

ARMY RULES

Soldiers of the Machine God : les choix de Troupes dans un détachement <Adeptus Mechanicus> ont la règle *Objectif sécurisé*.

Canticles of the Omnissiah : ces unités gagnent un bonus en fonction du Cantique actif pour le tour.

Si votre armée est battle-forged, ces bonus ne s'appliquent qu'aux unités de vos Détachements entièrement composés de figs possédant cette règle.

Au début de chaque Round de bataille, choisissez quel Cantique s'applique pour le tour.

Vous ne pouvez choisir le même Cantique que 2 fois par partie.

Au lieu de choisir un Cantique, vous pouvez aussi en générer un aléatoirement, en jetant 1D6. Dans ce cas, l'effet s'applique toujours même si le Cantique a déjà été utilisé plus tôt dans la bataille.

1. *Incantation of the Iron Soul* : ces unités relancent des tests de moral ratés.
2. *Litany of the Electromancer* : jetez 1D6 pour chaque unité ennemie à 6" d'au moins 1 de ces unités, sur un 6 elle subit 1D3 BM.
3. *Chant of the Remorseless Fist* : ces unités relancent des 1 pour toucher au combat.
4. *Shroudpsalm* : +1 aux jets de sauvegarde comme si à couvert (ne se cumule pas avec le couvert).
5. *Invocation of Machine Might* : ces unités ont +1 en Force
6. *Benediction of the Omnissiah* : ces unités relancent les 1 pour toucher au tir.

Forgeworld Canticles : Avant la bataille, si votre Warlord est un <Perso Admech> de l'un des 7 Forgeworlds nommés, vous pouvez remplacer 1 des cantiques génériques ci-dessus par le cantique spécial associé à ce FW.

- MARS - *Panegyric Procession* : ces unités ont +1 en Force aux armes lourdes et ignorent le malus pour toucher avec une arme lourde après Mvt.
- STYGIES - *Plea of the Veiled Hunter* : ces unités peuvent tirer (avec un malus de -1 pour toucher) après avoir battu en retraite.
- GRAIA - *Mantra of Discipline* : ces unités *Overwatch* sur 5+.
- METALICA - *Tribute of Empathic Veneration* : ... ont -1 pour être touché par des tirs ennemis à 9".
- LUCIUS - *Luminous Blessing* : ces unités ont +1 à leur caractéristique de Svg invuln. (max. 4++).
- RYZA - *Citation in Savagery* : les armes de mêlée ces unités voient leur PA améliorée de 1.
- AGRIPINAA - *Verse of the Veiled Hunter* : si une fig <Infantry> ou <Cavalry> d'une de ces unités meurt, jetez 1D6. Sur 5+, elle peut immédiatement tirer avec une arme ou effectuer 1 seule Attaque avec une arme de mêlée.

FORGE WORLDS

- **MARS - *Glory to the Omnissiah*** : les tours où vous déterminez votre Cantique aléatoirement, lancez un second D6 pour déterminer un second Cantique qui s'appliquera uniquement aux unités <Mars>, le premier Cantique s'appliquant, lui, à toutes vos unités <AdMech>. Si double = 1 seul cantique actif.
- **STYGIE VIII - *Shroud Protocols*** : - 1 pour toucher ces unités (au tir) à plus de 12" de portée.
- **GRAIA - *Refusal to Yield*** : jetez 1D6 lorsqu'une de ces figs est éliminée ou fuit au moral, sur un 6 elle reste sur le champ de bataille avec 1 PV. Cependant, ces unités ne peuvent choisir de battre en retraite à moins qu'un Personnage <Graia> soit sur la table.
- **METALICA - *Relentless March*** : lorsque ces unités *Sprintent*, elles traitent leur armes à Tir Rapide comme des armes d'Assaut et ignorent le malus de -1 pour toucher pour tirer après avoir Sprinter.
- **LUCIUS - *The Solar Blessing*** : traitent les Attaques (de tir et de CàC) PA -1 comme PA 0.
- **RYZA - *Red in Cog and Claw*** : relancent les 1 pour blesser en phase Combat.
- **AGRIPINAA - *Staunch Defenders*** : ces unités *Overwatch* sur 5+ au lieu de 6+ (peu importe les modificateurs).

NEW FORGE WORLDS

A la place des <Forge Worlds> connus, vous pouvez choisir de créer votre propre <FW>, pour cela sélectionnez un des 3 traits Primaires proposés et un des 4 traits Secondaires associés au trait Primaire choisi.

RAD SATURATED - *Radiant Disciples* : les tirs des unités d'<Infantry> ennemies qui ciblent une unité de ce FW à plus de 12" ont -1 en Force.

- ⚙️ ***Luminary Suffusion*** : la capacité Rad Saturation de ces unités s'active à une portée de 3" (au lieu de 1") et inflige également un malus de -1 en Force (en plus du -1 en Endurance).
- ⚙️ ***Scarifying Weaponry*** : les armes Radium de ces unités sont PA -1 (au lieu de PA 0).
- ⚙️ ***Omnissiah's Shield*** : les Attaques de mêlée des unités d'<Infantry> ennemies qui ciblent une unité de ce FW voient leur PA diminuée de 1 (PA -1 devient PA 0).
- ⚙️ ***Machine's God Chosen*** : ces unités divisent par 2 (arrondi au supérieur) les pertes dues au Moral.

EXPANSIONNIST - *Accelerated Actuators* : les Attaques de mêlée des unités de ce FW ont +1 à leur PA au premier Round d'un combat.

- ⚙️ ***Forward Operation*** : les <Rangers> de ce FW peuvent se déplacer de 6" au début du 1er round, avant le 1^{er} tour.
- ⚙️ ***Acquisitive Reach*** : les armes à Tir Rapide de ces unités ont +6" de portée.
- ⚙️ ***Rugged Explorators*** : ces unités ignorent le malus pour toucher quand elles tirent avec leurs armes d'Assaut après avoir Advance.
- ⚙️ ***Dominus Command Net*** : ces unités ont +1 en Cd si elles sont à 9" d'une fig avec Datacable amélioré.

DATA-HOARD - *Magnabanned Alloys* : les <Véhicules> de ce FW ignorent les blessures sur 6+.

- ⚙️ ***Omnitrac Impellers*** : ces unités <Kataphrons> et <Onagers> de ce FW ont +1" de Mvt.
- ⚙️ ***Servo-focused Auguries*** : ces unités peuvent relancer les jets pour toucher avec leurs armes Cognis à mi-portée.
- ⚙️ ***Autosavant Spirits*** : les unités <Véhicules> de ce FW regagnent 1PV perdus au début de chacun de vos tours.
- ⚙️ ***Trans-node power Cores*** : les armes à Arc de ces unités infligent des touches supp. sur 5+ (au lieu de 6+).

WARLORD

CODEX

1. *Monitor Malevolus*: si le Warlord est sur la table, jetez 1D6 à chaque fois que votre adversaire utilise un stratagème, sur 6+ vous gagnez 1 CP. De plus, une fois par bataille, vous pouvez relancer un dé pour toucher, pour blesser ou de dégâts.
2. *Magos Biologis* : relance ses jets pour blesser contre les unités d'<Infanterie>, <Bête>, ou <Monstre>.
3. *Mechadominator* : les <Véhicules> ont -1 pour toucher votre Warlord.
4. *Necromecanic* : à chaque fois qu'il répare une fig amie, cette fig regagne 1PV supp.
5. *Chorister Technis* : si le Warlord est sur la table, vous pouvez relancer le dé* pour déterminer le Cantique du tour. *Si votre Warlord est de <Mars> vous ne pouvez relancer que le premier dé.
6. *Prime Hermeticon* : les unités d'<Infanterie> du même <Forge World> à 6" peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés en phase de Combat.

FORGEWORLDS

- MARS - *Static Psalm-code* : ajoutez +3" de portée à toutes les capacités de votre Warlord.
- STYGIE - *Xenarite Studies* : +1 pour blesser les unités ni <Imperium>, ni <Chaos>, ni <Unaligned>.
- LUCIUS - *Superior Bionics* : +1 à ses jets de sauvegardes invulnérables.
- RYZA - *First-hand Field Testing* : une de ses armes (non relique) a +1 en Force et fait +1 dégât.
- GRAIA - *Emotionless Clarity* : vos figs <Graia> à 6" peuvent tirer avec leurs armes d'Assaut et à Tir Rapide même si elles sont à moins d'1" de figs ennemies mais doivent cibler l'unité la plus proche.
- METALICA - *Ordered Efficiency* : les unités amies <Metalica> à 6" qui battent en retraite peuvent quand même tirer mais avec un malus de -1 pour toucher.
- AGRIPINAA - *Reinforced Exoskeleton* : les dégâts qu'il subit sont réduit de -1 (minimum 1).

RULEBOOK

1. *Legendary Fighter* : s'il charge en phase de charge, il gagne +1 Attaque à cette phase de combat.
2. *Inspiring Leader* : les unités amies à 6" ajoute +1 à leur Cd.
3. *Tenacious Survivor* : ignore chaque blessure sur 6+.

VIGILUS

- *Adept de la Legio Cybernetica* : 1x par bataille, peut réparer une unité <Kastellan Robot Cohorte Cybernetica> de D6 blessures au lieu de D3.
- *Maître du Biocombinage* : à la fin de votre phase de Mvt, choisissez une unité de <Servitor> qui perd une fig et une de <Kataphron> qui regagne D3 PV (ou ressuscite une fig à 1PV, qui doit alors être placée en cohérence et à plus de 1" de toute fig ennemie).

HOLY ORDERS

Si votre Warlord est un <Perso AdMech> (non nommé), il a accès aux 4 traits suivants en plus des traits de SdG du Codex. Choisissez au début de chacun de vos Tours, lequel des 3 bénéfiques s'applique jusqu'au début de votre prochain Tour. Le personnage est alors considéré comme ayant cette aptitude d'aura sur sa datasheet.

Divinations of the Magos

- ① *Overload Safeguards* : les unités du même <FW> à 6" font 1 touche supp. sur un 6 naturel pour toucher.
- ① *Aggressive Sybroutines* : les unités du même <FW> à 6" peuvent relancer leurs jets de Charge.
- ① *Predatory Programming* : les unités du même <FW> à 6" qui Avancent peuvent lancer 2D6 (pour ne conserver qu'un seul dé).

Learning of the Genetor

- ① *Hyper-cybernetic Physiology* : les unités <Kataphrons> et <Servitors> du même <FW> à 6" ignorent les blessures sur 5+.
- ① *Biotechnical Aggression* : les Attaques de mêlée des unités du même <FW> à 6" qui font des 6 naturels pour blesser voient leur PA améliorée de 2 (PA 0 devient PA-2).
- ① *Escoriated Fear-Responses* : les unités du même <FW> à 6" sont immunisées au Moral.

Fabrication of the Artisan

- ① *Exquisite Calibrations* : les tirs à mi portée des unités du même <FW> à 6" ont -1 à leur PA.
- ① *Mastery of the Motive Force* : si elles ciblent un <Véhicule> les armes à Arc des unités du même <FW> à 6" infligent une BM sur un 6 naturel pour blesser.
- ① *Enhanced Engine Interface* : les <Véhicules> du même <FW> à 6" peuvent tirer après avoir battu en retraite.

Analyses of the Logos

- ① *Predilected Movements* : les unités du même <FW> à 6" *overwatch* sur 5+.
- ① *Empyric Prognosis* : les unités du même <FW> à 6" ignorent les BM en phase psy sur 4+.
- ① *Flaws of the Fog* : les Attaques de Tir des unités du même <FW> à 6" qui font des 6 naturels pour toucher voient leur PA améliorée de 1 (PA 0 devient PA-1).



RELIQUES



PATER COG-TOOTH

Model with an Omnissian axe only. Pater Cog-tooth replaces the bearer's Omnissian axe and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Pater Cog-tooth	Melee	Melee	+2	-2	3

ANZION'S PSEUDOGENETOR

Each time the bearer fights, they can make D6 additional attacks using the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Anzion's Pseudogenetor	Melee	Melee	4	-1	1

Abilities: You can re-roll failed wound rolls for this weapon when attacking INFANTRY units.

PHOSPHOENIX

Model with a phosphor serpenta only. Phosphoenix replaces the model's phosphor serpenta and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Phosphoenix	18"	Assault 3	5	-3	1

Abilities: Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.

THE UNCREATOR GAUNTLET

Model with a power fist only. The Uncreator Gauntlet replaces the model's power fist and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Uncreator Gauntlet	Melee	Melee	x2	-3	D3

Abilities: When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll. Each time you successfully wound an enemy VEHICLE with this weapon, the target suffers 1 mortal wound in addition to any other damage.

AUTOCADUCEUS OF ARKHAN LAND

At the start of each of your turns, the bearer of this relic heals 1 wound. In addition, when the bearer uses an ability to repair a friendly ADEPTUS MECHANICUS model (such as Master of Machines), you may re-roll the dice to determine how many wounds are repaired.

THE OMNISCIANT MASK

You can re-roll failed hit rolls in the Fight phase for friendly SKITARII units that are within 6" of the bearer of the Omnisciant Mask.

RAIMENT OF THE TECHNOMARTYR

Roll a dice each time the bearer of the Raiment of the Technomartyr loses a wound. On a 6 that model does not lose a wound. In addition, Each time a friendly <FORGE WORLD> model within 6" of the bearer fires Overwatch and you roll a 6 to hit, you can make one bonus attack for the same weapon against the charging unit (these attacks cannot generate further attacks).

THE SKULL OF ELDER NIKOLA

Once per game, in your Shooting phase, the bearer can unleash the power bound within the Skull of Elder Nikola. Should the bearer do so, roll a dice for each enemy VEHICLE unit within 2D6" of them; on a roll of 2+, that unit suffers a mortal wound.

DOCTRINA FOREAS SERVO-SKULL

Friendly units of CYBERNETICA COHORT KASTELAN ROBOTS can attempt to change their battle protocols at start of each of your Movement phases if they are within 9" of the bearer.

THE RED AXE

MARS model with an Omnissian axe only. The Red Axe replaces the bearer's Omnissian axe and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
The Red Axe	Melee	Melee	+1	-5	2

WEAPON XCIX

RYZA model with volkite blaster only. Weapon XCIX replaces the model's volkite blaster and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Weapon XCIX	24"	Heavy 3	7	-1	2

Abilities: Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, the target suffers a mortal wound in addition to any other damage.

THE ADAMANTINE ARM

METALICA model only. This weapon has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
The Adamantine Arm	Melee	Melee	x3	-3	3

Abilities: This weapon can only be used to make one attack each time this model fights.

THE OMNISSIAH'S HAND

STYGIES VIII model only. Roll a dice at the end of each Fight phase for each enemy unit that is within 1" of the bearer of the Omnissiah's Hand; on a 4+ that unit suffers a mortal wound.

THE CEREBRAL TECHNO-MITRE

GRAIA Tech-Priest Dominus only. If your army is Battle-forged and includes the bearer of the Cerebral Techno-Mitre, you start the battle with 1 additional Command Point.

THE EYE OF XI-LEXUM

AGRIPINAA model only. At the start of each of your Shooting phases, pick one enemy VEHICLE unit within 18" of the bearer. You can re-roll wound rolls of 1 for friendly AGRIPINAA units that target the unit you picked for the rest of the phase. If the unit you picked is a CHAOS VEHICLE, you can instead re-roll failed wound rolls for friendly AGRIPINAA units that target the unit.

THE SOLAR FLARE

LUCIUS model only. Once per game, at the end of any of your Movement phases, the bearer of the Solar Flare can teleport instead of moving normally. When they do so, remove them from the battlefield and then replace them anywhere that is within 30" of their starting position and more than 9" from any enemy models.

THE GENECOG CORPUS

Model with omnissian axe only.

RANGE	TYPE	S	AP	D
Melee	Melee	+1	-2	2

Abilities: If the wound roll for an attack made by this weapon is an unmodified 6, the target model suffers D3 mortal wounds instead of any normal damage.



STRATAGEMES



Avant la Bataille

Archeotech Specialists	① or ③ CP	1 relique supp. (ou 2 reliques supp. pour 3 CP). Doivent être données à des <Personnages AdMech> différents. Limité à 1x par bataille.	☆☆
Clandestine Infiltration	① CP	STYGIES only. (FAQ) Juste avant le T1, une unité <Stygie> peut effectuer un mouvement de 9" (en restant à plus de 9" de toute fig ennemie).	☆
Legio Teleportarium	① CP	LUCIUS only. Au déploiement, placez une unité <Lucius> en réserves. A la fin d'une de vos phases de Mvt, placez là sur la table à plus de 9" de toute fig ennemie.	
Enhanced Bionics	① CP	SERVITOR MANIPLE only. Choisissez une unité de <Kataphrons SM> (Breachers ou Destroyers) qui gagne une Svg invulnérable de 5++ pour toute la bataille.	☆☆
Mechanicus Locum	① CP	Après avoir déterminé votre Warlord. Un de vos <Perso FW> qui n'a pas encore de trait de Warlord en reçoit un.	☆☆☆

Début d'un ROUND

Knight of the Cog	① CP	Avant de déterminer le Cantique du tour. Choisissez une de vos unités <Questor Mechanicus> à 12" d'un <Personnage AdMech> . Cette unité IK bénéficie du Cantique jusqu'au début du prochain tour de bataille.	☆☆
--------------------------	---------	---	----

Début de TOUR d'un Joueur

Machine Spirit Resurgent	① CP	Choisissez un de vos Véhicules <AdMech> ou <Questor Mechanicus> qui, jusqu'à la fin du tour, utilisera le meilleur de ses profils dégressifs, peu importe son nb de PV restants.	☆
---------------------------------	---------	--	---

Phase de MOUVEMENT

Strafing Fire Run	① CP	COHORTE CYBERNETICA only. Au début de votre phase de Mvt, choisissez une unité de <Kastellan Robots CC> en mode <i>Protocole Aegis</i> , qui traite ses armes Lourdes comme des armes d'Assaut pour cette phase.	☆
Dunestridders	① CP	Quand une de vos unités Ironstrider Ballistarii ou Sydonian Dragoons Sprinte . Jetez 2D6 et additionnez pour déterminer la distance de sprint.	
Fresh Converts	① à ③ CP	AGRIPINAA only. A la fin de votre phase de Mvt. Choisir une de vos unités Serviteurs ou Kataphrons <Agripinaa> . 1 CP pour une unité de 5 PP. 2 CP pour une unité de 10 PP. 3 CP pour une unité de 20 PP. Retirez l'unité de la table et remplacez-la (à plein effectif) dans votre zone de déploiement, à 6" d'un bord de table et à plus de 9" de toute fig ennemie.	☆
Electro-Filament Countermeasures	① CP	A la fin de votre phase de Mvt, choisir un de vos <Archeopter> avec un Command uplink. Jusqu'au début de prochain tour, les capacités d'auras des fig ennemis à 6" n'ont aucun effet.	
Olfactorum Aggressor Imperative	① CP	Une de vos unités <Serberus Sulphurhounds> avance auto. de 6" et peut tirer comme si elle ne s'était pas déplacée.	
Seismic Bomb	① CP	Après avoir déplacé un de vos <Archeopter Fusilave> . Choisir une unité ennemie qu'il a survolée à cette phase. A moins qu'elle ne soit <Titanic> ou qu'elle ait le <Vol> , cette unité divisera par 2 son Mvt et son avance au prochain tour.	
Deeply Sunk Talons	① CP	Pdt la phase de Mvt ennemie. Quand une unité d' <Infantry> bat en retraite à 1" d'une de vos unités de <Pteraxii Sterylizors> . Jetez 1D6, sur 2+, elle ne peut pas battre en retraite à ce tour.	
Circuitous Assassins	① CP	Au début de votre phase de Mvt, une de vos unités <Sicarian Ruststalkers> entièrement à 9" d'un bord de table. Retirez-la de la table et remplacez-la à plus de 9" de toute fig ennemie et tjs entièrement dans les 9" d'un bord de table.	

Phase de TIR

Noospheric Mindlock	① CP	SERVITOR MANIPLE only. Au début de votre phase de Tir, choisissez une unité de <Kataphrons SM> (Breachers ou Destroyers) à 6" d'un <Tech-Priest Dominus SM> qui ajoute +1 à ses jets pour toucher pour cette phase.	☆
Protector Doctrina Imperative	① CP	Avant qu'une de vos unités <Skitarii> ne tire. Cette unité ajoute +1 à ses jets pour toucher jusqu'à la fin de la phase. +2 si l'unité possède un data-câble.	☆☆
Rage of the Machines	① CP	Avant qu'un de vos <Véhicules AdMech> ne tire. Jusqu'à la fin de la phase, il ignore les pénalités pour toucher avec des armes Lourdes après un Mvt, ou avec des armes d'Assaut ou Cognis après avoir sprinté.	
Elimination Volley	② CP	Si une de vos unités Kataphron Destroyer est à 6" d'une unité Kastelan Robots du même <Forge World>. Les 2 unités ont +1 pour toucher à cette phase.	☆
Wrath of Mars	② CP	MARS only. Quand une de vos unités <Mars> tire. Chaque jet de 6+ pour blesser provoque 1 BM en plus des dégâts normaux.	☆
Plasma Specialists	① CP	RYZA only. Quand une de vos unités <Ryza> tire, ses armes à plasma ont +1 pour blesser et font +1 dégât.	☆☆
Steelrain Fusillade	① CP	Quand une de vos unités <Pteraxii Skystalkers> va tirer. Choisir une unité ennemie non <Titanic>. Pour cette phase, si la cible subit au moins 1 touche, elle a -1 pour toucher au tir jusqu'au début de votre prochain tour.	
Raptorial Strafing Fire	① CP	Quand un de vos <Archeopter Stratoraptor> va tirer. Pour cette phase, il a +1 pour toucher les cibles qui n'ont pas le <Vol>.	
Electrostatic Overcharge	① CP	Quand une de vos unités <Corpuscarii Electro-Priests> va tirer. Pour cette phase, leurs gantelets électrostatiques sont PA -2.	
Pattern Iteration Identified	① CP	Quand une de vos unités <Ironstrider Ballistarii> va tirer. Pour cette phase, elle +1 pour blesser les cibles <Titanic>.	☆
Stereoscopic Triangulation	① CP	Quand un de vos <Skorpius Disintegrator> va tirer. Si tous ses tirs ciblent la même unité, alors ces tirs ont +1 pour toucher et ignorent le couvert.	

Phase de CHARGE

Power Scurge	① CP	COHORTE CYBERNETICA only. Au début de votre phase de Charge, une unité de <Kastelan Robots CC> à 3" d'un <Datasmith CC> a +3" à sa distance de charge.	☆
Tactica Oliqua	② CP	Pdt la phase de Charge ennemie, la première fois du tour qu'une de vos unités <Serberys Raiders> est déclarée comme la cible d'une Charge. A la place d'Overwatch, elle peut se déplacer ou battre en retraite mais ne peut pas advance.	

Phase de COMBAT

Conqueror Doctrina Imperative	① CP	Avant qu'une de vos unités <Skitarii> ne combatte. Cette unité ajoute +1 à ses jets pour toucher jusqu'à la fin de la phase. +2 si l'unité possède un data-câble.	☆
Dataspikes	① CP	Après avoir combattu avec un de vos <Personnages AdMech>. Résolez une Attaque contre un <Véhicule> à 1". Si elle touche, le véhicule subit D3 BM.	☆
Zealous Congregation	③ CP	A la fin de la phase de Combat. Choisir une de vos unités <Electro-Priests> qui peut immédiatement combattre une seconde fois.	
Perpetual Incense	① CP	Au début de la phase de Combat. Une de vos unités <Sydonian Dragoons> a -1 pour être touchée à cette phase.	☆

Phase de MORAL

Deafening Assault	① CP	METALICA only. Choisissez une de vos unités <Metalica>. Les unités ennemies à 6" ont -1 en Cd jusqu'à la fin de la phase.	
--------------------------	---------	---	--

Fin de votre Tour

Acquisition at any cost	② CP	Choisissez une de vos unités <AdMech Infantry> à 3" d'un objectif. Jusqu'au début de votre prochain tour, elle a +1 à ses jets de sauvegarde et +1 Attaque.	☆
--------------------------------	---------	---	---

En Réaction

Gloria Mechanicus	② CP	Changez immédiatement le Cantique en cours. Vous pouvez soit choisir un Cantique qui n'a pas encore été choisi ou le déterminer aléatoirement.	☆
Divine Chorus	② CP	Une fois par bataille, juste avant de déterminer le Cantique. Choisissez un Cantique qui a déjà été choisi plus tôt dans la bataille.	☆
Binharic Override	① CP	A la fin de n'importe quelle phase. Changez le Protocole d'une de vos unités de <Kastelan Robots>. Leur protocole ne pourra plus jamais être modifié après.	☆
Cognis Overwatch	① CP	Avant de tirer en <i>Overwatch</i> avec une de vos unités <AdMech>. Les armes Cognis tirent alors à pleine CT.	
Scryerskull	① CP	S'utilise à n'importe quel moment, pour faire une des actions suivantes : - révéler D3 marqueurs d'unités ennemies (lors d'un déploiement caché) ; - identifier un Objectif Mystérieux - tirer avec une de vos unités <AdMech> sans les pénalités pour toucher dues aux règles de missions <i>Dawn Raid</i> , <i>Low Visibility</i> et <i>Cover of Darkness</i> .	
Benevolence of the Omnissiah	① CP	Quand une de vos unités <AdMech> subit 1 BM. Jetez 1D6 pour cette BM et pour chaque autre BM subie par cette fig jusqu'à la fin de la phase. Sur 5+ cette BM est ignorée.	☆☆
Tech Adept	① CP	Après qu'un de vos <Personnages AdMech> est utilisé une capacité de réparation sur une fig amie. Il peut immédiatement tenter une nouvelle réparation, y compris sur la même cible.	☆☆☆
Machine Spirit's Revenge	① CP	Quand un de vos <Véhicules AdMech> est détruit. Il explose auto. (sans avoir besoin de jeter un dé).	☆☆
Infoslave Skull	② CP	Quand votre adversaire place une unité comme Renforts à 12" ou moins d'une de vos unités <AdMech Infantry>. Votre unité peut immédiatement lui tirer dessus comme en phase de Tir, mais avec un malus de -1 pour toucher.	☆☆
Steel Mind, Iron Logic	① CP	GRAIA only. Quand un <Psyker> utilise un pouvoir psy à 24" d'une de vos unités <Graia>, jetez 1D6, sur 4+ le pouvoir est contré et ses effets sont annulés.	☆
Rotate Ion Shields	① ou ③ CP	Quand un de vos <Questor Mechanicus> est attaqué. 3 PC pour un <Dominus>. Sa svg invulnérable est améliorée de 1 (FAQ max. 4++) jusqu'à la fin de la phase.	☆
Evacuation Sequence	① CP	Quand un de vos <Skorpius Dunerider> est détruit, avant de débarquer les passagers. Ces derniers ne souffrent alors d'aucune perte en débarquant.	

OBJECTIFS

New Orders	② CP	Au début du tour, après avoir généré vos objectifs Maelstrom , défaussez un objo pour en piocher un autre.	☆
-------------------	---------	---	---



WARGEAR

RANGED WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Arc pistol	12"	Pistol 1	6	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Arc rifle	24"	Rapid Fire 1	6	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Avenger gatling cannon	36"	Heavy 12	6	-2	2	-
Cognis flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target. In addition, when firing Overwatch with this weapon, roll two dice when determining how many attacks it makes and discard the lowest result.
Cognis heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	You may fire this weapon even if the firing model Advanced but you must subtract 2 from any hit rolls if you do so.
Electrostatic gauntlets (shooting)	12"	Assault 3	5	0	1	Each hit roll of 6+ with this weapon causes 3 hits rather than 1.
Eradication beamer	36"	Heavy D6	8	-2	D3	When attacking units within 12", change this weapon's Type to Heavy D3, but resolve the shots with an AP of -4 and a Damage of D6.
Eradication ray	24"	Heavy D3	6	-2	1	Attacks from this weapon that target enemies at 8" or less are resolved with an AP of -4 and a Damage of D3.
Flechette blaster	12"	Pistol 5	3	0	1	-
Galvanic rifle	30"	Rapid Fire 1	4	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -1.
Gamma pistol	12"	Pistol 1	6	-3	2	You can re-roll failed wound rolls for this weapon when attacking a VEHICLE .
Heavy arc rifle	36"	Heavy 2	6	-2	D3	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D6.
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Heavy grav-cannon	30"	Heavy 5	5	-3	1	If the target has a Save characteristic of 3+ or better, this weapon has a Damage characteristic of D3.
Heavy flamer	8"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Heavy phosphor blaster	36"	Heavy 3	6	-2	1	Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.
Heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	-
Icarus array	When attacking with this weapon, you can fire all three of the profiles below.					
- Daedalus missile launcher	48"	Heavy 1	7	-3	D6	Add 1 to all hit rolls made for this weapon against targets that can FLY . Subtract 1 from hit rolls against all other targets.
- Gatling rocket launcher	48"	Heavy 5	6	-2	1	
- Twin Icarus autocannon	48"	Heavy 4	7	-1	2	
Incendine combustor	12"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Ironstorm missile pod	72"	Heavy D6	5	-1	2	This weapon can target units that are not visible to the bearer.
Laspistol	12"	Pistol 1	3	0	1	-
Macrostubber	12"	Pistol 5	4	0	1	-
Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Multi-melta	24"	Heavy 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Neutron laser	48"	Heavy D3	10	-4	D6	Treat damage rolls of 1 or 2 made by this weapon as 3 instead.
Phosphor blast pistol	12"	Pistol 1	5	-1	1	Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.
Phosphor blaster	24"	Rapid Fire 1	5	-1	1	Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.
Phosphor serpenta	18"	Assault 1	5	-1	1	Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.



WARGEAR

RANGED WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Plasma caliver	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	18"	Assault 2	7	-3	1	-
- Supercharge	18"	Assault 2	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Plasma cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	36"	Heavy D3	7	-3	1	-
- Supercharge	36"	Heavy D3	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Plasma culverin	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	36"	Heavy D6	7	-3	1	-
- Supercharge	36"	Heavy D6	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Radium carbine	18"	Assault 3	3	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit inflicts 2 damage instead of 1.
Radium jezzail	30"	Heavy 2	5	0	1	This weapon may target a CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound in addition to its normal damage.
Radium pistol	12"	Pistol 1	3	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit inflicts 2 damage instead of 1.
Rapid-fire battle cannon	72"	Heavy 2D6	8	-2	D3	-
Solar atomiser	12"	Assault D3	10	-4	D3	If the target is within half range of this weapon, it has a Damage of D6.
Stormspear rocket pod	48"	Heavy 3	8	-2	D6	-
Stubcarbine	18"	Pistol 3	4	0	1	-
Thermal cannon	36"	Heavy D6	9	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Torsion cannon	24"	Heavy 1	8	-4	D6	-
Transuranic arquebus	60"	Heavy 1	7	-2	D3	This weapon cannot be fired if the firing model moved during the Movement phase. This weapon may target a CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound in addition to its normal damage.
Twin cognis autocannon	48"	Heavy 4	7	-1	2	You may fire this weapon even if the firing model Advanced but you must subtract 2 from any hit rolls if you do so.
Twin cognis lascannon	48"	Heavy 2	9	-3	D6	You may fire this weapon even if the firing model Advanced but you must subtract 2 from any hit rolls if you do so.
Twin heavy phosphor blaster	36"	Heavy 6	6	-2	1	Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.
Twin Icarus autocannon	48"	Heavy 4	7	-1	2	Add 1 to all hit rolls made for this weapon against targets that can FLY . Subtract 1 from the hit rolls made for this weapon against all other targets.
Volkite blaster	24"	Heavy 3	6	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, the target suffers a mortal wound in addition to any other damage.



WARGEAR

MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Arc claw	Melee	Melee	+1	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Arc maul	Melee	Melee	+2	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Arc scourge	Melee	Melee	x2	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Chordclaw	Melee	Melee	User	0	D3	A chordclaw can only be used to make one attack each time this model fights. Each time you make a wound roll of 6+ with this weapon, the target suffers D3 mortal wounds instead of the normal damage.
Electroleech stave	Melee	Melee	+2	-2	D3	Each time you make a wound roll of 6+ with this weapon, the target suffers D3 mortal wounds instead of the normal damage.
Electrostatic gauntlets (melee)	Melee	Melee	5	0	1	Each hit roll of 6+ with this weapon causes 3 hits rather than 1.
Hydraulic claw	Melee	Melee	x2	-1	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Kastelan fists	Melee	Melee	+4	-3	3	-
Mechadendrite hive	Melee	Melee	User	0	1	Each time Belisarius Cawl fights, he can make 2D6 additional attacks with this weapon.
Ommissian axe	Melee	Melee	+1	-2	2	-
Power fist	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Reaper chainsword	Melee	Melee	+4	-3	6	-
Servo-arm	Melee	Melee	x2	-2	3	Each servo-arm can only be used to make one attack each time this model fights. When a model attacks with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Taser goad	Melee	Melee	+2	0	1	Each hit roll of 6+ with this weapon causes 3 hits rather than 1.
Taser lance	Melee	Melee	+3	-1	2	Each hit roll of 6+ with this weapon causes 3 hits rather than 1.
Thunderstrike gauntlet	Melee	Melee	x2	-4	6	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll. If a VEHICLE Or MONSTER is slain by this weapon, pick an enemy unit within 9" of the bearer and roll a D6. On a 4+ that unit suffers D3 mortal wounds.
Titanic feet	Melee	Melee	User	-2	D3	Make 3 hit rolls for each attack made with this weapon, instead of 1.
Transonic blades	Melee	Melee	+1	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ with this weapon, the target suffers a mortal wound instead of the normal damage.
Transonic razor	Melee	Melee	User	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ with this weapon, the target suffers a mortal wound instead of the normal damage.