



ADEPTUS TITANICUS™

Questions fréquentes et errata V1.4
Traduction française v1.0

Bien que nous nous efforçons de nous assurer que nos règles sont parfaites, des erreurs se glissent parfois ou l'intention d'une règle n'est pas aussi claire qu'elle pourrait l'être. Ce document rassemble les modifications apportées aux règles et présente nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Nous avons également profité de l'occasion pour écouter les commentaires des joueurs et mettre à jour plusieurs règles en conséquence.

[Adeptus Titanicus Rulebook – Errata](#)

Page 33 – Récapitulatif de la séquence de combat

Ajoutez ce qui suit à la fin de l'étape 6 :

"... avec laquelle vous souhaitez attaquer."

Page 33 – La séquence de combat.

Le deuxième paragraphe devrait se lire :

« Lorsqu'une unité est activée, elle peut attaquer avec toutes ses armes, en suivant ces étapes : »

Page 38 – Explosion (Blast)

La dernière phrase du premier paragraphe devrait se lire :

« S'il n'est pas à portée, ne lancez pas de jet pour toucher. Au lieu de cela, tracez une ligne imaginaire de 1" de large entre la cible choisie et l'unité attaquante, en plaçant le trou central du marqueur d'explosion (Blast marker) le long de cette ligne à un nombre de pouces de l'unité attaquante égal à la caractéristique portée longue (Long range) de l'arme - chaque tir se disperse comme suit : »

Ajoutez le paragraphe suivant à la fin du texte :

« Si un Titan vise une unité avec une arme disposant à la fois du trait Explosion (Blast - 3" / 5") et du trait "Carapace" et que cette unité est une distance en pouces inférieure ou égale à la Taille du Titan (c'est à dire qu'elle ne peut pas être prise pour cible), l'attaque échoue automatiquement. Si c'est le cas, placez le trou central du gabarit d'Explosion à une distance en pouces égale à la Taille de l'unité qui ouvre le feu - tracez une ligne depuis l'arme qui tire et passant directement par l'unité ciblée pour déterminer où localiser le trou central puis faites dévier le gabarit.»

Page 38 – Assommante (Concussive)

La dernière phrase devrait se lire :

« Dans les règles avancées, une Bannière de Chevaliers qui subit des touches directs, dévastateurs ou critiques (Direct, Devastating or Critical Hits) d'une arme assommante (Concussive) est automatiquement secouée (Shaken) à la place (voir page 47).»

Page 39 – Vortex

Changez la troisième phrase du premier paragraphe en :

"Chaque figurine qui est touchée par le gabarit souffre de D3+1 touches de Force 10 ignorant les boucliers énergétiques.

La deuxième phrase du deuxième paragraphe devrait se lire :

"Dans la phase de fin de chaque tour, le gabarit est déplacé de D6" dans une direction aléatoire..."

Page 39 – Warp

Ajoutez les phrases suivantes à la fin du paragraphe :

« Si l'emplacement cible est une arme, sur un 1-3, l'arme est désactivée. Si l'arme est déjà désactivée, elle explose. Sur 4-6, l'arme est désactivée et le corps (Body) perd 1 point de structure. Si l'arme est déjà désactivée, elle explose et le corps (Body) perd 1 point de structure."

Page 46 – Bannières en phase de mouvement

Ajoutez le paragraphe suivant :

« Sous un ordre de charge, une Bannière de Chevaliers fonctionne différemment d'un Titan. Lorsqu'elles agissent sous un ordre de charge, les figurines dans une Bannière de Chevaliers ne peuvent pas changer de direction une fois qu'elles commencent à se déplacer et ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite. Cependant, une fois qu'il a fini de se déplacer, chaque Chevalier à portée peut immédiatement effectuer soit une attaque fracassante (Smash Attack) (voir page 36 du livre de règles de l'Adeptus Titanicus) contre des unités qui sont de la même taille (Scale) ou d'une taille plus petite que lui, soit une attaque avec une arme qui a le trait mêlée (Melee) quelle que soit la taille. Pour chaque 3" complet que la Bannière a parcouru avant d'attaquer, un Chevalier peut ajouter 1 à la valeur des (Dice) de l'une de ses armes.

Page 46 – Bannières en phase de combat

La troisième phrase devrait se lire :

« Pour chaque arme, multipliez la caractéristique des (Dice) par le nombre d'armes de ce type dans la Bannière. »

Page 46 – Bannières en phase de combat

Remplacer le troisième paragraphe par le suivant :

« Les Bannières ne peuvent effectuer des attaques fracassantes (Smash Attacks) que contre d'autres unités de la même taille (Scale) ou d'une taille plus petite qu'elles. »

Page 64 – Sabotage

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle phase. Choisissez une unité ennemie qui n'a pas actuellement d'ordre arrêté (Shutdown), retirez son ordre actuel (le cas échéant), puis lancez un dé d'ordre - l'unité prend immédiatement l'ordre indiqué. Si cet ordre ne peut pas être donné, son ordre actuel est supprimé et aucun nouvel ordre n'est donné. »

Page 64 – Mines Thermiques (Thermal Mines)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème immédiatement après qu'une unité ennemie a fini de se déplacer ou de tourner. Lancez un D6. Sur 2 ou plus, cette unité subit D3 touches de force 8 ; aux jambes (legs) pour un Titan. Les sauvegardes de bouclier ne peuvent pas être effectuées contre les touches. Sur un 1, rien ne se passe mais le Stratagème n'est pas défaussé et peut être rejoué lors d'un tour suivant."

Page 64 – Champ de brise-vide (Voidbreaker Field)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème immédiatement après qu'une unité ennemie avec des boucliers énergétiques (Void shields) actifs a fini de bouger ou de tourner. Lancez un D6. Sur 2 ou plus, le joueur adverse doit immédiatement effectuer un nombre de sauvegardes de bouclier égal au nombre obtenu sur le D6. Sur un 1, rien ne se passe mais le Stratagème n'est pas défaussé et peut être rejoué lors d'un tour suivant. »

Page 89 – Legio Gryphonicus, trait de légion : Désir de gloire (Lust for Glory)

Remplacer les deuxième et troisième paragraphes par les suivants :

« Une fois les deux camps déployés, un ou plusieurs Titans de la Legio Gryphonicus peuvent déclarer un Titan ennemi comme cible. Chaque Titan de la Legio Gryphonicus peut sélectionner une cible, qui n'a pas été sélectionnée par un Titan précédent. Notez quels Titans déclarent une cible et quelle est cette cible. Partagez cette liste avec votre adversaire. Si un Titan attaque sa cible, le joueur qui le contrôle peut relancer tous les jets de touche d'un 1, et ajouter 1 au résultat de tous les jets d'armure effectués dans le cadre d'une attaque contre cette cible. Cependant, si un Titan de la Legio Gryphonicus ami attaque une cible revendiquée par un autre Titan ami, le ciblage est perdu et cette règle ne s'applique plus pour ce Titan. »

Page 89 - Legio Gryphonicus, trait de la légion : Pilier de la Legio (Mainstay of the Titan Legion)

Remplacer le deuxième paragraphe par le suivant :

« Tout manipulateur de la Legio Gryphonicus peut sélectionner un Titan Reaver à la place d'un Titan Warlord ou d'un Titan Warhound dans la liste des unités obligatoires ou facultatives. »

Page 89 - Legio Gryphonicus, équipement spécifique à la légion : Blindage Gravatus (Gravatus Plating)

Remplacer le deuxième paragraphe par le suivant :

« N'importe quel Reaver de la Legio Gryphonicus peut être amélioré pour avoir le placage Gravatus pour +20 points. Un Titan avec cette amélioration change le premier tiers de sa valeur d'armure pour son corps (body) de 10-12 à 11-12 et pour ses jambes (Legs) de 11-12 à 12. De plus, le Titan diminue sa caractéristique de vitesse (Speed) par défaut et améliorée de 1", à un minimum de 4" et 6" respectivement. Un Titan Reaver avec cette mise à niveau ne peut pas également avoir l'équipement "sous-réacteurs de Manoeuvre". »

Page 91 – Legio Gryphonicus, équipement de guerre spécifique à la légion : Sous-réacteurs de manoeuvre (Motive Sub-reactors)

Remplacer le deuxième paragraphe par le suivant :

« N'importe quel Reaver de la Legio Gryphonicus peut être amélioré pour avoir des sous-réacteurs moteurs pour +25 points. Un Titan avec cette amélioration peut déclarer "DE L'ÉNERGIE DANS LES MOTEURS !" (Power to Locomotors!) et "DE L'ÉNERGIE AUX STABILISATEURS !" (Power to Stabilizers!) sans pousser son réacteur. Cependant, chaque fois que le Titan subit un coup critique à ses jambes (Legs), lancez un D6. Sur un résultat de 3 ou moins, son niveau de réacteur est augmenté de 1. Un Titan Reaver avec cette amélioration ne peut pas également avoir l'équipement "Blindage Gravatus". »

Page 92 - Trait de Légion : Mort Glorieuse

Remplacez le second paragraphe par le suivant :

« Avant de faire le jet de Dommages Catastrophiques pour un Titan de la Legio Tempestus, le joueur le contrôlant peut faire un jet de Commandement pour le Titan. Si le jet est réussi, le Titan peut immédiatement effectuer une attaque avec l'une des armes choisies par le joueur le contrôlant, si le jet est réussi avec un résultat dépassant de 3 points ou plus le résultat attendu, le Titan peut à la place immédiatement attaquer avec toutes ses armes. Appliquez un malus de -1 à tous les jets Pour Toucher des attaques effectuées de cette manière. Après avoir résolu ces attaques, faites le jet sur la table des Dommages Catastrophiques normalement. ».

Page 92 - Traite de Légion : Furie de la Machine

Remplacez le second paragraphe par le suivant :

« Une fois par tour, lorsqu'il ouvre le feu avec une arme, un Titan de la Legio Tempestus qui a subi un ou plusieurs points de Dommages Critiques peut ajouter 1 à la Force de cette arme ; l'arme doit avoir une Force de 5 ou plus et sa Force ne peut pas être augmentée au-delà de 10. Ce trait peut être utilisé en conjonction avec Mort Glorieuse. ».

Page 92 - Stratagème spécifique de la Légion : Largage de Combat (3)

Remplacez tous les paragraphes par ce qui suit :

« Ce Stratagème peut être acheté par n'importe quel joueur de la Legio Tempestus. Jouez ce Stratagème au début du déploiement, avant tout placement d'unité sur le champ de bataille. Choisissez un Titan de la Legio Tempestus allié d'une Taille de 7 ou moins pour qu'il soit gardé en réserve; cette unité n'est pas déployée et sera larguée à la place.

Au début de n'importe quelle phase de Stratégie à partir du second tour, le Titan choisi est déployé par largage. Placez le Titan n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" d'une unité ennemie puis faites-le dévier de D6". Si le Titan est dévié sur un décor, il s'arrête avant d'y entrer et il subit D3+2 touches de Force 9 (les sauvegardes de Boucliers Énergétiques sont autorisées). Si, après avoir dévié, le socle du Titan est superposé sur celui d'une autre figurine, alliée ou ennemie, d'une Taille inférieure à celle du Titan, déplacez le Titan de la plus petite distance possible pour que les socles ne se superposent plus puis calculez les effets d'une Collision. Si le socle du Titan se superpose à celui d'une unité dont la taille est égale ou supérieure à la sienne, le Titan est détruit ; n'effectuez pas de jet sur la table des Dommages Catastrophiques. L'unité dont le socle était superposé souffre d'une Collision.

Un Titan qui est déployé de cette manière ne peut pas être activé pendant la phase de Stratégie ou la phase de Mouvement du tour pendant lequel il est arrivé. ».

Page 92 - Équipement Spécifique de la Légion : Laser Destroyers modèle Chasmata.

Remplacez le seconde paragraphe par le suivant :

« Tout Titan de la Legio Tempestus équipé avec un Turbo-Laser Destroyer, des Turbo-Lasers Destroyer Jumelés , un Laser Blaster ou des Laser Blasters Jumelés, peut recevoir des Laser Destroyers modèle Chasmata pour un prix de 5 x la valeur d'Attaque de l'arme (pour des Laser Blasters Jumelés, le prix de serait de 6 x 5 = 30 points). Chaque arme équipée de cette manière voit sa caractéristique Courte Portée augmenter de 6" et sa caractéristique Longue Portée de 3". »

Page 92 - Trait Personnel Spécifique de Légion : Résolution en Adamantium

Remplacez le second paragraphe par le suivant :

« Une fois par bataille, quand le Princes rate un test de Commandement, il peut à la place choisir d'en faire un succès. »

Page 92 - Trait Personnel Spécifique de Légion : Né dans la Tempête

Remplacez le second paragraphe par le suivant :

« Tant que le Princes Seniores est sur le champ de bataille, un Titan appartenant au même manipule (incluant le Titan du Princes Seniores) qui a reçu l'Ordre de Charge peut déclarer "DE L'ENERGIE DANS LES MOTEURS !" " sans avoir à pousser le Réacteur. »

Page 92 - Trait Personnel Spécifique de Légion : Guerrier Provocateur

Remplacez le second paragraphe par le suivant :

« Si le niveau de Bouclier du Titan du Princes Seniores a atteint la valeur X, il peut relancer tout jet pour Toucher de 1 quand il effectue une attaque. »

Adeptus Titanicus Rulebook – FAQ

Q. Il y a des références aux unités, aux Titans et aux Bannières de Chevaliers dans Adeptus Titanicus. Quelle est la différence entre eux ?

R. L'unité fait référence à la fois à un Titan et à un groupe de Chevaliers au sein d'une Bannière de Chevaliers. c'est-à-dire qu'un seul Titan Warhound est une unité et qu'un groupe de trois Chevaliers Questoris est également une unité. Lorsqu'une règle fait référence aux « Titans » ou aux « Bannières de Chevaliers », la règle affecte exclusivement ces unités.

Q. Combien de fois les Stratagèmes peuvent-ils être utilisés ?

A. Sauf indication contraire, chaque Stratagème ne peut être utilisé qu'une seule fois. Dans le cas des "atouts du champ de bataille" (Battlefield Assets), le Stratagème déploie "l'atout du champ de bataille" et est ensuite défaussé. "L'atout du champ de bataille" lui-même est une entité distincte et reste sur le champ de bataille jusqu'à sa destruction.

Q. Le trait "pilier de la Legio Gryphonicus" me permet de construire un manipule Venator avec deux Titans Reaver. Les deux Reavers attaquent-ils à chaque fois qu'une "frappe opportuniste" (Opportunistic Strike) est déclenchée ?

R. Non. L'un ou l'autre des Titans Reaver peut effectuer une attaque dans le cadre de la règle "frappe opportuniste", mais un seul Reaver dans le manipule peut attaquer par "frappe opportuniste".

Q. Dans la même veine, lorsqu'un Titan est remplacé dans un manipule par un Titan d'une autre classe en raison d'un trait de légion, ce Titan bénéficie-t-il de toutes les règles que le Titan remplacé aurait, certaines d'entre elles, ou aucune d'entre elles ?

R. Cela dépend. Toutes les règles non spécifiques s'appliquent au Titan, c'est-à-dire celles qui ne précisent pas la classe du Titan, mais pas celles qui précisent la classe du Titan si elle est différente. Par exemple, si le Reaver d'un manipule "Venator Light" était remplacé par un Titan Warlord, le Warlord ne bénéficierait pas de la règle de "frappe opportuniste" (Opportunistic Strike) - cela fait spécifiquement référence à un Titan Reaver. Cependant, si un Reaver d'un manipule "Axiom Battleline" était remplacé par un Warlord, le Warlord bénéficierait de la règle "Might of the Ommissiah" car cela se réfère à n'importe quelle classe de Titans dans le manipule.

Q. Pouvez-vous avoir plus d'un manipule dans un "groupe de combat" (Battlegroup) ? Chaque manipule a-t-il un Princeps Senioris ?

R. Oui et oui. Le nombre minimum de manipules est un, mais il n'y a pas de limite sur le nombre maximum.

Q. Pouvez-vous effectuer des attaques ciblées avec des armes telles que le fusil à fusion des Chevaliers Questoris ou le canon automatique des Chevaliers Acastus ?

R. Non.

Q. Quand le trait "brise-vide" (Voidbreaker) (X) se déclenche-t-il - pour chaque coup individuel, pour chaque attaque d'arme ou, par exemple, dans une Bannière de Chevaliers, par Chevalier attaquant ?

R. Les touches supplémentaires générées par le trait "brise-vide" (X) se produisent pour chaque attaque d'arme. Comme tous les Chevaliers dans une Bannière attaquent avec la même arme à la fois contre la même cible, les touches supplémentaires sont infligées si au moins une touche est obtenue contre la cible sur tous les tirs des Chevaliers, pas par Chevalier.

Q. Si je peins mes Titans aux couleurs d'une légion Titanique qui a des règles officielles, dois-je utiliser ces règles de légion Titanique lorsque je joue une partie ou puis-je choisir les règles d'une autre légion Titanique ?

R. Les règles de légion Titanique se concentrent sur l'aspect narratif d'Adeptus Titanicus, permettant aux joueurs de recréer et d'aligner des légions Titaniques célèbres ou infâmes du vaste contexte de "l'âge des ténèbres". En tant que tel, si vous peignez votre groupe de combat (Battlegroup) aux couleurs de la légion Astorum, cela implique que vous utiliserez les règles de la légion Astorum lorsque vous jouerez une partie. Cependant, ce n'est pas une règle stricte, l'objectif de tous les jeux de figurines est de s'amuser, que vous gagniez ou perdiez. Vos figurines sont votre passe-temps, donc si vous aimez un schéma particulier, tel que la légion Astorum, mais préférez le style de jeu d'une autre légion Titanique, tel que celui de la légion Vulpa, alors vous avez parfaitement le droit d'utiliser ce dernier ensemble de règles. Quelle que soit la façon dont vous peignez vos figurines, vous devez informer votre adversaire avant la bataille si vous utilisez un ou plusieurs règles spéciales de légion Titanique - c'est pour qu'il soit au courant et puisse poser toutes les questions qu'il pourrait avoir. Tant que tout le monde sait quels Titans utilisent quelles règles, tout problème peut être évité et tout le monde peut se concentrer sur ce qui compte vraiment : s'amuser, créer des souvenirs et, si on le souhaite, crier « ENGINE KILL ! »

Q. Un Titan sans boucliers actifs peut-il fusionner des "boucliers énergétiques" (Void Shields) avec d'autres Titans du même escadron qui ont des "boucliers énergétiques" actifs ?

R. Oui. Tant qu'un Titan dans un escadron a des "boucliers énergétiques", n'importe quel Titan de cet escadron peut en bénéficier tant qu'il répond aux exigences.

Q. Lors de la fusion des "boucliers énergétiques" (Void Shields), l'un de mes Titans voit son niveau de bouclier réduit à X avec des dés toujours dans la réserve de touches. Mes autres Titans ont toujours des boucliers actifs. Ces dés supplémentaires dans la réserve de "touches" (Hits) sont-ils défaussés normalement ?

R. Non. Bien que vous choisissiez la piste de "boucliers énergétiques" que vous utilisez lorsque vous effectuez des sauvegardes de bouclier, les touches sont attribuées aux Titans jusqu'à ce que tous les Titans fusionnant les "boucliers énergétiques" n'aient plus de boucliers actifs. Ce n'est qu'alors que les dés restants dans la réserve de "touches" (Hits) sont défaussés.

Q. Puis-je obtenir quelques éclaircissements sur le fonctionnement de la fusion des "boucliers énergétiques" (Void Shields) dans un escadron, par exemple quand dois-je déclarer que les Titans fusionnent les "boucliers énergétiques" et comment "De l'énergie aux boucliers !" (Voids to Full!) fonctionne avec ?

R. Lorsqu'un Titan qui peut partager des "boucliers énergétiques" (Void Shields) est déclaré comme cible d'une attaque avec une arme pour la première fois lors de l'activation d'une unité, le joueur contrôlant doit déclarer si la cible partage des "boucliers énergétiques" avant que les dés ne soient lancés. Le joueur qui contrôle cette cible doit indiquer lesquels des Titans éligibles en contact avec la cible partagent des "boucliers énergétiques" avec elle. Une fois celui-ci choisi, le joueur qui contrôle la cible désigne le Titan dont la piste de "bouclier énergétique" est utilisée, en choisissant parmi ceux sélectionnés pour partager les "boucliers énergétiques".

Les Titans choisis partagent leurs "boucliers énergétiques" pour le reste de l'activation de l'unité attaquante - si la même cible est choisie, elle partage toujours les "boucliers énergétiques" avec les Titans choisis. Si une cible différente est choisie, cette unité peut choisir de partager des "boucliers énergétiques" si elle est éligible, tant qu'elle n'a pas déjà été désignée pour le faire ni ne peut partager des "boucliers énergétiques" avec un Titan qui partage déjà son "bouclier énergétique".

Lorsqu'il partage des boucliers, un Titan peut déclarer "De l'énergie aux boucliers !" comme d'habitude. Seul le Titan dont la piste de "bouclier énergétique" a été choisie comme étant utilisé peut déclarer "De l'énergie aux boucliers !". Si un symbole "esprit de la machine" (Machine Spirit) est obtenu et que le Titan choisi quitte le contact de la base avec le Titan cible, il ne partage plus de boucliers avec la cible - une nouvelle piste de "bouclier énergétique" de Titan doit être choisie parmi ceux déclarés comme partageant des "bouclier énergétique" (qui peuvent être la cible si aucun autre Titan n'a été déclaré) et aucun ne peut déclarer "De l'énergie aux boucliers !" une fois cela fait. L'attaque est ensuite résolue normalement, en utilisant la piste de "bouclier énergétique" du Titan déclaré pour effectuer n'importe quel jet de sauvegarde.

Q. Les traits "assommant" (Concussive) et "sismique" (Quake) indiquent qu'ils ne prennent effet que si un coup n'est pas dévié par les boucliers d'un Titan. Un jet de sauvegarde doit-il être passé pour dévier un coup ou n'est-il pas dévié uniquement lorsque vous effectuez un jet d'armure ?

R. Un coup est dévié tant que le Titan a encore des boucliers actifs. Les traits "assommant" et "sismique" ne prennent effet que lorsqu'un Titan est touché par une arme avec ces traits et qu'un jet d'armure est effectué pour cette attaque."

Q. Il y a eu quelques fois dans nos parties où un Titan déplacé par un coup avec une arme avec le trait "assommant" (Concussive) serait forcé de quitter le champ de bataille. Cela déplace-t-il le Titan hors du champ de bataille ?

R. Non. La cible s'arrête au bord du champ de bataille plutôt que de quitter le champ de bataille.

Q. Une unité agissant sous un ordre de Charge peut-elle tourner un nombre de fois égal à sa caractéristique de Manœuvre avant de commencer à se déplacer ?

R. Oui, mais rappelez-vous qu'une fois qu'elles ont commencé à se déplacer, les unités qui chargent ne peuvent plus tourner.

Q. Lorsqu'une Bannière de Chevalier agit sous un ordre de charge, peut-elle changer de direction à tout moment pendant son déplacement ?

R. Non. Voir la page 1 de cette FAQ (c'est-à-dire la page 46. Bannières pendant la Phase de Mouvement) pour la règle clarifiée.

Q. Si une arme Titan subit plusieurs "coups" (Hits) et que plus d'un d'entre eux provoque la désactivation de l'arme, l'arme est-elle simplement désactivée ou est-ce qu'un "coup" (Hit) la désactive et que les autres la font exploser ?

R. La première réponse. Tout comme les nouveaux modificateurs n'affectent pas les jets d'armure de la même attaque d'arme, une arme désactivée n'explose pas lors de coups ultérieurs de la même attaque d'arme.

Q. Le Stratagème "bombardement d'artillerie" (Artillery Bombardment) est-il utilisé à chaque tour ?

R. Oui

Q. Si un Titan se frappe avec son propre "marqueur explosion" (Blast marker), doit-il faire des sauvegardes de "bouclier énergétique" (Void shields) ?

R. Cela dépend de la cible d'origine. Si l'arme "explosive" (Blast) a été tirée sur une unité cible à plus de 2" du Titan (c'est-à-dire une unité qui est complètement en dehors de ses "boucliers énergétiques"), elle doit faire des sauvegardes de "boucliers énergétiques" (en supposant qu'elle ait des boucliers actifs). Sinon, le la cible était trop proche et les sauvegardes de "bouclier énergétique" ne peuvent pas être effectuées.

[Adeptus Titanicus: Titandeth – Errata](#)

Page 19 – Trait de légion : Marche guerrière (War March)

Remplacez la deuxième phrase du paragraphe des règles par ce qui suit :

« Si un Titan utilise cette vitesse accélérée, chaque fois qu'il est nécessaire de lancer un dé de Réacteur au cours du premier et du deuxième tour du jeu, il doit lancer deux fois et choisir le résultat le moins favorable (c'est-à-dire le résultat qui augmente le plus la piste de Statut du Réacteur à Plasma du Titan ou qui éveille son "esprit de la machine" (Machine Spirit).

Page 19 – Trait de légion : Princes vétérans (Veteran Princeps)

Remplacez la dernière phrase par la suivante :

"Un Titan "Warp Runner" avec une "taille" (Scale) de 10 ou plus peut à la place relancer deux de ses "dés d'action de réparation" (Repair Action dice)."

Page 19 – Traits personnels spécifiques à la légion : MIU antique (Ancient MIU)

Ajoutez la ligne suivante à la fin du paragraphe des règles :

"Si un ordre d'arrêt est lancé, les Princes peuvent l'ignorer s'ils le souhaitent."

Page 24 – Trait de légion : Feu juste (Righteous Fire)

Remplacez la première phrase par la suivante :

"Au premier tour du jeu, chaque Titan de la légion Defensor peut tirer deux fois l'une de ses armes lors de son activation en phase de Combat."

Page 24 – Stratagème spécifique de la légion : Jour de châtiement (A Day of Retribution) (2)

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

"Ce Stratagème peut être acheté par n'importe quel joueur de la légion Defensor. Jouez ce Stratagème dans la phase Stratégie du premier tour. Choisissez un seul Titan de la légion Defensor. Ce Titan peut immédiatement lancer une attaque avec l'une de ses armes. Lors de la résolution de cette attaque, doublez la "portée longue" (Long range) de l'arme. Ensuite, faites avancer la piste de votre Réacteur à Plasma de Titan de trois crans. Une fois que les effets de l'attaque ont été déterminés, commencez le premier tour de jeu."

Page 24 – Stratagème spécifique de la légion : Bénédiction de l'Empereur (Blessing of the Emperor) (3)

Changez le coût du Stratagème de (3) à (2).

Page 24 – Équipement de guerre spécifique de la légion : Sirènes de guerre sacrées (Devotional War Sirens)

La deuxième phrase du deuxième paragraphe devrait se lire :

"Les Titans de la légion Defensor à moins de 8" d'un Titan Warlord ami de la légion Defensor équipé de "sirènes de guerre sacrées" (Devotional War Sirens) peuvent lancer deux dés lors d'un test de Commandement et choisir le résultat le plus élevé."

Page 29 – Trait de légion : Saisir l'Initiative (Seizing the Initiative)

Remplacez la première phrase du deuxième paragraphe par ce qui suit :

« Une fois par bataille, une force qui contient au moins un manipulate de la légion Atarus peut relancer le jet de dés pour déterminer qui choisira le premier joueur, mais seulement s'il a obtenu un résultat inférieur à celui de son adversaire.

Page 29 – Équipement spécifique de la légion : Missiles Infernus (Infernus Missiles)

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

« Tout Titan de la légion Atarus armé de lanceurs de missiles Apocalypse (Apocalypse missile launchers), de matrices de missiles Apocalypse (Apocalypse missile arrays) ou d'un lanceur de missiles Apocalypse (Apocalypse missile launcher) peut être amélioré pour avoir des missiles Infernus pour +25 points, tant que ce Titan n'a pas déjà une amélioration affectant cette arme. Chacune des armes du Titan doit être améliorée séparément. Une arme avec cette amélioration gagne le trait "brise-vide" (Voidbreaker) (2). De plus, si une unité subit au moins un "coup" (Hit) d'une arme avec cette amélioration, placez un "marqueur explosion" (Blast marker) de 5" sous l'unité. Dans la phase de fin, toute figurine avec au moins une partie de son socle sur le marqueur subit un coup de Force 4 ignorant les Boucliers Énergétiques et les Boucliers Ioniques. Après avoir résolu tous les coups, le feu s'éteint et le marqueur est retiré. Les Titans subissent ce coup à leurs "jambes" (Legs). De plus, le terrain bloquant touché par le gabarit subit un coup de Force 4 (voir le livre de règles Adeptus Titanicus pour plus de détails sur les dégâts et les destructions de terrain) et, s'il n'est pas détruit, est incendié. Dans la phase de Fin, le terrain en feu subit un coup de Force 4 et inflige un coup de Force 4 à toutes les figurines qui s'y trouvent, comme détaillé ci-dessus. puis s'éteint. »

Page 35 – Trait de Legio : Meutes de loups (Wolf Packs)

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

« Les escadrons de Warhounds dans un manipulate de la légion Solaria peuvent contenir jusqu'à cinq Titans Warhound. De plus, n'importe quel manipulate de la légion Solaria peut sélectionner un Titan Warhound à la place de n'importe quel Titan Reaver dans le cadre de ses composants obligatoires. »

Page 35 – Stratagème spécifique de la légion : Brouillard de Guerre (Fog of War) (1)

Ajoutez la phrase suivante à la fin du deuxième paragraphe :

« Ce Stratagème peut être acheté plusieurs fois. »

Page 35 – Équipement spécifique de Legio : Fortis Motivators

Remplacez la deuxième phrase du deuxième paragraphe par ce qui suit :

« Dans la phase de contrôle des dégâts, un Titan avec cette amélioration peut réparer les dégâts critiques (Critical Damage) à ses jambes (Legs) sur 1+ au lieu de 5+. »

Page 35 – Équipement spécifique de Legio : Voile de caméléoline (Cameleoline Shrouding)

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

« Tout Titan de la Legio Solaria avec une taille (Scale) de 6 ou moins peut prendre "voile de caméléoline" (Cameleoline Shrouding) comme amélioration pour +35 points. Les Titans avec cet équipement ont leur contour flou, ce qui les rend difficiles à toucher quand ils sont en mouvement. Toutes les attaques effectuées contre un Titan avec cette amélioration subissent un modificateur de -1 à tous les jets pour Toucher tant que le Titan ciblé s'est déplacé de plus de 6" pendant ce tour et est à plus de 10" de l'unité attaquante. Cependant, le "voile" est notoirement fragile, et dès que le Titan subit 1 point de dégâts structurels, ce bonus est perdu. »

Page 35 – Traits personnels spécifiques de Legio : Lance de Tigrus (Spear of Tigrus)

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

« Le Titan du Princeps peut recevoir un ordre "Marche Forcée" (Full Stride) sans qu'il soit nécessaire de faire un test de Commandement. »

Page 40 - Trait de Légion : Décompte de la faucheuse

Remplacez la première phrase du second paragraphe par ce qui suit :

« A chaque fois qu'un Titan de la Legio Mortis détruit un Titan ennemi, il gagne la possibilité de relancer un unique résultat de 1 sur son jet de dés à chaque fois qu'il effectue une attaque avec une arme ne possédant pas le trait "Mêlée" »

Page 40 - Trait de Légion : État de Décomposition

Ajoutez ce qui suit à la fin du second paragraphe :

« Chaque Titan de la Legio Mortis peut utiliser cette capacité une fois par partie. »

Page 40 – Équipement spécifique de Legio : Restes des Morts

Remplacez la dernière phrase du second paragraphe par ce qui suit :

« Les unités ennemies à 8” ou moins d’un ou plusieurs Titans avec cette amélioration déduisent 1 de tous leurs résultats à leurs jets de Commandement. »

Page 40 – Équipement spécifique de Legio : Les Bienfaits du Maître de Guerre

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Tout Titan de la Legio Mortis peut recevoir l’amélioration des Bienfaits du Maître de Guerre pour un coût de +25 points. Une fois par partie, au début de la phase de Stratégie, un Titan avec cette amélioration peut augmenter la valeur de Force de l’une de ses armes de 1. Cette augmentation dure jusqu’à la fin du tour. »

Page 40 – Traits personnels spécifiques de Legio : Coeur Pourri

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Quand le Titan Princeps Seniores échoue à un test de Commandement pour réprimer l’Esprit de la Machine, il peut à la place automatiquement le considérer comme un succès à la place. S’il le fait, augmentez le niveau de Réacteur du Titan de 2.

Si le Titan du Princeps est un Titan Corrompu, il doit à la place lancer deux dés, en relançant les doubles, lorsqu’il doit faire son jet sur la table de l’Entité Réveillée, le joueur peut ensuite choisir lequel des deux résultats il veut appliquer. »

Page 40 – Traits personnels spécifiques de Legio : Sans Pitié

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Le Titan du Princeps ajoute 1 à la Force de ses armes quand il prend pour cible un Titan ennemi qui a souffert d’au moins un point de Dommage Critique. »

Page 45 - Trait de Légion : Dominateurs de Mondes

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Quand il déploie un manipule Axiom ou un manipule Myrmidon, un joueur de la Legio Krytos peut prendre un Titan Warlord à la place d’un Titan Reaver dans ses choix obligatoires. Quand il déploie un manipule Regia ou un manipule Precept, un joueur de la Legio Krytos peut prendre un Titan Warbringer Nemesis à la place d’un Warhound dans ses choix obligatoires. Quand un Titan Warbringer Nemesis est choisi à la place d’un Warhound dans un manipule Regia, les membres de la Cour peuvent fusionner leur boucliers énergétiques avec lui comme s’il était un Roi ou une Reine.

De plus, quand il déploie un manipule Fortis, un joueur de la Legio Krytos peut prendre un seul Titan Warlord ou un seul Titan Warbringer Nemesis à la place d’un Titan Reaver dans ses choix obligatoires. »

Page 45 - Retirez le Stratagème Spécifique de la Legio : Terre Brûlée (1) et remplacez le par ce qui suit :

« Stratagème Spécifique de la Legio : Destructeurs de Cités (1)

Ce Stratagème peut être acheté par n’importe quel joueur de la Legio Kytos. Révélez ce Stratagème lors de n’importe quelle phase de Stratégie. Pour la durée de ce tour, au moment de prendre un terrain pour cible, les Titans de la Legio Krytos ajoutent 2 à la Force de leurs armes. De plus, tous les Titans de la Legio Krytos réduisent de 2 la Force des touches subies à cause d’un terrain Dangereux (jusqu’à un minimum de 0). »

Page 45 - Retirez le Stratagème Spécifique de la Legio : Le Fer Endure (1) et remplacez le par ce qui suit :

« Stratagème Spécifique de la Legio : Ruine de la Civilisation (3)

Ce Stratagème peut être acheté par n’importe quel joueur de la Legio Kytos. Révélez ce Stratagème lors de n’importe quelle phase de Stratégie. Pour la durée de ce tour, les unités ennemies touchées par une attaque d’un Titan ami de la Legio Krytos utilisant une arme avec le trait Sismique (Quake) subissent les effets du trait Sismique (Quake) et ce même si la touche a été déviée par les boucliers de la cible. Ce Stratagème n’affecte pas les Titans de la Legio Krytos qui ont reçu un ordre Tir Divisé (Split Fire), même si l’ordre a été attribué après la mise en jeu du Stratagème. »

Page 45 - Équipement spécifique de la Legio : Missiles Tremblement de Terre

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Un Warlord ou un Reaver de la Legio Krytos équipé avec un Lance Missiles Apocalypse peuvent l’améliorer avec des Missiles Tremblement de Terre pour +25 points pour un Warlord ou +15 points pour un Reaver. Au moment de tirer avec le Lance Missiles Apocalypse, le joueur peut décider d’utiliser soit son profil normal soit de réduire sa caractéristique d’attaque à 4 pour un Warlord ou à 2 pour un Reaver et de lui attribuer le trait Sismique (Quake). Les Missiles Tremblement de Terre augmentent leur Force de 5 quand ils ciblent un terrain. »

Page 45 – Traits personnels spécifiques de Legio : La Voie du Fer

Remplacez la première phrase du second paragraphe par ce qui suit :

« Le Princeps Seniores peut effectuer une unique Attaque Fracassante (voir le livre des règles Adeptus Titanicus) pendant la phase de Mouvement, cette attaque ne peut être effectuée que contre une figurine ennemie d’une Taille plus petite que celle de son Titan. »

Page 50 – Traits de Légion : Machine Enragée

Ajoutez ce qui suit à la fin du second paragraphe :

« Si le Titan est un Titan Corrompu, à la place il lance deux dés sur la Table de l’Entité Affaiblie au moment où il doit le faire et il choisit l’un des résultats. »

Page 50 – Trait Spécifique de Legio : Les nombreux visages de l'Omnimesse (Many Faces of the Omnissiah)

La première phrase du paragraphe des règles devrait se lire :

« Au premier tour du jeu, tout Titan "Tiger Eyes" peut choisir de renoncer à son activation dans la phase de mouvement et/ou la phase de combat... »

Page 50 – Traits personnels spécifiques de Legio : Chasseur de Titan

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Au moment de prendre pour cible un Titan ennemi à 8" ou moins, le Princeps Seniores peut ajouter 1 aux jets d'Armure de ses touches si le Titan ciblé est d'une Taille supérieure ou égale à celle de son Titan. »

Page 50 – Traits personnels spécifiques de Legio : Collectionneur de Trophées

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« N'importe quelle arme désactivée ou Dommage Critique infligé par le Princeps des Tiger Eyes suite à une Attaque Fracassante ou une arme possédant le trait Mêlée est plus difficile à réparer : ces armes nécessitent un résultat supérieur de 1 que normalement pour les actions de Réparation. »

Page 55 – Traits de Légion : Le Sang et le l'Honneur

Changez le second paragraphe par ce qui suit :

« Si un Titan de la Legio Vulpa est à 5" ou moins d'un Titan ennemi, augmentez sa Capacité de Combat de 1, jusqu'à un maximum de 2+, et diminuez sa capacité de Tir de 1, jusqu'à un minimum de 6+. »

Page 55 - Remplacez l'équipement spécifique de la Legio : Gargouilles à Plasma par ce qui suit :

Équipement spécifique : Conduits Shikariens

« N'importe quel Titan de la Legio Vulpa d'une Taille supérieure ou égale à 7 peut être équipé de Conduits Shikariens pour +20 points. Un Titan avec cette amélioration augmente sa Vitesse Améliorée de 2" et sa Manoeuvre Améliorée de 1. Si, pendant un tour, un Titan avec cette amélioration déclare au moins une fois "De l'énergie dans les moteurs !" ou "De l'énergie aux stabilisateurs", alors pour le reste du tour, le Titan diminue la caractéristique d'attaque de toutes ses armes sans le trait Mêlée de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, le Titan souffre d'une pénalité de -2 à sa capacité de Tir, jusqu'à un minimum de 6+. »

Page 55 - Équipement spécifique de la Legio : Émetteurs Disruptifs

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Tout Titan de la Legio Vulpa peut être équipé d'Émetteurs Disruptif pour +35 points. Un Titan avec cette amélioration ajoute 2 à la Force de toutes ses armes avec le trait Mêlée (à l'exception des Attaques Fracassantes) et on considère que sa taille est plus importante de 2 lorsqu'il fait une Attaque Fracassante. »

Page 55 – Traits personnels spécifiques de Legio : Langue Acérée

Modifiez la dernière phrase du second paragraphe avec ce qui suit :

« Pour la durée du tour, le Titan désigné enlève 2 à tous les résultats de ses tests de Commandement . »

Page 66 – Lupercal Light Manipule, trait de manipule, Meute de chasse (Hunting Pack)

Supprimer la phrase suivante :

« De plus, au moment de faire une Frappe Coordonnée (voir p.45 des règles), les Warhounds de ce manipule ajoute +2 à leurs jets d'Armure plutôt que +1. »

Adeptus Titanicus: Titandeth – FAQ

Q. Lorsque vous utilisez le Stratagème "Bounty of Mars" spécifique à la Legio Astorum, le système de dégâts choisi s'applique-t-il à un Titan de votre "groupe de combat" (Battlegroup) ou à tous les Titans de votre "groupe de combat" ? Si vous choisissez une arme désactivée, s'agit-il d'une arme spécifique ou de toutes les armes désactivées ?

R. Le Stratagème s'applique au système choisi sur tous les Titans de la Legio Astorum de votre "groupe de combat". Si une arme désactivée est choisie, elle s'applique à toutes les armes désactivées des Titans de la Legio Astorum plutôt qu'à un type d'arme spécifique.

Q. S'il faut lancer deux fois un "dé de réacteur" (Reactor dice) et choisir le résultat le moins favorable, quel est le résultat le moins favorable : augmenter le niveau du Réacteur de 2 ou éveiller l'Esprit de la Machine ?

R. L'ordre, du moins favorable au plus favorable, est le suivant : "Éveiller l'Esprit de la Machine" (Awaken the Machine Spirit) > Augmenter la "piste d'état du Réacteur à Plasma" (Plasma Reactor Status track) de 2 > Augmenter la "piste d'état du Réacteur à Plasma" de 1 > Aucune augmentation de la "piste d'état du Réacteur à Plasma".

Q. Lorsque vous utilisez le Stratagème "Bénédictions de l'Empereur" (Blessings of the Emperor) spécifique à la Legio Defensor, l'utiliser permet-il d'ignorer tous les effets de dégâts d'une seule Touche : c'est-à-dire, si un Titan n'a plus de points de structure sur un emplacement ou sur la piste triangulaire de dommages critiques,, il ignore les deux augmentations de niveau de dégâts critiques ?

R. Oui. Tous les effets de la Touche sont ignorés. Cela n'ignore pas les effets des Touches supplémentaires de la même attaque d'arme.

Q. Combien de temps dure le "gabarit d'explosion" (Blast marker) placé par les missiles Infernus de la Legio Atarus ?

R. Le "gabarit d'explosion" est retiré après avoir résolu ses effets lors de la phase de Fin.

Q. Pour l'équipement spécifique de la Legio Mortis "Les Bienfaits du Maître de Guerre" (The Warmaster's Beneficence), les avantages s'appliquent-ils à la première arme utilisée ou à toutes les armes utilisées pendant cette phase ?

R. Le deuxième choix. Les avantages s'appliquent à toutes les armes dans la phase où le Titan attaque pour la première fois.

Adeptus Titanicus: Doom of Molech – Errata

Page 17 – Équipement de guerre spécifique à la Legio : "Confinement à Plasma Recourbé" (Bi-folded Power Containment)

Remplacer la première phrase du deuxième paragraphe par la suivante :

"Tout Titan de la Legio Crucius peut être équipé d'un système "Confinement à Plasma Recourbé" pour +20 points."

Page 20 – Trait de Legio : "Fils perdus" (Lost Sons)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Un "groupe de bataille" (Battlegroup) de la Legio Fortidus peut modifier l'un des Titans obligatoires de n'importe lequel de ses manipules, en l'échangeant contre un Titan de taille (Scale) 10 ou inférieure. Notez que dans les règles du manipule, le Titan de remplacement ne compte pas comme le type de Titan qu'il remplace. »

Page 20 – Traits personnels spécifiques à la Legio : "Brisé par la trahison" (Broken by Treachery)

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

« Une fois par tour, lorsque vous ciblez un Titan avec une taille (Scale) égale ou supérieure à celle du propre Titan du Princeps, vous pouvez relancer les dés pour Toucher (To Hit). Notez que dans le cas d'armes avec plusieurs "dés d'attaque" (Attack dice), tous les dés doivent être relancés ou aucun d'entre eux. »

Page 20 – Traits personnels spécifiques à la Legio : "Soldat de la croisade" (Soldier of the Crusade)

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

"Avant le déploiement des forces, lors du choix des Stratagèmes, le joueur de la Legio Fortidus gagne +1 point de Stratagème si un ou plusieurs Princeps avec ce Trait Personnel sont présents dans la force."

Page 23 – Trait de Legio : "Les deux visages du Dieu Machine" (Two-faced God)

~~Supprimer la phrase suivante du paragraphe des règles :~~

~~"Ces Titans ne peuvent pas faire partie du même manipule."~~

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Quand il déploie un groupe de bataille de la Legio Vulcanum, un joueur peut désigner deux Titans de la Legio Vulcanum par manipule qui seront commandés par un Princeps Seniores au lieu d'un seul - chaque Princeps Seniores bénéficie de son propre Trait Personnel. Si, dans un manipule, l'un des Princeps Seniores voit son Titan détruit, le Titan du Princeps Seniores survivant compte comme ayant subi un dommage irréparable "Princeps Blessé" »

Page 23 – Équipement spécifique de la Legio : "Esprits Jumeaux de la Machine" (Twinned Machine Spirits)

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Deux Titans de la Legio Vulcanum peuvent être améliorés avec les Esprits Jumeaux de la Machine pour +20 points chacun. Les Titans de la Legio Vulcanum avec les Esprits Jumeaux de la Machine comptent comme faisant partie d'un escadron à eux deux (voir le livre des règles *Adeptus Titanicus*) » - ces Titans ne peuvent pas rejoindre un autre escadron. Cependant si un Titan avec les Esprits Jumeaux de la Machine obtient un résultat Esprit de la Machine sur un dé de Réacteur, le Titan de son escadron et lui doivent faire un test de Commandement afin de vérifier si l'Esprit de la Machine s'éveille. Notez que plusieurs paires de Titans d'un groupe de bataille de la Legio Vulcanum peuvent être équipées des Esprits Jumeaux de la Machine, chacune formant leur propre escadron de deux Titans. A Titan avec cette amélioration ne peut sinon pas être membre d'un escadron. »

Page 23 – Équipement spécifique de la Legio : "Lance-Missiles Janus" (Janus Pattern Missiles)

Remplacez la première phrase du second paragraphe par ce qui suit :

« Tout Titan de la Legio Vulcanum armé d'un Lance-Missiles Apocalypse, de Missiles Apocalypse ou de Lance-Missiles Jumelés Apocalypse peut être équipé de Lance-Missiles Janus pour +20 points. »

Ajoutez la phrase suivante à la fin du second paragraphe :

« Chaque cible compte comme une attaque séparée en ce qui concerne les modificateurs des jets pour Toucher, etc. »

Page 23 – Traits personnels spécifiques de Legio : Esprit Divisé (Divided of Mind)

Remplacez le second paragraphe par ce qui suit :

« Si le Princeps rate un test de Commandement pour assigner un ordre à son Titan, il peut relancer son test. Cependant, si la relance est de nouveau un échec, enlevez tous les Ordres (sauf les ordres Réparation d'Urgence) qui ont déjà été affectés aux Titans de la manipule du Princeps Seniores.. »

Page 26 – Trait de Legio : Folie Rampante (Creeping Madness)

Modifiez la deuxième phrase de l'entrée Arme en surcharge (Weapon Overload) dans le tableau d'Interfactor Insanity par :

"Quand le Titan doit tirer pendant la phase de Mouvement, choisir au hasard une des armes du Titan sans le trait "Mêlée" et effectuer une attaque avec cette arme contre le Titan ou la Bannière de Chevaliers ennemi éligible le plus proche, en augmentant la Force de l'arme de 2 et ses dés de 1 par rapport à la normale. »

Changer la première phrase de l'entrée Hurlement statique (Static Scream) dans le tableau d'Interfactor Insanity par :

"Tous les Titans et Bannière de Chevaliers, amis et ennemis, à 12" du Titan qui n'ont pas encore été activés ce tour doivent annuler leurs ordres, à l'exception des ordres de Réparation d'Urgence. »

Page 26 – Stratagème Spécifique de la Legio : Malheureux Présages (Portents of Doom) (2)

Remplacez la dernière phrase du deuxième paragraphe par :

"Tous les Titans ou Bannière de Chevaliers ennemis à moins de 8" d'un Titan de la Legio Interfactor ne peut pas recevoir d'ordre ce tour.

Page 26 – Stratagème Spécifique de la Légio : Esprit de la Machine Tourmenté (Tormented Machine Spirit)

Changez le coût du stratagème de (1) à (2)

Remplacez la deuxième phrase du deuxième paragraphe par la suivante :

"Révélez ce stratagème lorsqu'un titan de la Légio Interfactor fait un jet sur le tableau Esprit de la Machine Éveillé (Awakened Machine Spirit table) (voir le livre de règles de l'Adeptus Titanicus) ou sur le Tableau de l'Entité Éveillée (Awakened Entity table)."

Page 26 – Traits Personnels Spécifiques de la Legio: Fou Furieux (Raving Madman)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Une fois par tour, lors du lancer de dé pour déterminer le Premier Joueur ou lors d'un test de Commandement, le groupe de bataille (battlegroup) du Princeps peut changer le résultat du jet en 10. S'il est utilisé pour déterminer qui est le Premier Joueur, la prochaine fois que le groupe de bataille du Princeps lance un dé pour déterminer qui est le Premier Joueur, le résultat du D10 doit être changé en 1. De même, si ce trait a été utilisé pour changer le résultat d'un test de Commandement en 10, le prochain test de Commandement qu'il effectue doit être changé en un 1. Aucun de ces résultats ne peut être modifié ou relancé pour quelque raison que ce soit."

Page 26 – Traits Personnels Spécifiques de la Legio : Carcasse Vide(Hollowed Out)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Le Titan du Princeps ignore tous les effets de dégâts résultant des Dégâts Critiques à la tête du Titan. Si le Titan du Princeps est un Titan Corrompu, il ignore à la place tous les effets de dégâts résultant de Dégâts Critiques sur n'importe quel emplacement. Cependant, un Titan Corrompu avec ce trait personnel soustrait 1 au résultat de tous les tests de Commandement qu'il effectue et n'ajoute pas 2 à ses tests de Commandement pour être un Princeps Seniores.

Page 36 – Ordre de Charge (Charge Orders)

Le troisième paragraphe devrait se lire :

« Lors de la phase de Mouvement, tous les Chevaliers d'une Bannière agissant sous un ordre de Charge ne peuvent pas changer de direction pendant leur mouvement et ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite. Cependant, une fois qu'ils ont fini de se déplacer, chaque Chevalier à portée peut immédiatement effectuer soit une "Attaque Fracassante" (Smash Attack) (voir page 36 du livre de règles de l'Adeptus Titanicus) contre des unités qui sont de la même taille (Scale) ou d'une taille (Scale) plus petite que la leur, soit une attaque avec une arme qui a le trait "Mêlée" (Melee) quelle que soit la taille. Pour chaque 3" complet que la Bannière a bougé avant d'attaquer, un unique Chevalier peut ajouter 1 à la valeur de dés de l'une de ses armes. »

Page 50 – Qualités chevaleresques spécifiques à la maisonnée, "Lame dansante" (Dancing Blade)

Le paragraphe des règles devrait se lire :

« Les Chevaliers dans la "Lance" du Sénéchal peuvent relancer n'importe quel jet de pour Toucher de 1 lorsqu'ils utilisent une arme avec le trait "Mêlée" (Melee). »

Page 54 – Qualités chevaleresques spécifiques à la maisonnée, "Fer de la Terre" (Iron of the Earth)

Le paragraphe des règles devrait se lire :

« Les Chevaliers dans la "Lance" du Sénéchal peuvent relancer n'importe quel jet pour Toucher de 1 lorsqu'ils utilisent une arme avec le trait "Mêlée" (Melee). »

Page 58 – Qualités chevaleresques spécifiques à la maisonnée, Vizir des Lames (Vizier of Blades)

Le paragraphe des règles devrait se lire :

« Les Chevaliers dans la "Lance" du Sénéchal peuvent relancer n'importe quel jet pour Toucher de 1 lorsqu'ils utilisent une arme avec le trait "Mêlée" (Melee). »

Page 77 – Stratagème : "Attaque de l'aube" (Dawn Attack) (3)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie du jeu. Pour les deux premiers tours du jeu, les ténèbres masquent le champ de bataille. Les Titans doivent lancer (D6+1) x5 pour déterminer jusqu'à combien de pouces ils peuvent voir – seuls les ennemis à cette portée peuvent être ciblés. Les Titans qui ont tiré plus tôt dans le tour peuvent être ciblés, quelle que soit la distance à laquelle un attaquant peut voir. »

Page 77 – Stratagème : Vox Blackout (1)

Modifiez le coût du Stratagème de (1) à (3).

Page 77 – Stratagème : Auspex Bafflers (2)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie (Strategy phase). Le joueur choisit l'un de ses Titans ou Bannières de Chevaliers. Jusqu'à la fin du tour, l'unité choisie augmente de 1, le malus au jet pour Toucher si elle est obscurcie, c'est-à-dire -2 pour toucher si au moins 25 % de l'unité est obscurcie, ou -3 pour toucher si au moins 50 % de l'unité est obscurcie. »

Page 78 – Stratagème : "Salaire de la trahison" (Wages of Betrayal) (2)

Remplacez la dernière phrase par la suivante :

« Tout Princes Seniores ennemi subit une pénalité de -3 au test de Commandement à la place. »

Page 78 – Stratagème : "Endurance de Terra" (Endurance of Terra) (2)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Ce Stratagème peut être acheté par n'importe quel joueur loyaliste. Jouez ce Stratagème lorsque l'un des Titans du joueur subit des Dégâts Critiques. Le joueur lance un D6. Sur 3+, les dégâts sont ignorés. Sinon, rien ne se passe mais le Stratagème n'est pas défaussé et peut être rejoué lors d'un tour suivant. »

Page 78 – Stratagème : "Clades de serviteurs martiens" (Martian Servitor Clades) (3)

Remplacez la troisième phrase par la suivante :

« Jusqu'à la fin de la prochaine phase de Stratégie (Strategy phase), chacun des Titans du joueur ajoute deux dés de Réparation (Repair dice) à ses "clades de serviteurs" (Servitor Clades). »

Page 78 – Stratagème : "La part du Maître de Guerre" (Warmaster's Portion) (2)

Changez le coût du Stratagème de (2) à (3).

Page 79 – Stratagème : "Mitrailage" (Strafing Run) (2)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème pendant n'importe quelle phase de Stratégie" (Strategy phase). Un escadron de chasseurs-bombardiers surgit sur le champ de bataille, attaquant tout sur son passage. Choisissez l'un des quatre bords du champ de bataille et choisissez un point sur ce bord. Ensuite, choisissez un point sur n'importe quel autre bord du champ de bataille et tracez une ligne imaginaire de 1 mm de large entre les deux. Toute unité sous cette ligne, ou à moins de 2" de celle-ci, subit D3 touches de Force 6. L'arc d'où proviennent les touches est déterminé par la direction dans laquelle la ligne se déplace. Déterminez dans quel arc se trouve le premier point choisi pour chaque unité touchée et résolvez les coups contre cet arc. »

Page 79 – Stratagème : Mines dispersables (Scatterable Mines) (1)

Modifiez le coût du Stratagème de (1) à (2).

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème pendant n'importe quelle phase de Stratégie (Strategy phase). Placez un pion n'importe où sur le champ de bataille puis faites le dévier de 1D10". La zone à 6" ou

moins de ce pion compte comme un terrain Dangereux. Retirez le pion à la fin du tour. »

Page 79 – Stratagème : "Pluie Statique" (Static Rain) (3)

Remplacez les trois premières phrases par les suivantes :

« Jouez ce Stratagème pendant n'importe quelle phase de Stratégie (Strategy phase). Choisissez un point sur le champ de bataille. Tout Titan à moins de 12" de ce point doit immédiatement effectuer D3 sauvegardes contre ses Boucliers Énergétiques. »

Page 79 – Stratagème : "Mines Trembleterre" (Earthshaker Mines) (2)

Remplacez le paragraphe des règles par le suivant :

« Jouez ce Stratagème immédiatement après qu'une unité ennemie ait fini de se déplacer ou de tourner. Lancez un D6. Sur 2 ou plus, cette unité subit D3 touches de Force 6 ; un Titan prend ces coups à ses Jambes (Legs). Les sauvegardes de Bouclier ne peuvent pas être effectuées contre ces touches. De plus, l'unité est ensuite déplacée de D6" dans une direction déterminée par les dés de déviation (Scatter dice) (cela peut entraîner une "collision" – voir le livret de règles d'Adeptus Titanicus). Cela ne change pas l'orientation de l'unité. Sur un 1, rien ne se passe mais le Stratagème n'est pas défaussé et peut être rejoué lors d'un tour suivant. »

Page 79 – Stratagème : Quake Shells (2)

Remplacez la première phrase par la suivante :

« Jouez-le pendant n'importe quelle phase de Stratégie (Strategy phase). »

Page 79 – Stratagème : Haywire Barrage (2)

Remplacez la première phrase par la suivante :

« Jouer cette carte pendant n'importe quelle phase de Stratégie. »

[Adeptus Titanicus: Doom of Molech – FAQ](#)

Q. Lorsque vous utilisez le Stratagème Titan Hunter Infantry, place-t-on deux nouveaux pions à chaque fois que vous le jouez ?

R. Non. Lorsqu'un pion est activé, après avoir résolu les effets de ses attaques, retirez ce pion du champ de bataille. Tout pion non activé est retiré pendant la phase de Fin (End phase) d'un tour.

Q. Puis-je attribuer un ordre de "Réparation d'Urgence" (Emergency Repair order), effectuer le jet de réparation, puis jouer Vox Blackout pour le supprimer ?

R. Non. Les Stratagèmes sont joués avant que les ordres ne soient attribués.

Q. Obtenez-vous des sauvegardes de Bouclier contre les touches infligées par le Stratagème "Mitrailage" (Strafing Run) ?

R. Oui.

Q. De quel arc les touches du Stratagème "Mitrailage" (Strafing Run) sont-elles présumées provenir ?

R. La direction dans laquelle la ligne se déplace (c'est-à-dire du premier point choisi au deuxième point choisi) détermine de quel arc proviennent les touches. Déterminez dans quel arc se trouve le premier point choisi pour chaque unité touchée et résolvez les touches contre cet arc.

Q. Les Maisonnées de Chevaliers (Knight Household Forces) peuvent-elles prendre des Titans comme renforts ?

R. Oui. Tant que les conditions d'une "Maisonnée" (Household Force) sont remplies (c'est-à-dire, au moins une lance, etc.), le joueur peut inclure des Titans en renfort. Ces Titans sont indépendants et ne peuvent pas former de manipules.

Q. Est-ce que la règle spéciale "Knife Fighters" du Manipule Ferrox est liée à la Taille (scale) de la cible ou la Taille (scale) de l'unité qui tire ?

R. La Taille (scale) de l'unité qui tire. Si un Warhound tire, alors il doit être à moins de 6" de la cible pour gagner le bonus de +1, si un Reaver tire, alors il doit être à moins de 8" de la cible, etc. La Taille (scale) de la cible n'a pas d'importance.

Adeptus Titanicus: Shadow and Iron – Errata

Page 31 – Remplacez l'équipement spécifique de la Legio : Sombres Bénédiction (Dark Blessing) par ce qui suit :

"Trait de la Legio : **Sombres Bénédiction (Dark Blessing)**

Le nombre maximum de mutations supplémentaires qu'un Titan Corrompu de la Legio Infernus peut acheter est augmenté de 1."

Page 34 – Trait Legio : Technotoxines

Remplacez le deuxième paragraphe par le suivant :

"Soustrayez 1 au résultat de tous les jets de Réparation effectués pour les unités à 4" ou moins d'un Titan de la Legio Mordaxis. De plus, au début de la Phase de Fin, tout Titan (ami ou ennemi) qui se trouve à 4" ou moins d'un Titan de la Legio Mordaxis et qui a subi au moins un point de Dégâts Critiques subit D3 S5 touches (hits) sur un emplacement aléatoire, ignorant les boucliers énergétiques (Void shields). Une figurine ne peut être affectée par cette règle qu'une seule fois par tour et les Titans de la Legio Mordaxis ne sont pas affectés par cette règle."

Page 34 – Équipement Spécifique de la Legio : Relais Toxiques (Toxin Nodes)

Ajoutez la phrase suivante au deuxième paragraphe :

"Chaque arme du Titan doit être améliorée séparément."

Page 34 – Stratagème Spécifique de la Legio: Imparable (Unstoppable) (3)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Ce Stratagème peut être acheté par n'importe quel joueur de la Legio Mordaxis. Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle Phase de Réparation, avant que les jets de Réparation ne soient effectués. Jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 2 à la caractéristique de Serviteurs (Servitor Clades) de chaque Titan de la Legio Mordaxis ami et ajoutez 1 au résultat de tous les jets de Réparation."

Page 34 – Traits Personnels Spécifiques de la Legio : Prophète de la Pourriture (Harbinger of Decay)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Les figurines à moins de 4" du Titan du Princeps subissent D3 + 1 S7 touches (hits) du trait Technotoxine au lieu de D3 S5 touches (hits)."

Page 34 – Traits Personnels Spécifiques de la Legio : Protecteur Honorable (Proud Protector)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Une fois par tour, lorsqu'un Titan de la Legio Mordaxis ami à moins de 4" du Princeps subit une touche Directe Dévastatrice ou Critique (Direct, Devastating, or Critical Hit), le Titan du Princeps peut immédiatement pousser son réacteur pour effectuer une attaque avec l'une de ses armes."

Page 37 – Trait Legio : Les loups parmi les proies (Wolves Among Prey)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

« Un manipule de la Legio Audax ne peut être composé que de Titans de Taille (scale) 6 ou moins ; tout manipule qui a des composants obligatoires ou facultatifs contenant des Titans de Taille (scale) 7 ou plus ne peut pas contenir de Titans de la Legio Audax. Tous les Titans de renfort déclarés comme faisant partie de la Legio Audax doivent être de taille (scale) 6 ou inférieure. Tous les Titans de la Legio Audax gagnent la règle spéciale Escadron (Squadron) s'ils ne l'ont pas déjà et peuvent toujours former des escadrons avec d'autres Titans de la Legio Audax quelque soit leur type. Cela inclut les Titans qui appartiennent à un autre Manipule de la Legio Audax ou à des Titans en renfort de la Legio Audax. Les escadrons de la Legio Audax peuvent contenir jusqu'à cinq Titans, à moins qu'ils ne puissent normalement en contenir plus.

Si un Titan de la Legio Audax fait partie d'un escadron via ce trait, il ne peut pas faire partie d'un autre escadron pour quelque raison que ce soit pendant la bataille. La seule exception à cette règle est que si tous les autres Titans de leur escadron ont été détruits. Dans ce cas, des escadrons supplémentaires pourraient être formés si une règle le permet."

Page 94 – Nouveaux traits d'Arme

Ajoutez le trait d'Arme :

« Traversante (Bypass) : lors de la résolution d'une attaque causée par une arme "Traversante" (Bypass), toutes les Touches infligées traverseront complètement les "Boucliers Énergétiques" (Void shields) et les "Boucliers Ioniques" (Ion Shields) (c'est-à-dire qu'aucun jet de sauvegarde ne peut être effectué contre ces attaques). Certaines armes ont un trait "Traversant" (X), où X est soit un "Bouclier Énergétique", soit un "Bouclier Ionique". Ces armes ne traversent que le type de bouclier cité entre parenthèses. »

Page 95 – Empalant (Impale)

Remplacez tout par ce qui suit :

« "Empalant" (Impale) : après avoir résolu une attaque d'une arme "Empalante" contre un Titan, ne faites pas de jet d'Armure. À la place, lancez un D6 si l'attaque touche, ajoutant la "Force" (Strength) de l'arme au résultat. Si vous résolvez une attaque d'une arme "empaler" dans le cadre d'une "Frappe Coordonnée" (Coordinated Strike), résolvez d'abord les attaques de tous les

Titans contributeurs, en notant le nombre d'attaques d'armes "Empalantes" qui ont réussi à toucher. Lancez ensuite un D6, en ajoutant la valeur de force (Strength) de l'arme "Empalante", en utilisant la valeur de force (Strength) la plus élevée de toutes les armes contributives, et appliquez un modificateur de +1 pour chaque arme "Empalante" au-delà de la première qui a réussi au résultat du jet.

Si le total du jet est égal ou inférieur à la Taille (Scale) de l'unité cible, lancez un D6. Sur un 1-3, l'unité cible tourne de 90° vers sa droite. Sur un 4-6, l'unité cible tourne de 90° vers sa gauche. Si le total du jet est supérieur à la Taille (Scale) de l'unité cible, l'unité cible se retourne comme décrit ci-dessus et subit immédiatement D3+1 "Touches Dévastatrices" (Devastating Hits) sur ses Jambes (Legs). Si l'unité cible subit des Dommages Catastrophiques à la suite de cette attaque, ne jetez pas le dé sur la table des Dommages Catastrophiques - l'unité cible subit automatiquement le résultat "Faire Tomber" (Laid Low) à la place. Si un 1 naturel est obtenu, rien n'arrive à l'unité cible et chaque unité qui a contribué à l'attaque et a marqué une ou plusieurs Touches contre l'unité cible subit immédiatement une Touche Dévastatrice aux jambes (Legs) et une Touche de Force 7 contre toute arme "Empalante" (Impale) qui a réussi à toucher dans le cadre de la "Frappe Coordonnée" (Coordinated Strike). Les attaques effectuées par les armes "Empalante" traverse les "Boucliers Énergétiques" (Void shields). »

Page 95 – Choc (Shock)

Remplacez tout par ce qui suit :

« "Choc" (Shock) : si une attaque d'une arme "Choc" provoque une Touche Directe, Dévastatrice ou Critique sur un Titan, lancez un D6. Sur un 3+, le Titan reçoit immédiatement un "ordre d'Arrêt" (Shutdown order), remplaçant tout Ordre qu'il possède déjà. Si une attaque d'une arme "choc" inflige une Touche Superficielle, lancez un D6. Sur un 6+, le Titan cible reçoit immédiatement un "ordre d'Arrêt" (Shutdown order). Tout "ordre d'Arrêt" reçu en raison d'une attaque d'une arme "Choc" est enlevé pendant la phase de Fin du tour où il a été émis. »

Page 95 – Éprouvante (Taxing)

Remplacez la dernière phrase par :

« À la place, lancez un D6 sur la "table de Manifestation Psychique" (Psychic Manifestation table), ou un D10 si le Titan a subi des Dégâts Critiques ou se trouve à 6" ou moins d'un Titan Corrompu. »

Page 97 – Stratagème : "Barrage de dissimulation" (Concealment Barrage) (1)

La première phrase doit se lire :

« Jouer ce Stratagème au début de n'importe quelle phase de Stratégie (Strategy phase). »

Supprimer la phrase suivante :

« Ce Stratagème peut être acheté plusieurs fois, mais il ne peut être joué qu'une seule fois par tour. »

Page 97 – Stratagème : Tracer Cloud (1)

La première phrase doit se lire :

« Jouer ce Stratagème au début de n'importe quelle phase de Stratégie (Strategy phase). »

Supprimer la phrase suivante :

« Ce Stratagème peut être acheté plusieurs fois, mais il ne peut être joué qu'une seule fois par tour. »

Adeptus Titanicus: Shadow and Iron – FAQ

Q. Avec le Manipule Ruptura, chaque Titan Reaver dans le manipule peut-il déclarer "de la puissance aux moteurs !" (Power to Locomotors!) sans pousser son réacteur une fois par tour ou un seul Reaver dans le Manipule ?

R. Un seul Reaver.

Q. Comment le Stratagème "Sabotage" interagit-il avec un Titan-Psi ? Continuez-vous à relancer jusqu'à ce qu'il reçoive l'ordre d'Arrêt (Shutdown order), car c'est le seul ordre que peut recevoir un Psi-Titan.

R. Non. Dans le cas du Stratagème de Sabotage et d'un Psi-Titan, si un ordre d'Arrêt (Shutdown order) est obtenu, il est appliqué. Si un autre Ordre est obtenu, ce Stratagème est défaussé et rien ne se passe.

Adeptus Titanicus: Shadow and Iron - Notes du concepteur

Q. Comment le trait "Les loups parmi les proies" (Wolves Amongst Prey) de la Legio Audax interagit-il avec la capacité de former des escadrons avec des Titans à l'extérieur d'un manipule et ceux à l'intérieur d'un manipule ? Par exemple, comment ça marche avec les Titans de la Legio Audax dans un manipule Lupercal ?

R. L'intention derrière le trait "Les loups parmi les proies" est de permettre aux Titans de la Legio Audax de former des meutes plus importantes pour représenter la façon dont ils se battent sur le champ de bataille. Cela crée des problèmes potentiels avec des manipules tels que le manipule Lupercal qui permet à un joueur de former différents escadrons à chaque tour.

En tant que tel, le trait "Les loups parmi les proies" n'est utilisé qu'au début d'une bataille, vous permettant de former des escadrons avant le déploiement comme d'habitude, par exemple avec des Titans Warhound d'autres légions. Les Titans de la Legio Audax peuvent former des escadrons à ce moment-là de la manière indiquée dans le trait "Les loups parmi les proies".

Si un Titan de la Legio Audax fait partie d'un escadron via ce trait, il ne peut pas faire partie d'un autre escadron pour quelque raison que ce soit pendant la bataille. La seule exception à cette règle est si tous les autres Titans de leur escadron ont été détruits. Dans ce cas, des escadrons supplémentaires pourraient être formés si une règle le permet.

Par exemple, un Titan Warhound de la Legio Audax faisant partie d'un manipule Lupercal forme un escadron au début de la bataille avec un autre Titan Warhound de la Legio Audax en dehors du manipule. En tant que tels, ils ne peuvent pas être affectés par la règle spéciale de la "Meute de Chasse" (Hunting Pack) et ne peuvent donc pas former d'escadrons avec les Titans dans le manipule, à moins que tous les autres Titans de leur escadron n'aient été détruits.

Un Titan de la Legio Audax ne peut faire partie que d'un seul escadron qui ne contient pas plus de cinq Titans, sauf indication contraire.

Adeptus Titanicus: Defence of Ryza – Errata

Page 29 – Équipement spécifique à la Legio : Trône de Basileus (Basilius Throne)

Remplacez la dernière phrase du deuxième paragraphe par la suivante :

"De plus, tout Titan de la Legio Honorum ajoute 1 au résultat de tout test de Commandement effectué lors de l'émission d'un Ordre précédemment émis à un Titan de Princeps Seniores avec cet équipement dans le même manipule ce tour."

Page 38 – Équipement spécifique à la Legio : Échappement de pression dirigée (Directed Pressure Outlet)

Le paragraphe des règles devrait se lire :

"Tout Titan de la Legio Magna armé d'une arme avec le trait "Fusion" peut être équipé d'un "échappement de pression dirigée" pour +20 points. Chaque arme "Fusion" dont un Titan est armé doit être améliorée séparément. Un Titan équipé d'un "échappement de pression dirigée" ajoute 3" à la Portée Courte de l'arme."

Page 62 – Qualités Chevaleresques spécifiques à la Maisonnée, Cœur Noir (Blackhearted)

Le paragraphe des règles devrait se lire :

« Lorsqu'ils effectuent une attaque pendant la phase de Mouvement dans le cadre d'un ordre de charge, les Chevaliers à l'intérieur de la lance du Sénéchal peuvent relancer les jets Pour Toucher de 1 ».

Page 66 – Qualités Chevaleresques spécifiques à la Maisonnée : Nocif (Noxious)

Remplacez la première phrase du deuxième paragraphe par la suivante :

"Toute unité, amie ou ennemie, à moins de 3" de la bannière du Sénéchal lorsqu'elle est activée en phase de combat subit D3 S5 touches (hits)."

Page 95 – Trait de Legio : "Combattants de l'Avant-Garde" (Vanguard Fighters)

Les deux premières lignes doivent se lire :

"Les Titans de cette Legio avec une taille (Scale) de 7 ou moins ajoutent 1 à tous les jets Pour Toucher et peuvent recevoir des ordres Marche Forcée (Full Stride) et Tir appuyé (First Fire) sans..."

Adeptus Titanicus: Defence of Ryza – FAQ

Q. Lorsque vous utilisez le Trait de Legio "Combattants de l'Avant-Garde" (Vanguard Fighters), le modificateur de +1 à tous les jets Pour Toucher s'applique-t-il tout le temps ou uniquement lorsqu'un Titan n'a aucun Titan ami à moins de 6" de lui ?

R. La dernière proposition; la condition s'applique aux deux avantages du Trait de Legio.

Adeptus Titanicus: Crucible of Retribution – Errata

Page 40 – Stratagème spécifique à la Legio : Gardez les Portes (Guard the Gates) (2)

Remplacez la troisième phrase du paragraphe des règles par ce qui suit :

"Jusqu'à la fin du tour, les Titans de la Legio Ignatum alliés peuvent recevoir l'ordre de Tir Appuyé (First Fire) sans avoir besoin de faire un test de Commandement."

Page 42 – Traits personnels spécifiques à la Legio : Tacticien Supérieur (Superior Tactician)

Remplacez la deuxième phrase du deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Avant le déploiement des forces, lors du choix des Stratagèmes, le joueur de la Legio Venator gagne +1 point de Stratagèmes si un ou plusieurs Princeps avec ce Trait Personnel sont présents dans la force."

Page 44 – Trait de la Legio : Mesures directes (Direct Measures)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Une fois par tour, un unique Titan de la Legio Laniaskara peut déclarer "De l'énergie dans les moteurs !" (Power to Locomotors!) sans avoir besoin de pousser son réacteur."

Page 44 – Trait Legio : Sanguin (Bullish)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Lorsqu'il effectue des attaques dans le cadre d'un ordre de Charge, un Titan de la Legio Laniaskara peut effectuer une Attaque Dracassante (Smash Attack) et une autre attaque avec une arme dotée du trait Mêlée. L'Attaque Fracassante (Smash Attack) ne bénéficie pas des dés supplémentaires de l'ordre Charge."

Page 52 – Stratagème Spécifique à la Legio : Voile Stygien (Stygian Veil) (2)

Changez le coût du stratagème de (2) à (3)

Remplacez le deuxième paragraphe par ce qui suit :

"Ce Stratagème peut être acheté par n'importe quel joueur de la Legio Tritonis. Jouez ce Stratagème pendant n'importe quelle phase de Stratégie. Le joueur de la Legio Tritonis peut immédiatement choisir jusqu'à trois points n'importe où sur le champ de bataille – chaque point doit être à au moins 10" d'un point précédemment choisi. Toute section du champ de bataille à moins de 3" d'un point choisi bloque la ligne de vue et toutes les unités qui ne sont pas de la Legio Tritonis à 6" ou moins d'un ou plusieurs points subissent un malus de -2 à tous les tests de Commandement qu'elles effectuent. Au début de la phase de Fin, les effets du Stratagème se terminent."

[Adeptus Titanicus: Loyalist Legios – Errata](#)

Page 21 – Stratagème spécifique à la Legio : Gardez les Portes (Guard the Gates) (2)

Remplacez la troisième phrase du paragraphe des règles par ce qui suit :

"Jusqu'à la fin du tour, les Titans de la Legio Ignatum alliés peuvent recevoir l'ordre de Tir Appuyé (First Fire) sans avoir besoin de faire un test de Commandement."

Page 167 – Options d'armes du Titan Warlord, Mori Quake Cannon

Modifiez la colonne Précision - S de « - » à « -1 ».

Page 168 – Options d'armes du Titan Warbringer Nemesis, Mori Quake Cannon

Modifiez la colonne Précision - S de « - » à « -1 ».

Page 169 – Options d'armes Titan Warhound, Natrix Shock Lance

Modifiez la colonne Précision - S de « 1 » à « +1 »."

Page 171 – Équipement Spécifique aux Loyalistes : Charge Utile Vortex (Vortex Payload)

Ajoutez ce qui suit après la première phrase du deuxième paragraphe :

"Un Titan maximum avec un missile Warp peut être amélioré avec une Charge Utile Vortex pour chaque manipule au sein du groupe de combat. Les Titans améliorés n'ont pas à faire partie de différents manipules tant que l'exigence est remplie."

Page 173 – Clades de Serviteurs Martiens (Martian Servitor Clades) (3)

Remplacez la troisième phrase par la suivante :

"Jusqu'à la fin de la prochaine phase de Stratégie (Strategy phase), chacun des Titans du joueur ajoute deux "dés de Réparation" (Repair dice) à ses clades de serviteurs."

[Adeptus Titanicus : Loyalist Legios – FAQ](#)

Q. Si un Stratagème n'est pas inclus dans le supplément "Loyalist Legios" mais est normalement disponible pour n'importe quelle Légion ou Légion Loyaliste, puis-je quand même l'utiliser ?

R. Oui. Bien que le supplément "Loyalist Legio" couvre la grande majorité des Stratagèmes, tous ceux qui ne sont pas inclus mais qui sont disponibles pour n'importe quelle Légion ou n'importe quelle Légion Loyaliste peuvent être utilisés. Si un Stratagème a été inclus dans le supplément "Loyalist Legios", alors sa formulation est la bonne. Il en va de même pour le supplément "Traitor Legios".

[Command Terminals – Errata](#)

Bannière de Chevaliers Acastus – Recto de la carte

Modifiez le coût en points de base d'une Bannière de Chevaliers Acastus à 150 points + armes.

Bannière de Chevaliers Acastus – Dos de la carte

Remplacez la description de la taille de l'unité par :

« Une Bannière de Chevaliers Acastus se compose d'un Chevalier Acastus Lord Scion. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un Chevalier Acastus Scion Marital supplémentaire pour 130 points.

Modifiez le coût du Twin Magna Lascannon & Ironstorm Missile Pod à +35 points.

Modifiez le coût du "canon à Faisceau de Conversion Double" (Twin Conversion Beam Cannon) et de la "Batterie de Mortier Karacnos" (Karacnos Mortar Battery) à +50 points.

Ajoutez la règle spéciale suivante :

« Bannière de Chevaliers auxiliaire : un Groupe de Combat peut inclure un maximum d'une Bannière de Chevaliers auxiliaire par manipule en tant que renforts. Une Maisonnée de Chevaliers (Knight Household Force) peut inclure au maximum une "Bannière de Chevalier auxiliaire" (Auxiliary Knight Banner) par Lance en renfort. Aucune Bannière de Chevaliers dans une Lance, autre que la Bannière du Sénéchal, ne peut être une Bannière de Chevalier auxiliaire."

Command Terminals – FAQ

Q. Une Maisonnée de Chevaliers peut-elle prendre des Titans auxiliaires, tels qu'un Warmaster Heavy Battle Titan, Iconoclast Heavy Battle Titan ou Warbringer Titan, comme renforts ?

R. Oui ; comme indiqué dans les livres "Loyalist Legios" et "Traitor Legios", les groupes de combat Maisonnée de Chevaliers (Knight Household) peuvent inclure des Titans comme renforts, avec au maximum un Titan auxiliaire, tel qu'un Warmaster Heavy Battle Titan.

Dans certains cas, un terminal de commande ne fera référence qu'à un groupe de combat de Legio - cela est dû à l'espace disponible sur le terminal de commande et indique que les Titans auxiliaires sont plus susceptibles d'être pris dans les groupes de combat de Legio. Cependant, cela n'interdit pas leur utilisation dans les groupes de combat des Maisonnées de chevaliers, tant que d'autres restrictions sont respectées.

Weapon Cards – Errata

Carapace de Warlord – Blasters Gatling Jumelés (Paired Gatling Blasters)

Changez l'ARC de l'arme pour qu'il corresponde à l'ARC indiqué sur la carte d'arme des "Blasters Lasers Jumelés" (Paired Laser Blasters).

Carapace de Reaver – Méga-Bolter Vulkan (Vulkan Mega-bolter)

Remplacez la caractéristique ACC à Courte Portée par +1.

Warhound Arm – Volkite Eradicator

Ajoutez le trait d'arme suivant : Beam (2) {Draining}

Carapace Reaver – Volkite Eradicator

Ajoutez le trait d'arme suivant : Beam (2) {Draining}

Carapace de Warlord Sinister – Blasters Lasers Jumelés (Paired Laser Blasters)

Modifiez la caractéristique ACC à Longue Portée de +1 à -1.

Carapace de Warlord – Lanceurs de Missiles Apocalypse (Apocalypse Missile Launchers)

Modifiez la caractéristique de la valeur des dés de 5 à 10."

Weapon Cards – FAQ

Q. Les deux armes de Carapace du Warbringer Nemesis ont une référence à « Arme Désactivée de Manière Critique (Weapon Critically Disabled) ». Cependant, il ne semble pas y avoir de règle liée à cela. Que se passe-t-il lorsqu'une arme est désactivée de manière critique ?

R. À l'heure actuelle, aucune règle n'utilise l'Arme Désactivée de Manière Critique, donc, sauf indication contraire, un résultat d'Arme Désactivée de Manière Critique a le même effet qu'une Arme Désactivée.

Q. Les Plasma Blastguns d'épaule du Warmaster ont un +1 en longue portée plutôt que le -1 des Plasma Blastguns du Warhound. Est-ce une erreur ?

R. Non, cette différence est intentionnelle ; une série de commandes et de paramètres de réacteur plus importants permettent au Warmaster d'augmenter la portée efficace du Plasma Blastgun lorsqu'il est installé dans ses épaules.

Cartes Stratagème – Errata

Adeptus Titanicus :The Horus Heresy Rules Set et Grandmaster Master Edition Tertiary Objectives : Percer (Break Through)

La première phrase doit se lire :

« Le joueur peut jouer cela à la fin de la bataille pour marquer 1 point de victoire pour chacune de ses unités avec une taille (Scale) de 5 ou plus... »

Engager et détruire (Engage and Destroy)

La troisième phrase de "Marquer des points de victoire" devrait se lire :

« Les unités détruites accordent un certain nombre de points de victoire comme suit : »

TAILLE	POINTS DE VICTOIRE
1-3	4
4-6	6
7-9	10
10+	15