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECH-PRIEST, MANIPULUS

TECH-PRIEST DOMINUS



7



Un Tech-Priest Dominus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Tech-Priest ; Hache de l'Omnimessie.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tech-Priest Dominus	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Tech-Priest	Lourde	24"	1	8+	8+	-
Hache de l'Omnimessie	Mêlée	Mêlée	1	8+	8+	-

APTITUDES

Seigneur du Culte de la Machine : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <MONDE-FORGE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Maître des Machines : À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité VÉHICULE – <MONDE-FORGE> ou QUESTOR MECHANICUS – amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité VÉHICULE. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECH-PRIEST, DOMINUS

TECH-PRIEST ENGINSEER



5



Un Tech-Priest Enginseer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Hache de l'Omnimessie & Servobras.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tech-Priest Enginseer	6"	4+	4+	1	1	6	5+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Hache de l'Omnimessie & Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	7+	-	-

APTITUDES

Maître des Machines : À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité VÉHICULE – <MONDE-FORGE> ou QUESTOR MECHANICUS – amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité VÉHICULE. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>
MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECH-PRIEST, ENGINSEER

SKITARII RANGERS



3



Les Skitarii Rangers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Fusils galvaniques; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Skitarii Rangers (5 figurines)	6"	4+	3+	1	1	5	8+
Skitarii Rangers (10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusils galvaniques	Armes Légères	30"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SKITARI RANGERS

SKITARI^{II} VANGUARD



3



Les Skitarii Vanguard sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 6). Elle est équipée de : Carabines à Radium ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Skitarii Vanguard (5 figurines)	6"	4+	3+	1	1	5	8+
Skitarii Vanguard (10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Carabines à Radium	Armes Légères	18"	x3	7+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI^{II}, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SKITARI^{II} VANGUARD

KATAPHRON BREACHERS



6



Les Kataphron Breachers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 12), 9 figurines (Rang de Puissance 18) ou 12 figurines (Rang de Puissance 24). Elle est équipée de : Griffes de Kataphron.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kataphron Breachers (3 figurines)	6"	4+	4+	1	2	5	6+
Kataphron Breachers (6 figurines)	6"	4+	4+	2	4	5	6+
Kataphron Breachers (9 figurines)	6"	4+	4+	3	6	5	6+
Kataphron Breachers (12 figurines)	6"	4+	4+	4	8	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Électrofusil Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	-	
Canon à Torsion	Lourde	24"	1	9+	5+	-	
Griffes de Kataphron	Mêlée	x2	6+	6+	-		

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants:
1 Électrofusil Lourd; 1 Canon à Torsion.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>
MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, KATAPHRON BREACHERS

KATAPHRON DESTROYERS



7



Les Kataphron Destroyers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 14), 9 figurines (Rang de Puissance 21) ou 12 figurines (Rang de Puissance 28). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kataphron Destroyers (3 figurines)	6"	4+	4+	1	2	5	8+
Kataphron Destroyers (6 figurines)	6"	4+	4+	2	4	5	8+
Kataphron Destroyers (9 figurines)	6"	4+	4+	3	6	5	8+
Kataphron Destroyers (12 figurines)	6"	4+	4+	4	8	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-flammes Cognis	Lourde	8"	1	7+	10+	Brasier
Canon à Gravitons Lourd	Lourde	30"	1	7+	5+	-
Éclateur à Phosphore	Lourde	24"	1	7+	9+	Tir Rapide
Couleuvrine à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon à Gravitons Lourd ; 1 Couleuvrine à Plasma.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-flammes Cognis ; 1 Éclateur à Phosphore.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, KATAPHRON DESTROYERS

SERVITORS



2



Les Servitors sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Servobras.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Servitors	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Bolter Lourd ; 1 Multi-fuseur ; 1 Canon à Plasma.

APTITUDES

Blocage Mental: Les caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de cette unité sont de 4+ tant qu'elle est à 6" ou moins d'au moins une unité **TECH-PRIEST <MONDE-FORGE>** amie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SERVITORS

CYBERNETICA DATASMITH



5



Un Cybernetica Datasmith est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cybernetica Datasmith	6"	3+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Maître des Machines : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité de **KASTELAN ROBOTS <MONDE-FORGE>** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité de **KASTELAN ROBOTS**. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>
MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECH-PRIEST, CYBERNETICA DATASMITH

SICARIAN RUSTSTALKERS



4



Les Sicarian Ruststalkers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 10). Elle est équipée de : Griffes-discord; Armes Transsoniques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sicarian Ruststalkers (5 figurines)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Ruststalkers (10 figurines)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Griffes-discord	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-
Armes Transsoniques	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SICARIAN RUSTSTALKERS

SICARIAN INFILTRATORS



6



Les Sicarian Infiltrators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Mitrailleuses; Armes d'Infiltrator.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sicarian Infiltrators (5 figurines)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Infiltrators (10 figurines)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Éclateurs à Fléchettes	Armes Légères	12"	x2	8+	10+	-	
Mitrailleuses	Armes Légères	18"	Util.	7+	9+	-	
Armes d'Infiltrator	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-	

OPTIONS D'EQUIPEMENT

- Au lieu de Mitrailleuses, cette unité peut être équipée d'Éclateurs à Fléchettes.

APTITUDES

Infiltrateurs, Troupes de Terreur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SICARIAN INFILTRATEURS

FULGURITE ELECTRO-PRIESTS



3



Les Fulgurite Electro-Priests sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 6), 15 figurines (Rang de Puissance 9) ou 20 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Bâtons Electroclastes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Fulgurite Electro-Priests (5 figurines)	6"	3+	4+	1	1	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (10 figurines)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (15 figurines)	6"	3+	4+	3	3	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (20 figurines)	6"	3+	4+	4	4	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bâtons Electroclastes	Mêlée	Mêlée	x2	5+	7+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (5+)

Drain de Vigueur: Si une unité ennemie est détruite à 1" ou moins de cette unité, la caractéristique de Sauvegarde de cette unité devient 6+ jusqu'à la fin de la bataille.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>
MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, ELECTRO-PRIESTS, FULGURITE

CORPUSCARI^{II} ELECTRO-PRIESTS



4



Les Corpuscarii Electro-Priests sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 8), 15 figurines (Rang de Puissance 12) ou 20 figurines (Rang de Puissance 16). Elle est équipée de : Gantelets Électrostatiques (Tir); Gantelets Électrostatiques (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Corpuscarii Electro-Priests (5 figurines)	6"	4+	3+	1	1	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (15 figurines)	6"	4+	3+	3	3	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (20 figurines)	6"	4+	3+	4	4	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Gantelets Électrostatiques (Tir)	Armes Légères	12"	x3	6+	8+	-
Gantelets Électrostatiques (Mêlée)	Mêlée		x3	6+	8+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (5+)

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>
MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, ELECTRO-PRIESTS, CORPUSCARI^{II}

SYDONIAN DRAGOONS



5



les Sydonian Dragoons sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 3 figurines (**Rang de Puissance 15**) ou 6 figurines (**Rang de Puissance 30**). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sydonian Dragoons (1 figurine)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
Sydonian Dragoons (3 figurines)	10"	3+	3+	3	3	6	7+
Sydonian Dragoons (6 figurines)	10"	3+	3+	6	6	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Serpentine à Phosphore	Lourde	18"	1	7+	9+	-
Jezzail à Radium	Lourde	30"	1	6+	8+	Sniper
Lance Taser	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants : 1 Jezzail à Radium ; 1 Lance Taser.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Serpentine à Phosphore (**Rang de Puissance +1 par arme**).

APTITUDES

Nuage d'Encens: Cette unité est toujours une cible masquée.

Datacâble à Large Spectre: Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités <MONDE-FORGE> tant qu'elles sont à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, SYDONIAN DRAGOONS

IRONSTRIDER BALLISTARI



6



Les Ironstrider Ballistarii sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 3 figurines (**Rang de Puissance 18**) ou 6 figurines (**Rang de Puissance 36**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ironstrider Ballistarii (1 figurine)	10"	3+	3+	1	1	6	8+
Ironstrider Ballistarii (3 figurines)	10"	3+	3+	3	3	6	8+
Ironstrider Ballistarii (6 figurines)	10"	3+	3+	6	6	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon Cognis Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Canon Laser Cognis Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants:
1 Autocanon Cognis Jumelé; 1 Canon Laser Cognis Jumelé.

APTITUDES

Datacâble à Large Spectre: Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités <MONDE-FORGE> tant qu'elles sont à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, IRONSTRIDER BALLISTARI

KASTELAN ROBOTS



7



Les Kastelan Robots sont une unité comprenant 2 figurines. Elle peut comprendre 4 figurines (Rang de Puissance 14) ou 6 figurines (Rang de Puissance 21). Elle est équipée de : Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kastelan Robots (2 figurines)	8"	4+	4+	2	2	8	5+
Kastelan Robots (4 figurines)	8"	4+	4+	4	4	8	5+
Kastelan Robots (6 figurines)	8"	4+	4+	6	6	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Éclateur à Phosphore Lourd	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Crémateur Incendine	Lourde	12"	1	6+	9+	Brasier
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Poings de Kastelan	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants : 1 Éclateur à Phosphore Lourd; 1 Crémateur Incendine.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants : 2 Éclateurs à Phosphore Lourds; 1 Poings de Kastelan.

APTITUDES

Protocoles de Combat : Cette unité a 1 des aptitudes listées ci-dessous, en fonction de l'ordre donné à son Détachement à la phase d'Ordres. L'aptitude dure jusqu'à la fin du tour. Notez que même si l'ordre du Détachement est changé par la suite, l'aptitude qu'a cette unité pour ce tour ne change pas.

Avance : Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité.

Tir Ajusté : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

Assaut : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, KASTELAN ROBOTS

ONAGER DUNECRAWLER



8



Un Onager Dunecrawler est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Faisceau d'Éradication; Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Onager Dunecrawler	8"	5+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Mitrailleuse Cognis	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Faisceau d'Éradication	Lourde	36"	2	6+	6+	-
Matrice Icarus	Lourde	48"	2	10+	5+	Anti-aérien
Laser à Neutrons	Lourde	48"	1	11+	3+	Destructeur
Éclateur à Phosphore Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	6+	8+	-
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Faisceau d'Éradication, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Matrice Icarus; 1 Laser à Neutrons et 1 Mitrailleuse Cognis; 1 Éclateur à Phosphore Lourd Jumelé.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleuse Cognis.

APTITUDES

Champ de Force Emanatus : Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité tant qu'elle est à 6" ou moins d'une ou plusieurs autres unités **ONAGER DUNECRAWLER <MONDE-FORGE>** amies.

Datacâble à Large Spectre : Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités **<MONDE-FORGE>** tant qu'elles sont à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, ONAGER DUNECRAWLER

SKORPIUS DUNERIDER



7



Un Skorpius Dunerider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Mitrailleuses Cognis ; Mitrailleuse Cognis Jumelée ; Coque Blindé.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Skorpius Dunerider	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Mitrailleuse Cognis	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Mitrailleuse Cognis Jumelée	Lourde	36"	2	8+	10+	-
Coque Blindé	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

APTITUDES

Datacâble à Large Spectre: Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités <MONDE-FORGE> tant qu'elles sont à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter 10 figurines d'**INFANTERIE – SECUTARI** ou <MONDE-FORGE> – amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **BELISARIUS CAWL**, **KATAPHRON BREACHER** ou **KATAPHRON DESTRUCTEUR**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, SKORPIUS DUNERIDER

SKORPIUS DISINTEGRATOR



Un Skorpius Disintegrator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 3 Mitrailleuses Cognis; Lance-missiles Disruptor; Canon Ferrumite; Coque Blindé.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Skorpius Disintegrator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon à Énergie Belleros	Lourde	48"	2	6+	7+	Barrage
Mitrailleuse Cognis	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Lance-missiles Disruptor	Lourde	36"	1	7+	8+	-
Canon Ferrumite	Lourde	48"	1	6+	5+	-
Coque Blindé	Mêlée		Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Ferrumite, cette unité peut être équipée de 1 Canon à Énergie Belleros (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Datacâble à Large Spectre: Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités <**MONDE-FORGE**> tant qu'elles sont à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARI, <**MONDE-FORGE**>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, SKORPIUS DISINTEGRATOR