



PATROUILLE : ADEPTUS MECHANICUS

MANIPULE VERASK-ALPHA

Ce manipule interarmes a été composé par le Technaigure Verask afin de lui fournir protection et puissance martiale lors des combats autour de la cité-turbine Shadravorsk. Alors que le Technaigure cherchait à réparer les autels-échangeurs thermiques endommagés par les envahisseurs orks et récupérer la précieuse archéotechnologie laissée par les technomagi massacrés, ses guerriers cyborgs exterminaient les assauts xénos successifs grâce à leur puissance de feu dévastatrice.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Technaigure Verask (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : Pistolet Mechanicus; hache de l'Omnimessie; servobras.

B Rangers Skitarii (10 figurines)

- 1 Ranger Skitarii Alpha est équipé de : Pistolet Mechanicus; Arme de mêlée d'Alpha.
- 6 Rangers Skitarii sont équipés de : fusil galvanique; arme de corps à corps.
- 1 Ranger Skitarii est équipé de : fusil galvanique; arme de corps à corps; datacâble amélioré.
- 1 Ranger Skitarii est équipé de : électrofusil; arme de corps à corps.
- 1 Ranger Skitarii est équipé de : arquebuse transuranique; arme de corps à corps.

C Destructeurs Kataphron (3 figurines)

- 1 Destructeur Kataphron est équipé de : canon à gravitons lourd; éclateur à phosphore; arme de corps à corps.
- 2 Destructeurs Kataphron sont équipés de : Couleuvrine à plasma Kataphron; lance-flammes Cognis; arme de corps à corps.

D Onagre des Dunes (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : Lance-missiles Daedalus; mitrailleuse Cognis; matrice Icarus; pattes d'Onagre des Dunes; datacâble à large spectre.



Matrice Icarus



Arquebuse transuranique



Ranger Skitarii



PATROUILLE : ADEPTUS MECHANICUS

MANIPULE VERASK-ALPHA

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser le Manipule Verask-Alpha se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Impératifs Doctrinaires, mentionnée sur la fiche technique de plusieurs unités, et décrite ci-dessous.

IMPÉRATIFS DOCTRINAIRES

Une armée de l'Adeptus Mechanicus qui va en guerre est un spectacle aussi glorieux que terrifiant, car chacun de ces guerriers saints s'avère être une fusion dérangement d'humain et de machine. Tandis que les Technoprêtres et leurs séides fanatiques entonnent de leurs voix modifiées des prières au Dieu-Machine, la soldatesque Skitarii et leurs Servitors mécaniques répondent aux impératifs doctrinaires téléversés par leurs maîtres pour augmenter et adapter leurs aptitudes martiales.

Au début du round de bataille, vous pouvez choisir 1 des Impératifs Doctrinaires ci-dessous. Jusqu'à la fin du round de bataille, cet Impératif Doctrinaire est actif pour votre armée, et toutes les unités de votre armée qui ont l'aptitude Impératifs Doctrinaires gagnent les aptitudes correspondantes décrites ci-dessous.

Impératif Protecteur

- Les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude **[LOURD]**.
- À chaque attaque de tir ciblant cette unité, si cette unité est dans votre zone de déploiement, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

Impératif Conquérant

- Les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude **[ASSAUT]**.
- À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, si la cible de l'attaque est dans la zone de déploiement adverse, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **TECHNOPRÊTRE TECHNAUGURE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Datacâble Omnibalistique. Vous pouvez la remplacer par Plaquette d'Impératifs Tactiques.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

DATACÂBLE OMNIBALISTIQUE

Il s'agit d'un augmétique antique et précieux profondément ancré dans le cervelet de ce guerrier et qui maintient une liaison haute constante avec les satellites-servitors en orbite. Leur augure binhaire alimente le flux optique du porteur avec des cogitations de ciblage avancées.

Chaque fois que l'unité du porteur est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Touche et vous pouvez relancer 1 jet de Blessure en résolvant ces attaques.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

PLAQUETTE D'IMPÉRATIFS TACTIQUES

Quand il y est contraint par des paramètres stratégiques prédéterminés, le porteur de cet objet le retire avec révérence de son étui en plastek et insère la plaquette de données dans son récepteur augmétique. Aussitôt, il est empli d'un afflux divin de force motrice, ces cogitateurs mentaux vrombissant sous l'abondance de données qui déferle dans les esprits de ces partisans. Galvanisés par cet instant de révélation statistique, les fidèles de l'Omnimesse abattent leurs cibles avec une précision et une efficacité inhumaines.

Une fois par bataille, quand l'unité du porteur est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude **[PRÉCISION]**.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Acquisition d'Exploration. Vous pouvez le remplacer par Mécanismes Sacrés.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

ACQUISITION D'EXPLORATION

Selon les rumeurs, de l'archéotechnologie cachée a conduit des serviteurs du Dieu-Machine en ce lieu. Compte tenu des mécréants qui infestent l'endroit, ces artefacts technologiques doivent être promptement localisés, extraits avec révérence, et transportés en sûreté.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de votre phase de Commandement, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat pour chaque pion d'objectif vous contrôlez : sur 7+, vous avez trouvé une pièce d'archéotechnologie de valeur et vous marquez 4PdV.

Vous ne pouvez pas marquer plus de 12PdV grâce à cet objectif secondaire.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

MÉCANISMES SACRÉS

La sainteté des machines bénies de l'Omnimessie, et les vies des grands prêtres qui les guident au combat, doit être préservée. Si cela doit être au prix d'incalculables simples serviteurs de l'Omnimessie, alors c'est un privilège pour ces cyborgs laborieux que de donner leur vie pour une cause aussi juste.

À la fin de la bataille :

- Vous marquez 4PdV si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** n'est pas détruit.
- Vous marquez 4PdV si votre figurine **ONAGRE DES DUNES** n'est pas détruite et n'est pas En Dessous de son Demi-effectif.
- Vous marquez 2PdV si votre figurine **ONAGRE DES DUNES** n'est pas détruite mais est En Dessous de son Demi-effectif.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes Suivants :

CODES DE RIPOSTE

MANIPULE VERASK-ALPHA – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les sous-routines de vengeance intégrées à l'architecture augmétique de ce Technoprêtre veillent à ce que s'il était tué, un code soit diffusé pour que ces fidèles tuent son bourreau.

QUAND : À n'importe quelle phase.

CIBLE : 1 figurine **TECHNOPRÊTRE** de votre armée qui vient juste d'être détruite par une attaque d'une figurine ennemie. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur votre figurine même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Jusqu'à la fin de la bataille, à chaque attaque d'une figurine **ADEPTUS MECHANICUS** de votre armée qui cible l'unité de cette figurine ennemie, relancez tout jet de Touche de 1.

CHAMP-LINCEUL RÉACTIF

MANIPULE VERASK-ALPHA – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Déclenche par l'autodétection des tirs ennemis imminents, des accumulateurs dressent un bouclier éphémère autour de leurs porteurs avant de griller dans une pluie d'étincelle.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **TECHNOPRÊTRE** ou **SKITARII** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

CIBLAGE RÉTROGRADE

MANIPULE VERASK-ALPHA – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Que ce soit grâce à des implants oculaires derrière la tête, ou par des sous-routines de ciblage de couverture avancée, cette unité peut libérer un rideau de tirs mortels même en battant en retraite.

QUAND : À votre phase de Mouvement, juste après qu'une unité **TECHNOPRÊTRE** de votre armée finit un mouvement de Retraite.

CIBLE : Cette unité **TECHNOPRÊTRE**.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite.

TECHNAUGURE VERASK

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	3	7+	1
5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

Les Technaugures entretiennent les machines de l'Imperium comme les réacteurs, les chars d'assaut et même les astronefs. Le Technaugur Verask est respecté parmi ses pairs Technoprêtres pour sa connexion privilégiée avec les esprits de la machine des engins de guerre impériaux, et pour sa brutalité intransigeante au combat.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet Mechanicus [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	3+	6	-1	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de l'Omnimesie	Mêlée	3	4+	6	-2	2
Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	4+	6	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante: **RANGERS SKITARI**

APTITUDES

BASE: **Meneur**

Technaugur: Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE ADEPTUS MECHANICUS** amies, à moins qu'elle mène une unité, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Bénédiction de l'Omnimesie: À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine **ADEPTUS MECHANICUS** amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à D3 PV perdus. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par phase de Commandement.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, TECHNOPRÊTRE, IMPERIUM, TECHNAUGUR, VERASK

MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS MECHANICUS

RANGERS SKITARI

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	2
6+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

Les Rangers poursuivent leur proie sans relâche pendant des mois, voire des années, la traquant jusqu'au bout. Ils manient d'antiques fusils galvaniques à canon long, dont les munitions énergétiques libèrent une décharge scintillante à l'impact, et ne laissent de la victime qu'une enveloppe fumante tandis que les Rangers alignent déjà leur prochaine cible.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet Mechanicus [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	4+	6	-1	1
Électrofusil [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	30"	1	4+	8	-1	D3
Fusil galvanique	30"	2	4+	4	0	1
Arquebuse transuranique [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	7	-2	D3
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de mêlée d'Alpha	Mêlée	2	4+	5	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

APTITUDES

BASE: **Éclaireurs 6"**

FACTION: **Impératifs Doctrinaires**

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, LIGNE, IMPERIUM, SKITARI, RANGERS

MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS MECHANICUS

DESTRUCTEURS KATAPHRON

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	3	7+	1
6+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

Ces assemblages biomécaniques opèrent en tant que plateformes d'arme lourde mobiles, dotées d'un canon principal ésotérique et de défenses pour le combat rapproché. Leurs sous-routines balistiques peuvent leur permettre d'opérer indépendamment des protocoles de combat préprogrammés, ce qui en fait des instruments de destruction adaptables.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes Cognis [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Canon à gravitons lourd [ANTI-VÉHICULE 2+]	30"	4	4+	6	-1	2
▶ Couleuvre à plasma Kataphron – standard	36"	4	4+	7	-2	1
▶ Couleuvre à plasma Kataphron – surcharge [À RISQUE]	36"	4	4+	8	-3	2
Éclateur à phosphore [IGNORE LE COUVERT, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	5	0	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, KATAPHRON, DESTRUCTEURS

APTITUDES

Aucune.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS MECHANICUS

ONAGRE DES DUNES

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	11	7+	3
4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

L'armement polyvalent de l'Onagre des Dunes peut décimer des escadrons d'aérodynes, éventrer les blindés ou atomiser l'infanterie d'élite dans d'aveuglants rayons d'énergie. Ce sont des plateformes de tir adaptables, bien protégées et aisément capables d'avancer aux côtés des Skitarii en franchissant les obstacles sur leurs pattes multiples.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Cognis [TIR RAPIDE 3, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	4	0	1
Lance-missiles Daedalus [ANTI-VOL 2+]	48"	1	4+	10	-2	D6+1
Matrice Icarus [ANTI-VOL 4+, JUMELÉ]	48"	6	4+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pattes d'Onagre des Dunes	Mêlée	3	4+	6	0	1

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, SKITARI, ONAGRE DES DUNES

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Impératifs Doctrinaires

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS MECHANICUS