

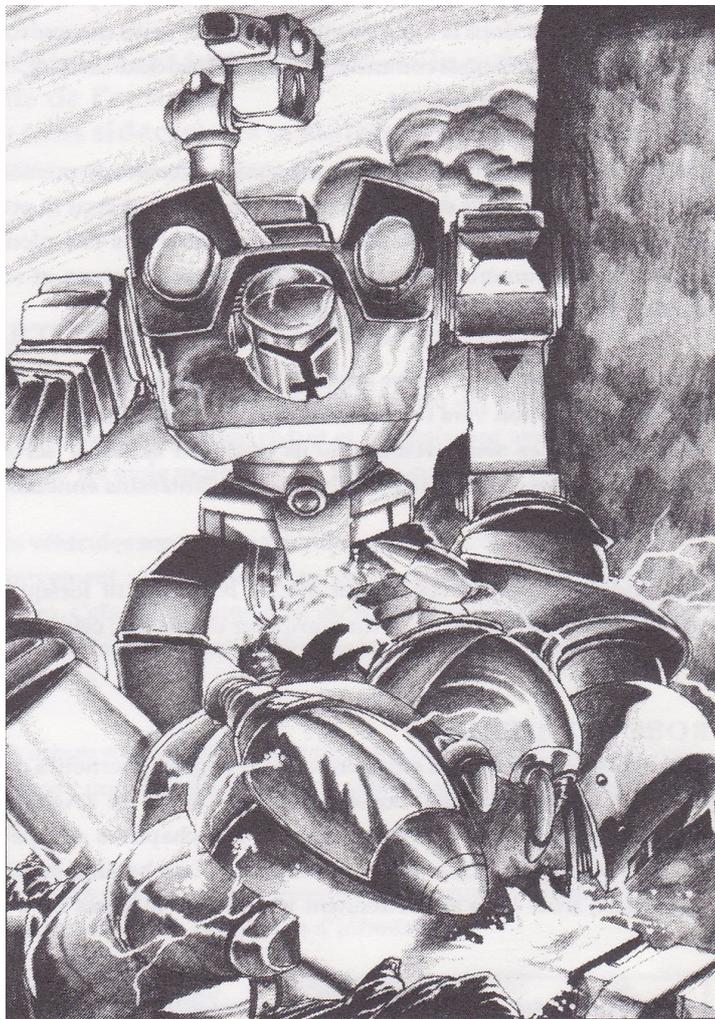
CODEX CYBERNETICAE

AVERTISSEMENT

Autrefois, le background de « Warhammer 40 000 » autorisait l'usage de robots par les armées de l'Impérium. Mais, le jeu évoluant, cet élément disparut. Demeurèrent seulement certains « robots » chez les ennemis de l'humanité, les guerriers fantômes eldars, et les « androïdes du chaos » qui devinrent les nécrons.

Les serviteurs de batailles prétoriens présentés aux pages 140 et 141 du « Traité Inquisitorial » conviennent tout à fait à l'élaboration de profils permettant de ressusciter ces antiques machines.

Cette « aide de jeu » se propose, peut être un peu pompeusement, de « réactualiser » (en les adaptant) ces éléments de l'ancien background afin de les rendre accessibles aux plus jeunes joueurs. Aucune prétentions dans cette démarche... Juste un peu de nostalgie de la part d'un très vieux joueur.

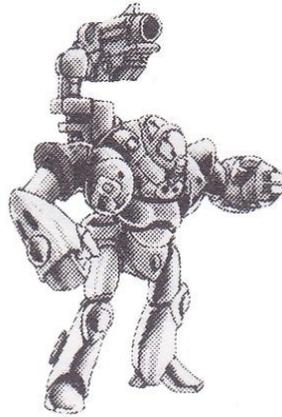


LEGIO CYBERNETICA

Les serviteurs lourds de guerre sont entretenus par la Legio Cybernetica qui, avec la Collegia Titanica, constituent le bras armée de l'Adeptus Mechanicus. Même s'ils sont parfois engagés aux côtés des forces de l'Astartes ou de la Garde Impériale, ils restent la propriété exclusive du Mechanicum. À la différence des autres modèles de serviteurs, ils ne sont jamais « vendus » et ne se rencontre donc jamais au service d'un particulier.

CASTELLAN

Modèle d'assaut lourd, ce serviteur est conçu comme une arme anti-personnel particulièrement redoutable au corps à corps.



Profil : CC : 40 ; CT : 40 ; F : 50 ; E : 50 ; Ag : 35 ; Int : 20 ; Per : 30 ; FM : 40 ; Soc : 05

Déplacement : 4/8/12/24

Points de blessures : 20

Compétences : Vigilance +10 (Per).

Talents : Formation aux armes de corps à corps (énergétique), Formation aux armes lourdes (bolts), Sens aiguisés (vue).

Traits : Ambidextre, Arme dorsale, Autostabilisant, Combat à deux armes (corps à corps), Coup écrasant, Cuirasse, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Machine 5, Nyctalope, Peur 1, Robuste, Taille (grande).

Armures (Machine) : 7 PA *(toutes).

Armes : Bolter lourd (120m ; -/-/10 ; 2D10 X ; pen : 5 ; AT : 60 ; Rch : 2 AC ; déchirante), 2 Poings de combat (2D10+12** E ; Pen : 8 ; champ énergétique, mal équilibrée)

Équipement : microvox, l'équivalent de trois chargeurs de munitions pour le bolter lourd (180 coups sans nécessité de rechargement.)

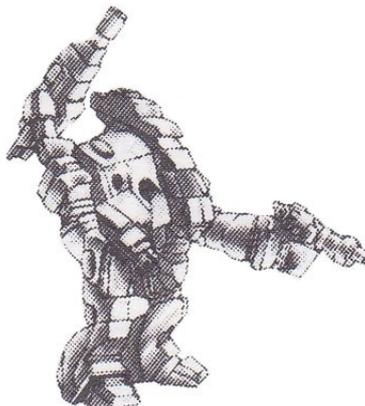
* Effets des traits « Cuirasse » et « Machine » inclus.

** Bonus de « Force » et « Coup écrasant » déjà inclus.

Arme dorsale : L'arme dorsale d'un serviteur de guerre compte toujours comme étant utilisée avec la main directrice.

CATAPHRACT

Ce serviteur est conçu pour assurer un tir de couverture contre presque tous les types d'ennemis, mais est d'une efficacité très réduite au corps à corps.



Profil : CC : 40 ; CT : 40 ; F : 50 ; E : 50 ; Ag : 30 ; Int : 20 ; Per : 30 ; FM : 40 ; Soc : 05

Déplacement : 4/8/12/24

Points de blessures : 20

Compétences : Vigilance +10 (Per).

Talents : Formation aux armes de base (bolts, lance-flammes), Formation aux armes lourdes (laser), Sens aiguisés (vue).

Traits : Ambidextre, Arme dorsale, Autostabilisant, Cuirasse, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Machine 5, Nyctalope, Peur 1, Robuste, Taille (grande).

Armures (Machine) : 7 PA *(toutes).

Armes : Bolter (90m ; C/-/- ; 1D10+5 X ; pen : 4 ; AT : 24 ; Rch : 1 AC ; déchirante), Lance-flammes (20m ; C/-/- ; 1D10+4 E ; pen : 3 ; AT : 3 ; Rch : 2 AC), Canon laser (300m ; C/-/- ; 5D10+10 E ; pen : 10 ; AT : 5 ; Rch : 2 AC).

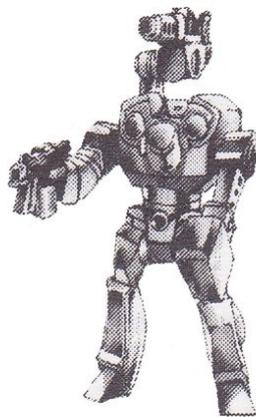
Équipement : microvox, l'équivalent de trois chargeurs de munitions pour le bolter (72 coups sans nécessité de rechargement.), de trois réservoirs de combustible pour le lance-flammes (9 coups sans nécessité de rechargement.), et de trois chargeurs de munitions pour le canon laser (15 coups sans nécessité de rechargement.)

* Effets des traits « Cuirasse » et « Machine » inclus.

Arme dorsale : L'arme dorsale d'un serviteur de guerre compte toujours comme étant utilisée avec la main directrice.

COLOSSUS

Conçu au départ comme un serviteur de siège, ce modèle est très adapté aux combats à courte portée.



Profil : CC : 40 ; CT : 40 ; F : 50 ; E : 50 ; Ag : 30 ; Int : 20 ; Per : 30 ; FM : 40 ; Soc : 05

Déplacement : 4/8/12/24

Points de blessures : 20

Compétences : Vigilance +10 (Per).

Talents : Formation aux armes de corps à corps (énergétique), Formation aux armes de base (bolts, fusion), Sens aiguisés (vue).

Traits : Ambidextre, Arme dorsale, Autostabilisant, Cuirasse, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Machine 5, Nyctalope, Peur 1, Robuste, Taille (grande).

Armures (Machine) : 7 PA *(toutes).

Armes : Marteau de siège (1D10+16** E ; Pen : 6 ; champ énergétique, mal équilibrée), Bolter (90m ; C/-/- ; 1D10+5 X ; pen : 4 ; AT : 24 ; Rch : 1 AC ; déchirante), Fuseur (20m ; C/-/- ; 2D10+4 E ; pen : 12 ; AT : 5 ; Rch : 2 AC).

Équipement : microvox, l'équivalent de trois chargeurs de munitions pour le bolter (72 coups sans nécessité de rechargement.), et de quatre chargeurs de munitions pour le fuseur (20 coups sans nécessité de rechargement.)

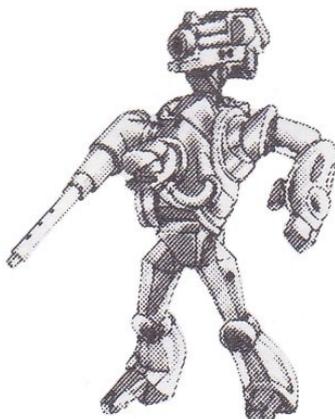
* Effets des traits « Cuirasse » et « Machine » inclus.

** Bonus de « Force » déjà inclus.

Arme dorsale : L'arme dorsale d'un serviteur de guerre compte toujours comme étant utilisée avec la main directrice.

CONQUERER

Très efficace contre l'infanterie, ce serviteur est surtout destiné à l'appui.



Profil : CC : 40 ; CT : 40 ; F : 50 ; E : 50 ; Ag : 30 ; Int : 20 ; Per : 30 ; FM : 40 ; Soc : 05

Déplacement : 4/8/12/24

Points de blessures : 20

Compétences : Vigilance +10 (Per).

Talents : Formation aux armes lourdes (Munition solide, bolts), Sens aiguisés (vue).

Traits : Ambidextre, Arme dorsale, Arme naturelle (servopoing), Autostabilisant, Cuirasse, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Machine 5, Nyctalope, Peur 1, Robuste, Taille (grande).

Armures (Machine) : 7 PA *(toutes).

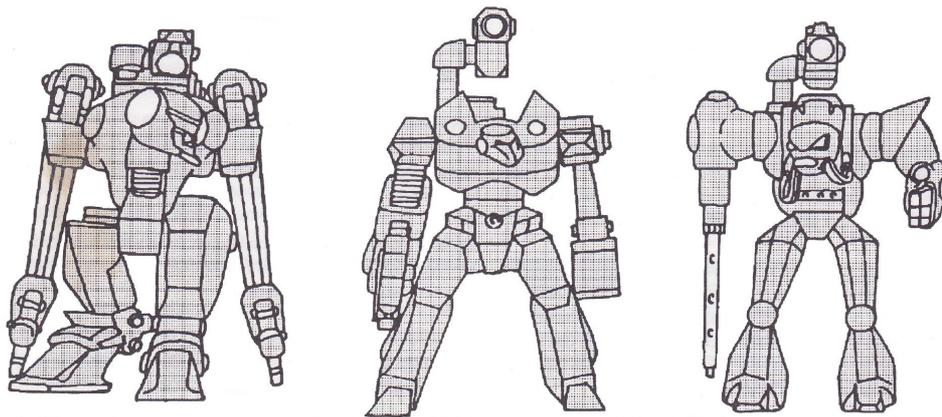
Armes : Servopoing (1D10+10** I ; Pen : 0 ; primitive), Bolter lourd (120m ; -/-/10 ; 2D10 X ; pen : 5 ; AT : 60 ; Rch : 2 AC ; déchirante), Auto-canon (300m ; C/2/5 ; 4D10+5 I ; pen : 4 ; AT : 20 ; Rch : 2 AC).

Équipement : microvox, l'équivalent de trois chargeurs de munitions pour le bolter lourd (180 coups sans nécessité de rechargement.), et de trois chargeurs de munitions pour l'auto-canon (60 coups sans nécessité de rechargement.)

* Effets des traits « Cuirasse » et « Machine » inclus.

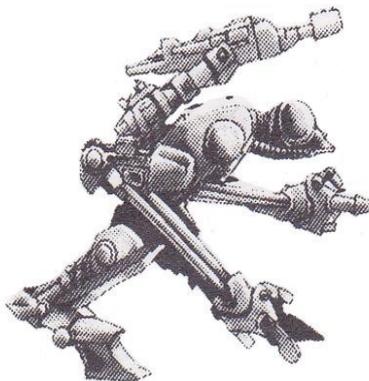
** Bonus de « Force » déjà inclus.

Arme dorsale : L'arme dorsale d'un serviteur de guerre compte toujours comme étant utilisée avec la main directrice.



CRUSADER

Ce serviteur, plus léger et plus rapide, doté de senseurs visuels améliorés, est généralement utilisé comme un chasseur de char.



Profil : CC : 40 ; CT : 40 ; F : 50 ; E : 50 ; Ag : 30 ; Int : 20 ; Per : 35 ; FM : 40 ; Soc : 05

Déplacement : 4/8/12/24

Points de blessures : 20

Compétences : Vigilance +10 (Per).

Talents : Formation aux armes lourdes (laser), Sens aiguisés (vue), Sprint, Tir en puissance, Tireur chevronné.

Traits : Arme dorsale, Arme naturelle (servopoing), Autostabilisant, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Machine 5, Nyctalope, Peur 1, Robuste, Taille (grande).

Armures (Machine) : 5 PA *(toutes).

Armes : Servopoing (1D10+10** I ; Pen : 0 ; primitive), Canon laser (300m ; C/-/- ; 5D10+14*** E ; pen : 10 ; AT : 5 ; Rch : 2 AC).

Équipement : microvox, l'équivalent de six chargeurs de munitions pour le canon laser (30 coups sans nécessité de rechargement.)

* Effet du trait « Machine » inclu.

** Bonus de « Force » déjà inclus.

*** Bonus de « Tir en puissance » et « Tireur chevronné » déjà inclus.

Arme dorsale : L'arme dorsale d'un serviteur de guerre compte toujours comme étant utilisée avec la main directrice.

UTILISATION

Ces serviteurs sont très puissants, ils doivent donc être utilisés avec prudence et modération. Employé en tant qu'antagonistes, ils peuvent se révéler être des adversaires au dessus des capacités d'un groupe d'acolytes (surtout si ces derniers ne disposent pas d'armement lourd). En tant qu'alliés, ils peuvent déséquilibrer un combat et permettre aux acolytes de triompher sans périls (et donc, sans gloire) d'adversaires qui auraient du leur donner du fil à retordre, les privant ainsi d'une scène d'action palpitante.

Le grand « méchant » d'un scénario n'est pas toujours un « monstre » de combat. Si le cerveau de la machination que viennent de déjouer les acolytes, n'est qu'un « génie du mal » comme ceux qu'affronte James Bond... En faire un Mago hérétique disposant d'un serviteur de bataille permettra à un groupe d'acolytes, bien équipé et avide d'en découdre, de trouver un adversaire à la hauteur de ses attentes.

À l'inverse, si le « méchant » est trop puissant pour être directement battu par les Acolytes. Leur adjoindre l'aide d'un puissant serviteur peut « débloquer » la situation. Dans ce cas, attention, un substitut au danger peut être un substitut au plaisir. Les joueurs peuvent s'estimer frustré de voir un PNJ (le serviteur) voler la vedette à leurs personnages.

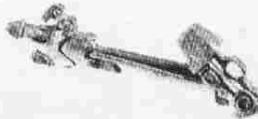
Exemple d'utilisation : Le « Méchant », un « charmeur de vermine » (« Créatures et Anathèmes » page 69), accompagné de quelques sbires et d'une puissante créature asservie, a dérobé au Mechanicum un artefact quelconque. Les adorateurs du Dieu Machine ont confié un serviteur de bataille aux Acolytes chargés de retrouver l'objet, afin que celui-ci les aide à châtier les profanateurs.

Lors de la confrontation finale, le MJ peut laisser au joueur Technoprêtre (s'il y en a un) le soin de jouer le serviteur dans son duel contre le gros monstre asservi, pendant que ses collègues se chargent des sbires et de leur patron. Le joueur Technoprêtre sera ravi d'avoir eu une telle puissance « entre les mains » et les autres joueurs ne seront pas frustrés car ils auront eu « l'honneur » de terrasser le grand « Méchant » de l'histoire. Ce genre d'artifice permet au MJ de mettre la « pression » à ses joueurs en les confrontant à des créatures qu'ils ne pourraient espérer vaincre, sans pour autant risquer de voir la séance de jeu tourner au massacre d'acolytes.

ROBOTS



EXAMPLE OF A
CRUSADER ROBOT



LEFT POWER SWORD ARM
070184/36



RIGHT POWER SWORD ARM
070184/35



BACK MOUNTED LAS-CANNON
070184/20



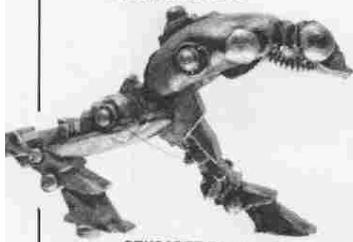
LEFT ARM WITH FLAMER
070184/24



RIGHT ARM WITH BOLTER
070184/23



BACK MOUNTED HEAVY BOLTER
070184/25



CRUSADER BODY
070184/34



LEFT POWER GLOVE ARM
070184/28



RIGHT POWER GLOVE ARM
070184/30



BACK MOUNTED MELTA GUN
070184/31



SIEGE HAMMER ARM
070184/33



AUTO CANNON ARM
070184/27



BACK WEAPON MOUNT
070184/21

ALL THE ARMS AND BACK MOUNTED WEAPONS
OF THESE MODELS ARE INTERCHANGEABLE



EXAMPLE OF A
COLOSSUS ROBOT



COLOSSUS BODY
070184/32



CASTELLAN BODY
070184/29



EXAMPLE OF A
CASTELLAN ROBOT

EACH COMPLETE ROBOT CONSISTS OF:
1 x BODY 1 x BACK WEAPON MOUNT
2 x ARMS 1 x BACK MOUNTED WEAPON



EXAMPLE OF A
CONQUERER ROBOT



CONQUERER BODY
070184/26



CATAPHRACT BODY
070184/22



EXAMPLE OF A
CATAPHRACT ROBOT