

# EPIC ARMAGEDDON



FAN-CODEX

TAGHMATA 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 UI, Auxiliaire Lachrimallus*

## Forces

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

## Utiliser la liste d'armée

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

Les osts du Taghmata Omnisiah 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 Omnisiah 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.

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*.

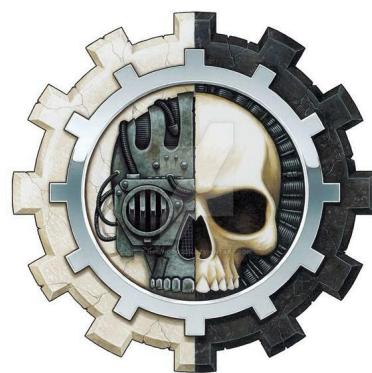
Les **formations de support du Basilica Potentis** sont des formations autonomes des **détachements**. Elles ne peuvent pas recevoir d'*améliorations*. Un maximum d'un tiers des points peuvent être dépensés pour ces *formations*.

## Règle spéciale : Parangons de métal

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

- Sauvegarde Invulnérable
- Sans Peur

De plus, les unités "Automates" de la formation peuvent contrôler les objectifs au lieu de juste les contester.



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 dans les 5cm du Prêtre ordonné, 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. A la fin de l'assaut, les unités **Automates** détruites génèrent normalement des pions d'impact.

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

### Règle spéciale : *Questor Mechanicus*

**Armement des Chevaliers** : 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.

**Bouclier à lons** : 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.

**Courage Chevaleresque** : Les formations du Questor Mechanicus bénéficient d'un bonus de +1 lors des tests d'actions d'Assaut et des tests de ralliement.

### 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 Ommissiah a une **valeur stratégique de 3**. Toutes les formations ont une **Initiative de 2+**.

Les formations contenant au moins une unité **Prêtre Ordonné**, celles des **Legio Titanicus** 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
<b>Cénacle de Technoserfs</b> (0-1 par tranche de 1000 pts)	12 unités de Technoserfs et 1 Magos auxiliaire	Magos primat, Levée supplémentaire, Transport	150 pts
<b>Manipule Castellax</b>	8 Castellax et 1 Magos auxiliaire	Magos primat, Domitar	250 pts
<b>Escadron Krios</b> (0-1 par Manipule Castellax)	6 Char de combat Krios <b>ou</b> 6 Char de combat Krios Venator		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
<b>Ost Myrmidon</b>	4 <b>ou</b> 8 unités de Myrmidons (tous types)	Transport	150 pts / 300 pts
<b>Manipule Vorax</b>	6 unités de Vorax	Parangons de métal	275 pts
<b>Escadron Vultarax</b>	4 <b>ou</b> 6 Vultarax		200 pts / 300 pts
<b>Manipule Arlatax</b>	4 Arlatax	Parangons de métal	250 pts
<b>Manipule Thanatar</b>	4 Thanatar Cavas <b>ou</b> 4 Thanatar Calix	Magos auxiliaire, Parangons de métal, Domitar	275 pts 275 pts
<b>Escadron Karacnos</b>	3 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
<b>Armigères Moirax</b>	4 <b>ou</b> 6 Moirax		250 pts / 375 pts
<b>Mechanicus Magaera</b>	3 <b>ou</b> 4 Magaera	Lord Scion	350 pts / 475 pts
<b>Mechanicus Styrix</b>	3 <b>ou</b> 4 Styrix	Lord Scion	350 pts / 475 pts
<b>Mechanicus Atropos</b>	3 <b>ou</b> 4 Atropos	Lord Scion	375 pts / 500 pts
<b>Mechanicus Asterius</b>	1 <b>ou</b> 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
<b>Cohorte Thallax</b>	6 <b>ou</b> 8 unités de Thallax	Magos auxiliaire, Magos primat, Transport, Adaptation Thallax	225 pts / 300 pts
<b>Cohorte Ursarax</b>	8 unités d'Ursarax		300 pts
<b>Couvent Reductor</b>	2 Technoprêtres de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serviteurs	Mission élargie, Transport	175 pts
<b>Batterie d'artillerie</b>	3 Medusa		225 pts
<b>Batterie Minotaures</b>	2 Minotaure		350 pts
<b>Ordinatus Minoris</b>	1 Ordinatus Minoris Sagittar <b>ou</b> Ulator	Ordinatus Minoris	200 pts
<b>Ordinatus Mars</b>	1 Ordinatus Mars		400 pts

*Pour chaque Ordinatus Mars sélectionné après le premier, vous devez sélectionner un Couvent Reductor*

## FORMATIONS DE SUPPORT DU BASILICA POTENTIS

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

### BASILIKON ASTRA

Formations	Unités	Coût
<b>Escadron Avengers</b>	2 <b>ou</b> 3 Avengers	150 pts / 225 pts
<b>Escadron Primaris Lighting</b>	2 <b>ou</b> 3 Lightning Strike Fighters	175 pts / 250 pts
<b>Soutien Orbital</b>	1 Croiseur Lunar <b>ou</b> 1 Ark Mechanicus	150 pts 300 pts

### LEGIO TITANICUS

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

## AMÉLIORATIONS DE TAGHMATA

Améliorations	Unités	Coût
<b>Adaptation Thallax</b>	La formation choisit une seule amélioration parmi : <b>0-1 Empyrite</b> : la formation gagne Téléportation, limité à une formation de 6 unités <b>Icarus</b> : remplacer 2 unités Thallax par 2 Thallax Icarus	50 pts 50 pts
<b>Domitar</b>	Remplacer 2 Castellax par 2 Domitar ou ajouter 1 Domitar à la formation Thanatar	50 pts
<b>Gardes Scyllax</b>	Ajouter 4 unités de Scyllax	75 pts
<b>Levée supplémentaire</b>	Ajouter jusqu'à 8 unités de Technoserfs	25 pts paire
<b>Lord Scion</b>	Ajouter un Lord Scion	25 pts
<b>Magos auxiliaire</b>	Ajouter un Magos Auxiliaire	50 pts
<b>0-1 Magos primat</b>	Remplacer un Magos Auxiliaire par un Primat Archimagos sur Abéant	25 pts
<b>Mission élargie</b>	Ajouter 2 Technoprêtres de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serviteurs	175 pts
<b>Ordinatus Minoris</b>	Ajoutez 1 <b>ou</b> 2 Ordinatus Minoris (tous types)	150 pts chacun
<b>0-1 Parangons de métal</b>	Accorde la règle <i>Parangons de métal</i> à la formation	75 pts
<b>Transport</b>	Ajouter suffisamment de Convoyeur Triaros <b>et/ou</b> de Macrocarid Explorator pour transporter toute la formation sans qu'il ne reste de place libre.	75 pts chacun 125 pts paire

# TAGHMATA OMNISSIAH - RENÉGAT

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

Les formations contenant au moins une unité **Prêtre Ordonné** et celles des **Legio Titanicus** ont une **initiative de 1+**.

## FORMATIONS DE BASE DU MECHANICUM OBSCUR

Formations	Unité	Améliorations	Coût
<b>Cénacle de Technoserfs</b> (0-1 par tranche de 1000 pts)	12 unités de Technoserfs et 1 Magos auxiliaire	Magos primat, Levée supplémentaire, Transport	150 pts
<b>Cohorte Tenebrax</b>	4 Tenebrax "Archer"	Contrôleur Noosphérique	300 pts
<b>Ost Harpax</b>	8 unités d'Harpax "Swarmers"		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
<b>Escadron Krios</b> (0-1 par Cohorte Tenebrax)	6 Char de combat Krios <b>ou</b> 6 Char de combat Krios Venator		325 pts
<b>Cohort Errax</b>	4 Errax "Butcher"	Contrôleur Noosphérique	300 pts
<b>Manipule Serperos</b>	2 <b>ou</b> 3 Serperos "Overlord"	Contrôleur Noosphérique	175 pts chacun
<b>0-1 Scorpions Colossi</b>	1 à 3 Scorpions		225 pts chacun
<b>Escadron Karacnos</b>	3 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
<b>Armigères Moirax</b>	4 <b>ou</b> 6 Moirax		250 pts / 375 pts
<b>Mechanicus Magaera</b>	3 <b>ou</b> 4 Magaera	Lord Scion	350 pts / 475 pts
<b>Mechanicus Styrix</b>	3 <b>ou</b> 4 Styrix	Lord Scion	350 pts / 475 pts
<b>Mechanicus Atropos</b>	3 <b>ou</b> 4 Atropos	Lord Scion	375 pts / 500 pts
<b>Mechanicus Asterius</b>	1 <b>ou</b> 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
<b>Cohorte Thallax</b>	6 <b>ou</b> 8 unités de Thallax	Magos auxiliaire, Magos primat, Transport, Adaptation Thallax	225 pts / 300 pts
<b>Cohorte Ursarax</b>	8 unités d'Ursarax		300 pts
<b>Couvent Reductor</b>	2 Technoprêtres de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serveurs	Mission élargie, Transport	175 pts
<b>Batterie d'artillerie</b>	3 Medusa		225 pts
<b>Batterie Minotaures</b>	2 Minotaure		350 pts
<b>Ordinatus Minoris</b>	1 Ordinatus Minoris Sagittar <b>ou</b> Ulator	Ordinatus Minoris	200 pts
<b>Ordinatus Mars</b>	1 Ordinatus Mars		400 pts

Pour chaque Ordinatus Mars sélectionné après le premier, vous devez sélectionner un Couvent Reductor

## FORMATIONS DE SUPPORT DU BASILICA POTENTIS

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

### BASILIKON ASTRA

Formations	Unités	Coût
<b>Escadron Avengers</b>	2 <b>ou</b> 3 Avengers	150 pts / 225 pts
<b>Escadron Primaris Lighting</b>	2 <b>ou</b> 3 Lightning Strike Fighters	175 pts / 250 pts
<b>Soutien Orbital</b>	1 Croiseur Lunar <b>ou</b> 1 Ark Mechanicus	150 pts 300 pts

### LEGIO TITANICUS

Formations	Unités	Coût
<b>Titan Warhound</b>	1 <b>ou</b> 2 Titan Warhound de croisade	275 pts / 500 pts
<b>Titan Direwolf</b>	1 Titan Direwolf de croisade	350 pts
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver de croisade	650 pts

## AMÉLIORATIONS DE TAGHMATA

Améliorations	Unités	Coût
<b>Contrôleur Noosphérique</b>	Ajouter 1 Scyntillax "Cyclope"	75 pts
<b>Adaptation Thallax</b>	La formation choisit une seule amélioration parmi : <b>0-1 Empyrite</b> : la formation gagne Téléportation, limité à une formation de 6 unités <b>Icarus</b> : remplacer 2 unités Thallax par 2 Thallax Icarus	50 pts 50 pts
<b>Gardes Scyllax</b>	Ajouter 4 unités de Scyllax	75 pts
<b>Levée supplémentaire</b>	Ajouter jusqu'à 8 unités de Technoserfs	25 pts paire
<b>Lord Scion</b>	Ajouter un Lord Scion	25 pts
<b>Magos auxiliaire</b>	Ajouter un Magos Auxiliaire	50 pts
<b>0-1 Magos primat</b>	Remplacer un Magos Auxiliaire par un Primat Archimagos sur Abéant	25 pts
<b>Mission élargie</b>	Ajouter 2 Technoprêtres de l'Ordo Reductor et 4 Escortes de Serveurs	175 pts
<b>Ordinatus Minoris</b>	Ajoutez 1 <b>ou</b> 2 Ordinatus Minoris (tous types)	150 pts chacun
<b>Transport</b>	Ajouter suffisamment de Convoyeur Triaros <b>et/ou</b> de Macrocarid Explorator pour transporter toute la formation sans qu'il ne reste de place libre	75 pts chacun 125 pts paire

## FEUILLES DE RÉFÉRENCES DU TAGHMATA & LEGIO CYBERNETICA

Nom	Type	Vitesse	BI	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Primat Archimagos sur Abéant</b>	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
<b>Magos Auxiliaire</b>	Pers	-	-	-	-	Hache de l'Omnimessie	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Prêtre ordonné
<b>Scyllax</b>	Inf	15cm	4+	4+	5+	Bolter Maxima	(15cm)	Arme Légère	Automates
<b>Technoserfs</b>	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
<b>Myrmidon Secutors</b>	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>
<b>Myrmidon Destructors</b>	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>
<b>Char d'assaut Karacnos</b>	EG	25cm	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	CD2, Blindage renforcé, Marcheur
<b>Char de combat Krios</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Canon à foudre Paire d'arquebuses volkites	45cm 30cm	2xAP3+/AC5+, IC AP4+/AC6+	Blindage renforcé, Marcheur
<b>Char de combat Krios Venator</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Pulsar pilonneur Paire d'arquebuses volkites	45cm 30cm	2xAC4+, Rpt AP4+/AC6+	Blindage renforcé, Marcheur
<b>Convoyeur Triaros</b>	EG	25cm	5+	6+	5+	Paire d'arquebuses volkites Canons à bolts Mauler jumelés Bélier-choc	30cm 30cm (contact)	AP4+/AC6+ AP4+, Rpt Arme d'Assaut, +1A	CD2, Blindage renforcé, Marcheur, Transport (4 unités d'Inf)
<b>Macrocarid Explorator</b>	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)
<b>Castellax</b>	VB	15cm	5+	5+	5+	Canon à bolts Mauler Bolters intégrés Chargeurs-choc	30cm (15cm) (contact)	AP5+, Rpt Arme Légère Arme d'Assaut, +1A	Automates, Marcheur
<b>Vorax</b>	Inf	20cm	4+	4+	5+	Paire de Canons rotor  Fusil à foudre Arrois à lame énergétiques	30cm  (15cm) (15cm) (contact)	AP5+, Rpt  Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Automates, Infiltrateurs
<b>Vultarax</b>	VL	35cm	4+	6+	4+	Electro-éclateur Lanceurs Havoc jumelés	30cm 45cm	AP4+/AC4+ AP4+/AC5+, FrtF	Antigrav, Éclaireurs
<b>Arlatax</b>	VB	20cm	5+	4+	5+	Canon à plasma Arrois à lame énergétiques	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Automates, Marcheur, Blindage Renforcé, Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux,
<b>Domitar</b>	VB	15cm	4+	4+	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
<b>Thanatar Cavas</b>	VB	15cm	4+	5+	5+	Mortier à plasma Canons à bolts Mauler jumelés Chargeurs-choc	45cm 30cm (contact)	1PB, IC, Ind AP4+, Rpt Arme d'Assaut, +1A	Automates, Marcheur, Blindage Renforcé
<b>Thanatar Calix</b>	VB	15cm	4+	5+	5+	Laser lourd Sollex Canons à bolts Mauler jumelés Bélier à gravitons	45cm 30cm (contact)	AP6+/AC3+, Lance AP4+, Rpt Arme d'Assaut, MA	Automates, Marcheur, Blindage Renforcé

## FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE L'ORDO REDUCTOR & QUESTOR MECHANICUS

Nom	Type	Vitesse	BI	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Technoprêtre de l'Ordo Reductor</b>	Pers	15cm	-	-	-	Faisceau de conversion Hache de l'Omnimesie	45cm (contact)	MA4+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Prêtre ordonné <i>Une unité ne peut contenir qu'un seul Technoprêtre de l'Ordo Reductor.</i>
<b>Escorte de Serviteurs</b>	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>
<b>Thallax</b>	Inf	20cm	4+	6+	4+	Mutli-fuseur  Fusils à foudre	15cm (15cm) (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA Arme Légère	Réacteurs Dorsaux <i>Cette unité prend 2 places dans un Transport</i>
<b>Thallax Icarus</b>	Inf	20cm	4+	6+	4+	Pulseurs à photons Fusils à foudre	30cm (15cm)	AP5+/AC5+/AA5+ Arme Légère	Réacteurs Dorsaux <i>Cette unité prend 2 places dans un Transport</i>
<b>Ursarax</b>	Inf	20cm	4+	4+	5+	Incinérateurs Volkites Griffes éclair	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Réacteurs Dorsaux, Infiltrateur
<b>Medusa</b>	VB	20cm	5+	6+	6+	Canon Médusa Bolter lourd	60cm 30cm	MA4+, IC AP5+	
<b>Minotaure</b>	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+.
<b>Ordinatus Minoris Sagittar</b>	EG	20cm	4+	5+	5+	Canon Volcano (FF) Coulevrine Volkite (Droit) Coulevrine Volkite (Gauche) Coulevrine 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
<b>Ordinatus Minoris Ulator</b>	EG	20cm	4+	5+	5+	Destructeur sonique Coulevrine Volkite (Droit) Coulevrine Volkite (Gauche) Coulevrine 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
<b>Ordinatus Mars</b>	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.
<b>Lord Scion</b>	Pers	-	-	-	-		(contact)	Arme d'assaut, +1A	Meneur
<b>Moirax (Contact)</b>	VB	25cm	5+	4+	5+	Veuglaire volkite Pince de siège	30cm (contact)	AP4+/AC6+, Rpt Arme d'Assaut, +1A, TT (1)	Bouclier à lon (5+), Marcheur, Blindage Renforcé, Éclaireurs
<b>Moirax (Tirailleur)</b>	VB	25cm	5+	6+	4+	2x Mousquet à foudre	45cm	AP3+/AC5+, IC	Bouclier à lon (5+), Marcheur, Blindage Renforcé, Éclaireurs
<b>Magaera</b>	EG	25cm	5+	3+	4+	Canon à foudre Pince de siège Hekaton Irradiateur	45cm (contact) (15cm)	2xAP3+/AC5+, IC Arme d'Assaut, +1A, TT (1) Arme Légère, +1A	CD:2, Critique: Détruit Bouclier à lon (4+), Blindage renforcé, Marcheur.
<b>Styrix</b>	EG	25cm	5+	3+	4+	Chiérovile Volkite Pince de siège Hekaton Irradiateur	45cm (contact) (15cm)	2xAP3+/AC5+, Lance Arme d'Assaut, +1A, TT (1) Arme Légère, +1A	CD:2, Critique: Détruit Bouclier à lon (4+), Blindage renforcé, Marcheur.
<b>Atrapos</b>	EG	30cm	5+	4+	3+	Découpeur de phase Atrapos ou Canon à singularité	(contact) (15cm) 30cm	Arme d'assaut, +1A, MA Arme légère, +1A, MA 2xAP5+/AC4+, Lance	CD:2, Critique: Détruit Bouclier à lon (4+), Blindage renforcé, Marcheur.
<b>Asterius</b>	EG	20cm	5+	5+	4+	2x Canons à conversion lourds jumelés Mortiers Karacnos 2x Coulevrine 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 lon (4+), Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DU BASILICA POTENTIS ET DU MECHANICUM OBSCUR

Nom	Type	Vitesse	BI	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 Lunar	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital (3)	∞	3PB, MA	
						Frappe chirurgicale	∞	MA2+, TT (D3)	
Ark Mechanicus	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital (8)	∞	8PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.
Titan Warhound de Croisade	EG	30cm	5+	4+	4+	Éradicateur Volkite léger	30cm	3xAP3+/AC4+, Rpt, IC, Frt	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> 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.
						Lance-missile Warhound	45cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
Titan Direwolf de Croisade	EG	25cm	5+	4+	4+	Dissipateur de Conversion	60cm	3xMA3+, FrtF	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur, Éclaireurs <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> 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.
						Ardex defensor mega-bolters jumelés	15cm (15cm)	4xAP3+/AC6+, Frt Arme légère, +1A	
Titan Reaver de Croisade	EG	20cm	4+	3+	3+	Éradicateur Volkite	45cm	3xAP3+/AC4+, Rpt, IC, FrtF	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> 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.
						Multi-Lasers de Carapace	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	
						Canon Fuseur et Poing Tronçonneur	30cm (15cm) (contact)	2xMA3+, TT (1), Frt Arme Légère, +1A, TT (D3), Frt Arme d'Assaut, +6A, MA, Frt	

Nom	Type	Vitesse	BI	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	(15cm)	Arme Légère, MA	BC1 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
						Dendrites d'assaut	(contact)	Arme d'Assaut, +2A, MA	
Tenebrax "Archer"	VB	25cm	5+	6+	4+	Laser d'assaut dépeceur	45cm	2xAP3+/AC5+, Ignore les Boucliers	BC1 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
						Canon exo-planétaire	30cm	AP3+/AC6+, Lance	
Serperos "Overlord" (Bombarde)	EG	20cm	4+	6+	4+	Bombarde exo-planétaire	45cm	3PB, Lance, IC, FrtF	CD2 / BC2 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
						Machine d'irradiation	30cm	MA4+	
Serperos "Overlord" (Laser)	EG	20cm	4+	6+	4+	Batterie de Laser d'assaut	60cm	4xAP3+/AC4+, Ignore les Boucliers, FrtF	CD2 / BC2 Marcheur, Blindage renforcé, Automate
						Machine d'irradiation	30cm	MA4+	
Scorpios Colossi	EG	20cm	5+	3+	4+	Mega Canon Scorpios	30cm	2xAP3+/AC5+	Infiltrateur, Marcheur, Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable. <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du Scorpios Colossi et de 2cm de large maximum.</i> CD3 – Critique : Le Scorpios Colossi est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+
						Lance Flammes	15cm	2x AP4+, IC	
						Canon Démolisseur et 2x Griffes de Combat	30cm (15cm) (contact)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	