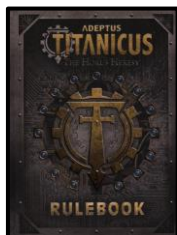
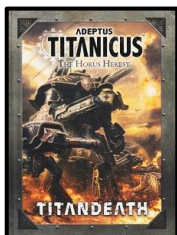


Ce recueil regroupe l'ensemble des Légions Loyalistes présentées dans les différents suppléments d'Adeptus Titanicus : l'Hérésie d'Horus.

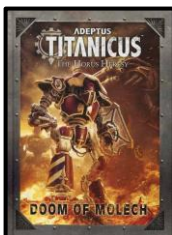
Les suppléments pris en compte sont les suivants :



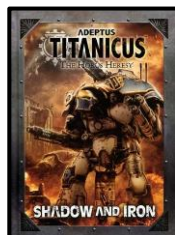
RULEBOOK



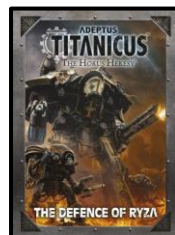
TITAN DEATH



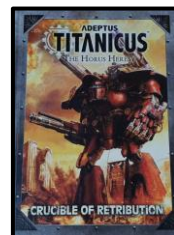
**DOOM OF
MOLECH**



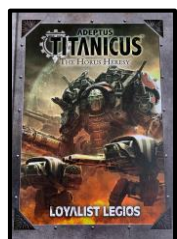
**SHADOW
AND IRON**



**THE DEFENCE
OF RYZA**



**CRUCIBLE OF
RETRIBUTION**



**LOYALIST
LEGIOS**



Le Recueil des Légions Loyalistes est un document de la Tribune de Laitus Prime écrit par Buzzrem.

Il n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop.

Dans ce document, les marques de Games Workshop sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

Pour pouvoir l'utiliser, vous devez posséder les règles originales d'Adeptus Titanicus et ses suppléments.



LEGIO GRYPHONICUS « WAR GRIFFONS »



Les Princes de la Legio Gryphonicus sont considérés par beaucoup comme des individus pompeux et avides de gloire. C'est une vision caricaturale. En réalité, le Legio a une longue et fière tradition guerrière dont le code d'honneur demande à chaque Princeps de se comporter sur le champ de bataille avec un seul objectif : prouver sa valeur en affrontant les engins de guerre ennemi en combat singulier tant que c'est possible.



RÈGLES SPÉCIALES

Pour la Gloire : Après le déploiement des deux camps, le joueur peut désigner une cible pour chacun de ses Titans. Un Titan Gryphonicus peut alors relancer les jets pour Toucher avec un résultat de « 1 » lorsqu'il tire sur sa cible revendiquée, et il ajoutera 1 au test d'Armure pour blesser cette cible. Cependant, il perd ce bonus si n'importe quelle autre unité alliée attaque sa cible revendiquée.

Pilier de la Légion : Vous pouvez remplacer un Titan Warhound ou un Titan Warlord dans un manipule par un Titan Reaver.

EQUIPEMENT SPECIFIQUE

Relais d'Auspex Amélioré : Un Warhound peut acquérir un Relais d'Auspex Amélioré pour +10 pts. Quand un Titan de la Legio Gryphonicus fait une attaque, la distance entre lui et toute unité dans un rayon de 12" autour du Titan Warhound équipé du Relais d'Auspex Amélioré peut être pré-mesurée avant qu'il ne déclare sa cible.

Blindage Gravatus : N'importe quel Titan Reaver de la Legio Gryphonicus peut recevoir cet équipement pour +20 points. Le Titan change le premier tiers de la valeur d'Armure de son Corps de 10-12 pour 11-12 et de ses Jambes de 11-12 à 12. Le Titan baisse ses valeurs de Vitesse par défaut et Améliorée de 1 jusqu'à un minimum de respectivement 4" et 6". Le Titan Reaver ne peut pas aussi être équipé des Sous-Réacteurs de Manœuvre.

Sous-Réacteurs de Manœuvre : Un Titan Reaver peut recevoir cet équipement pour +25 points. Il peut booster sa Vitesse et sa Manœuvre sans pousser son Réacteur. S'il subit un Dégât Critique aux Jambes, lancez un d6, sur un résultat de 3 ou moins son niveau de Réacteur augmente alors de 1. Le Titan Reaver ne peut pas être aussi équipé du Blindage Gravatus.

TITAN LEGENDAIRE : BELLATOR MAGNO

Titan Warlord (+10 points) avec un Volcano Belicosa, un Plasma Sunfury, armes de carapace au choix. Sa Capacité de Tir passe à 2+. Il peut pousser son Réacteur une fois par phase de Combat pour relancer un jet pour Toucher avec une arme de son choix.

TRAITS DE PRINCEPS

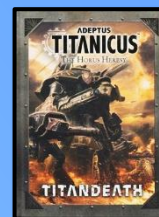
D3	TRAIT
1	<i>Princeps Téméraire :</i> une fois par bataille, le Titan du Princeps peut s'activer une seconde fois en phase de Mouvement ou en phase de Combat. Après cette nouvelle phase, avancez la piste de réacteur de 3 points.
2	<i>Maitre Duelliste :</i> Vous pouvez relancer tous vos jets pour Toucher ratés lorsque ce Titan attaque une cible située à 8" ou moins.
3	<i>Chasseur sans Egal :</i> Le Princeps Seniores peut relancer tous les jets pour Toucher ratés lorsque son Titan attaque une cible qu'il a revendiqué (voir la règle <i>Pour la gloire</i>).



LEGIO ASTORUM « WARP RUNNERS »



De toutes les Légions de la Grande Croisade, peu ont été aussi glorieuses que les Warp Runners. A cette époque, ils ont forgé leur réputation grâce à leurs attaques en fer de lance victorieuses lors de la Lamentation de Tyrrel, à Kamenka Trokia ou encore lors de l'Insurrection Dagar. Au début de l'Hérésie d'Horus, ils étaient des vétérans reconnus et leurs Princes étaient distants et arrogants. Malgré cela, leurs équipages restèrent fermement loyaux à l'Empereur et ils se joignirent volontiers aux combats contre les renégats.



RÈGLES SPÉCIALES

Marche Guerrière : Au premier et au second tours, les Titans de la Legio Astorum peuvent choisir d'ajouter 2" à leur valeur de Mouvement Amélioré. Si vous utilisez cette nouvelle valeur, quand un Jet de Réacteur est requis, vous devez faire deux jets au lieu d'un et choisir le résultat le moins favorable.

Princes Vétéran : Durant la phase de Réparation ou lorsqu'il reçoit un ordre de Réparation d'Urgence, chaque Titan de la Legio Astorum peut relancer un dé de Réparation. Les Titans de la Legio Astorum d'une Taille supérieure ou égale à 10 peuvent en relancer 2.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Récompense de Mars (2) : Au début de la phase de Réparation, choisissez un type de système qui a subi un dégât critique ou un type d'arme désactivée, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Réparation pendant cette phase sur ce système.

Machine Prudente (2) : A jouer lorsque les boucliers d'un Titan viennent d'être désactivés, lancez immédiatement autant de dés que sa caractéristique Serviteurs. Pour chaque 5+ (non modifiable), le Titan regagne un bouclier.

TITAN LEGENDAIRE : LUCIUS PRETORIAN

Titan Reaver disposant d'un armement libre. Sa caractéristique Serviteur est de 4 et il ajoute +1 à tous ses jets de Réparation.

TRAITS DE PRINCEPS

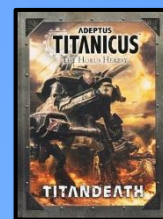
D3	TRAIT
1	<i>Héro de la grande Croisade :</i> Tant que le Titan du Princeps est le plus proche de l'ennemi que de tous les autres Titans de son manipule, tous les Titans de son manipule ajoutent +1 à tous leurs tests de Commandement.
2	<i>Orgueil téméraire :</i> Une fois par tour, le Princeps peut ignorer les effets négatifs d'un dégâts critique sur une arme ou un système, il peut ainsi tirer avec une arme comme si elle était fonctionnelle. Après avoir utilisé l'arme ou le système en question, le Titan subit un touche force 12 au torse qui ignore les boucliers énergétiques.
3	<i>MIU vénérable :</i> Au lieu de faire un test de Commandement durant la phase de Stratégie, le Titan du Princeps peut choisir un ordre aléatoirement en lançant le dé d'ordre. Si le résultat est un ordre de Shutdown, il peut être ignoré.



LEGIO ATARUS « FIREBRANDS »



De création récente selon les standards des Légions Titaniques, les Firebrands ont été fondés à la fin de la Grande Croisade sur le monde d'Atar-Median. Ils eurent à constamment prouver leur valeur et y gagnèrent une réputation d'indépendance et d'opiniâtreté. Leur moment le plus décisif fut pendant la campagne de Shedim Drifts quand Horus sacrifia des douzaines de leurs Titans pour l'emporter, un méfait que la Legio n'est pas prête à oublier.



RÈGLES SPÉCIALES

Prendre l'initiative : Une fois par bataille, une force contenant au moins un manipule de la Legio Atarus peut relancer le test qui détermine qui est le Premier Joueur. Mais seulement si le jet initial est inférieur à celui de son adversaire, s'il gagne ce jet de dé, le camp de la Legio Atarus doit être premier joueur.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Esprit de la Machine impétueux (1) : Lorsque l'Esprit de la Machine s'éveille, ce stratagème peut être employé afin que le résultat soit automatiquement *Impétueux*, ajoutez alors d6+2" à son mouvement au lieu de d6".

Manipule d'exception (2) : Au début de n'importe quel tour, un Titan au sein d'un manipule de la Legio Atarus peut utiliser le trait de n'importe quel manipule accessible à la Legio Atarus pour la durée de ce tour. Cependant il perd aussi le bonus issu du manipule auquel il est intégré et il n'est plus considéré comme membre du manipule pendant ce tour.

EQUIPEMENT SPECIFIQUE

Missile infernus : N'importe quel Titan de la Legio Atarus peut améliorer un lance missile Apocalypse avec des missiles Infernus pour +15 pts. Si une figurine subit au moins une touche d'un missile Infernus, placez le gabarit de 5" sur elle. En phase de Fin, toute figurine couverte ou partiellement couverte subit une touche de Force 4 qui ignorent les Boucliers Energétiques et Ions (localisée aux jambes pour les Titans). Si le gabarit a touché un terrain bloquant, il reste en jeu au même endroit et continue d'infliger des dégâts de Force 4.

TITAN LEGENDAIRE : IGNUS FERUS

Titan Warlord (+35 points) disposant d'un armement libre. Il dispose de 2 cases supplémentaires sur sa piste de Réacteur (au début, en vert). Lors d'un test de Réacteur, le double symbole ne compte que pour un et vous pouvez toujours choisir le résultat *En colère* lorsque l'esprit de la machine s'éveille.

TRAITS DE PRINCEPS

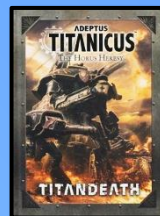
D3	TRAIT
1	Forte tête : En phase de Fin, le Titan du Princes peut choisir de ne pas défausser l'ordre qu'il a utilisé à ce tour et de commencer le tour suivant avec ce même ordre sans faire de test de Commandement. L'ordre Shutdown ou tout autre effet qui change l'ordre du Titan peut s'appliquer selon les règles.
2	Penseur excentrique : Une fois par partie, après qu'un Titan ennemi a déclaré une action et avant qu'il ne bouge ou tire, le Titan du Princes peut bouger de d6" dans n'importe quelle direction, il peut changer d'orientation jusqu'à 90°. Ce mouvement ne permet pas de traverser un terrain infranchissable ou d'autres figurines.
3	Vétéran du Shedim Drifts : Durant la phase de Combat, choisissez une arme du Titan du Princes. Vous pouvez relancer tous les jets d'Armure pour cette arme à ce tour. Si la cible est membre des Mortis ou des Fureans, toutes les armes du Titan du Princes peuvent relancer leurs jets d'Armure.



LEGIO SOLORIA « IMPERIAL HUNTERS »



Les Imperial Hunters sont les nobles filles de Tigrus, réputées pour leurs actions rapides et dévastatrices en avant-garde. Pendant la Grande Croisade, la Légion était souvent en première ligne des assauts contre les mondes rebelles ou xénos, ses meutes de chasse de Warhounds pistant l'ennemi ou agissant en tant qu'éclaireurs pour les Legios alliées. Les Princes des Imperial Hunters agissent comme des louves, elles sont rusées et apportent une mort rapide.



RÈGLES SPÉCIALES

Esprit de Meute : Les escadrons de Warhound au sein des manipules de la Legio Soloria peuvent monter jusqu'à 5 Titans Warhound et vous pouvez sélectionner un Titan Warhound à la place d'un Titan Reaver comme choix obligatoire dans la composante obligatoire d'un manipule.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Brouillard de Guerre (1) : jouez ce stratagème lors de la phase de Stratégie du premier tour. Le joueur Soloria peut redéployer un Warhound. Il doit être redéployé en respectant toutes les règles de déploiement imposées par le scénario ou la mission. Il est possible d'acquiescer plusieurs fois ce Stratagème.

EQUIPEMENT SPECIFIQUE

Fortis Motivators : un Warhound peut être équipé de ce matériel pour +20 pts. Durant la phase de Réparation, le Titan peut réparer un Dommage Critique à ses Jambes sur 1+ au lieu de 5+.

Camouflage cameleoline : Les Titans de la Legio Solaris de taille 6 ou moins peuvent s'équiper de ce matériel pour +35 points. Les tirs contre ce Titan subissent un malus de -1 pour Toucher à partir du moment où il s'est déplacé de plus de 6" ce tour-ci et qu'il se trouve à plus de 10" de l'unité attaquante. Ce camouflage est détruit dès que le Titan perd 1 Point de Structure.

TRAITS DE PRINCES

D3 TRAIT

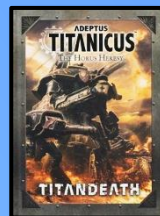
- 1 **Lance de Tigrus :** le Titan du Princes peut réaliser l'ordre de Marche Forcée sans faire de test de Commandement.
- 2 **Esprit agile :** Une fois par partie, lorsque le Titan du Princes est touché par une attaque, le Titan peut interrompre l'activation ennemie et réaliser une seule attaque envers cet attaquant.
- 3 **Déplacement rapide :** une fois par partie lorsqu'un Titan fait une attaque fracassante lors d'une charge contre le Titan du princes celui peut faire un mouvement de 6" directement à l'opposé de l'attaquant, juste après le mouvement du Titan ennemi mais avant de faire le jet d'attaque. L'orientation du Titan ne change pas.



LEGIO DEFENSOR « NOVA GUARD »



A la fin de la Grande Croisade et dans les premières années de l'Hérésie d'Horus, les enseignements du Lectitio Divinatus commencèrent à prendre racine au sein des armées de l'Imperium. Parmi les Légions Titaniques, la Legio Defensor était celle qui comptait le plus d'adeptes du Credo Impérial naissant et ses Princesps étaient connus pour leur juste colère. Entièrement dévouée à l'Empereur, la Nova Guard ne recula que rarement face aux Traîtres, préférant se sacrifier plutôt que de faillir à son maître.



RÈGLES SPÉCIALES

Feu vertueux : Lors du premier tour, chaque Titan de la Legio Defensor peut tirer avec une de ses armes deux fois, mais vous devez alors avancer sa piste de Réacteur de 2 crans, cela s'ajoute à toute autre avance sur la piste liée à l'arme utilisée.

Résolution indomptable : Si l'un Titan d'un manipule de la Legio Defensor est détruit, tous les autres Titans du manipule gagnent +1 à leurs jets de Commandement pour le reste de la partie.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Un jour de vengeance (2) : Ce stratagème doit être joué par la Legio Defensor à la phase de Stratégie du premier tour. Faites immédiatement une seule attaque avec un de vos Titans, la portée longue de ses armes est doublée. Avancez de 3 cases sur sa piste de Réacteur. Puis vous pouvez commencer le premier tour.

Bénédiction impériales (2) : Ce stratagème peut être joué lorsqu'une attaque inflige un jet de dégât catastrophique à un Titan de la Legio Defensor, ignorez cette attaque. Défaussez le stratagème.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Sirènes de Guerre Sacrées : Tout Titan Warlord de la Legio Defensor peut être équipé de ces sirènes pour +20 points. Tous les Titans de la Legio Defensor à 8" ou moins d'un Titan équipé de Sirènes de Guerre Sacrées lancent deux dés lors de la phase de Commandement et choisissent le meilleur score.

TITAN LÉGENDAIRE : DOWN OF ENLIGHTENMENT (AUBE DE L'ILLUMINATION)

Un Titan Reaver (+25 points) avec armement au choix. Lorsqu'il perd tous ses boucliers, vous pouvez sacrifier son activation en phase de Mouvement pour regagner D3 boucliers.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

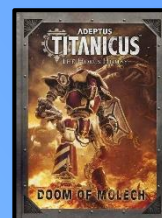
- 1 Haine durable :** Le Titan du Princeps peut relancer les 1 pour Toucher s'il a subi un Dégât Critique. Durant la phase de Réparation, vous devez toujours dépenser des dés pour réparer les armes en premier, puis vous pouvez faire les réparations de votre choix.
- 2 Vétéran de la croisade :** Une fois par partie, après avoir réussi un ordre de Réparation d'Urgence, le Titan du Princeps peut réaliser un second ordre (un test de commandement reste nécessaire). Notez que ce second ordre peut être un ordre de Réparation. Le Titan doit respecter tous les impératifs de mouvement et d'activation des deux ordres.
- 3 Icône de la Vérité :** Tant que le Titan du Princeps est en jeu, toutes les bannières de Chevaliers et tous les Titans alliés qui ne sont pas de la Legio Defensor gagnent +1 à leur test de Commandement.



LEGIO CRUCIUS « WARMONGERS »



Les Warmongers sont des planificateurs et des penseurs avant-gardistes qui sont renommés même au sein du Mekanichum à la logique de guerre si exigeante. Bien avant le début de l'Hérésie d'Horus, ils avaient anticipé un nouveau type de guerre, un affrontement entre Titans. S'appuyant sur les importantes ressources de leur Monde Forge, Ryza, ils concentrèrent leurs efforts pour renforcer les effectifs de leur Legio qu'ils répartirent ensuite au sein de l'Imperium naissant, prêts à faire face à n'importe quelle menace et pour s'assurer également que si une grande ombre enveloppait à nouveau l'Humanité, leur Legio survivrait.



RÈGLES SPÉCIALES

Né dans la Forge : Au premier tour et au second tour, vous pouvez relancer les dés de Réparation qui ont un résultat de 1 durant la phase de Réparation ou avec l'ordre Réparation d'Urgence. Vous devez accepter le second résultat.

Fierté de Ryza : Les jets de Réparation (y compris ceux suite à un ordre de Réparation d'Urgence) avec un résultat de 6 utilisés pour ventiler le plasma réduisent le niveau de réacteur de 2 au lieu de 1.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Module d'Urgence Terminus : Pour +30 points, un Titan peut s'équiper d'un Module d'Urgence Terminus, la première fois que le Titan doit faire un jet de surchauffe de réacteur, n'effectuez pas ce jet, rien ne se passe. Une fois activé, vous ne pouvez plus vous servir du Module d'Urgence Terminus pour le reste de la partie.

Confinement à Plasma Recourbé : Pour +20 points, lancez un d6 lorsque vous utilisez une arme avec le trait Drainant (Draining). Sur un 4+, lancez deux fois le dé de Réacteur et choisissez le résultat. Avec un résultat de 1, vous lancez le dé de Réacteur deux fois et vous choisissez le résultat le plus mauvais pour le niveau de réacteur, en cas d'égalité, prenez toujours le résultat Eveil de l'Esprit de la Machine.

TRAITS DE PRINCEPS

D3	TRAIT
1	<i>Seigneur du collegia Titanica :</i> Un jet de commandement avec un résultat de 9 ou 10 fait par le Princeps permet d'allouer des ordres aux autres Titans du manipule sans faire de test de Commandement (du moment que ces Titans n'ont pas reçu d'ordre).
2	<i>Né chez le Mechanicum :</i> Une fois par phase de Réparation, vous pouvez relancer un de vos dés de Réparation pour le Titan du Princeps. Vous devez accepter le second résultat.
3	<i>Bannière Noire :</i> Si le groupe de bataille du Princeps n'a pas d'Objectif Tertiaire (que cela soit un Stratagème ou une Mission), il obtient l'Objectif Tertiaire <i>Salut de Crucius</i> . Un groupe de bataille avec cet objectif gagne 5 Points de Victoire à la fin de la partie si le Titan de son Princeps Senior n'a pas été détruit ou si sa Structure n'est pas Compromise.

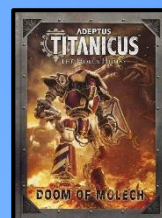


LEGIO FORTIDUS

« DAUNTLESS »



Faisant partie des anciennes Legios de Mars, la Legio Fortidus fut parmi les premières cibles après la Mort de l'Innocence. Bien que la guerre civile sur Mars détruisît la majorité de ses engins divins et les plus vieux de ses Princes, les avant-postes de la Legio et les effectifs combattant aux confins de la Grande Croisade survécurent parmi les étoiles. Ces petits groupes de bataille se forgèrent une réputation redoutable sur des douzaines de mondes à travers la galaxie. Souvent en infériorité numérique, leurs Princes se battaient sans relâche contre les renégats, leur haine alimentée par la trahison qui les avait condamnés à une lente mais inévitable extinction.



RÈGLES SPÉCIALES

Enfants de Mars : les Titans de la Legio Fortidus ne subissent jamais de pénalités pour leurs tests de Commandement et vous ignorez les effets qui vous forcent à relancer un test de Commandement. Les Bannières de Chevaliers amies et liées à la Legio Fortidus qui ont une ligne de vue sur un Titan de votre légion peuvent relancer leur test de Commandement pour éviter d'être Secoués.

Fils perdus : Lors de la constitution d'un manipule, vous pouvez remplacer un Titan imposé par un autre Titan de Taille inférieure ou égale à 10, le Titan remplacé ne compte pas comme étant un Titan de la même classe pour les règles.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Pour la planète rouge ! (2) : Ce stratagème peut être employé lors de l'activation d'un Titan, qui peut alors ignorer les effets d'un dégât critique sur les localisations tête, corps ou jambes au choix du joueur jusqu'au début du prochain tour.

Cieux rougeoyants (1) : Lorsque vous subissez « Magazine Detonation » ou un « Catastrophic Meltdown » comme résultat sur la table de dégâts catastrophiques, ajoutez 5 à la taille du Titan lors de la résolution des effets.

TRAITS DE PRINCES

D3	TRAIT
1	<i>Brisé par la trahison :</i> Une fois par tour, lorsque vous ciblez un Titan d'une taille égale ou supérieur au Titan de votre Princeps, vous pouvez relancer tous vos jets pour Toucher. Si l'arme dispose de plusieurs dés, vous devez tout relancer.
2	<i>Immortel de Mars :</i> considérez les dégâts critiques à la tête comme étant d'un cran de moins. Ainsi, vous ignorez le premier cran de critique.
3	<i>Soldat de la croisade :</i> vous avez +1 point de stratagème supplémentaire, ce point doit être dépensé (avec vos autres points si besoin) avant la bataille.



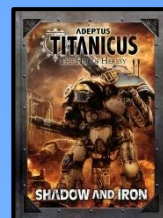
LEGIO PRAESAGIUS « THE TRUE MESSENGERS »



La Legio Praesagius est connue pour être l'une des plus anciennes Légions Titaniques. Il n'y a que les membres de la Triad Ferrum qui peuvent prétendre avoir servi plus longtemps.

Originnaire de Mars, la Legio s'est depuis installée sur le Monde Forge de Gantz et elle en est devenue la gardienne.

Pendant la Grande Croisade, les True Messengers se tinrent en première ligne, ils étaient la parfaite incarnation de l'esprit croisé.



RÈGLES SPÉCIALES

Repérage précis : Vous pouvez relancer le jet de localisation de dégâts pour la Legio Praesagius lorsque vous tirez à longue portée. Vous ne pouvez pas relancer la localisation d'une arme avec le trait « Explosion » (« Blast ») si vous avez raté votre attaque.

Structure de commandement fluide : Si votre Princes Seniores est détruit, vous pouvez nommer un nouveau Princes Seniores dans le même manipule, il ne bénéficie cependant pas de trait de princes. Seul le Princes Seniores choisi pendant la sélection du groupe de bataille est comptabilisé pour le calcul des points de Victoire et les autres conditions liées au scénario.

Contre l'impossible : une fois par partie, après qu'un Titan subit un dégât critique et après que toutes les attaques faites par l'arme qui a causé ce critique sont résolues, vous pouvez immédiatement faire une Réparation d'Urgence. Vous ne pouvez pas utiliser cette règle si vous subissez un dégât catastrophique.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Volée précise (2) : Au début de la phase de Stratégie, avant la résolution des ordres, vous gagnez +1 pour Toucher pour tous vos Titans lorsqu'ils tirent à longue portée.

TRAITS DE PRINCES

D3	TRAIT
1	<i>Noble héritage :</i> si vous n'avez pas d'objectif tertiaire, vous gagnez l'objectif « <i>Bastion éternel</i> ». Vous marquez 5 points de victoire si le Titan de votre Princes Seniores n'est pas structurellement compromis ou détruit.
2	<i>Commandant naturel :</i> Si votre Princes fait un résultat de 9 ou 10 non modifié pour son jet de Commandement en phase d'ordre, vous pouvez donner des ordres à tout le manipule sans réaliser de test de Commandement.
3	<i>Croisé :</i> Une fois par round, si le Princes réalise un ordre de Marche Forcée, il peut tout de même tirer avec une de ses armes de son Titan avec un malus pour toucher de -2.

sudo su -docker

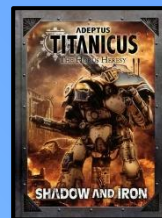


LEGIO OBERON « DEATH BOLTS II »



Gardienne du jeune Monde Forge d'Anvari, la Legio Oberon était réputée pour sa sagesse malgré sa courte histoire.

Bien que n'ayant rejoint que tardivement la Grande Croisade, les Death Bolt II multiplièrent les victoires aux côtés de la XIIIème Légion, utilisant la supériorité tactique de leurs Princes pour lancer des assauts audacieux pour faire voler en éclats la stratégie de leurs adversaires.



RÈGLES SPÉCIALES

Planificateurs Doués : Les Titans de la Legio Oberon gagnent +1 à leur jet de Commandement (pour un maximum de +3) pour chaque autre Titan de la Legio Oberon qui a réussi son jet de Commandement pour le même ordre.

Phalange Blindée : -1 aux jets d'Armure subis par chaque Titan de la Legio Oberon situé à 2'' d'un autre Titan de la Legio Oberon.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Action Décisive (2) : A jouer en phase de Stratégie, vous pouvez attribuer l'ordre Tir Appuyé ou Marche Forcée sans test de Commandement lors du premier tour à tous vos Titans (vous pouvez panacher entre Tir Appuyé et Marche Forcée). Jouez ce stratagème au tour 2 pour le même effet avec les ordres Tir Divisé et Marche Forcée.

Stratège (3) : Jouez-le après n'importe quel stratagème ayant un cout de 2 ou moins joué par votre adversaire, son stratagème est annulé, il n'est pas résolu et il est retiré du jeu.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

- 1 Inébranlable :** une fois par partie, après l'échec d'un test de Commandement pour le Titan de votre Princes, vous pouvez en fait le considérer comme réussi.
- 2 Commandant Hors pair :** Les bannières de Chevaliers amis qui ont au moins un Chevalier dans les 6'' du Titan du Princes réussissent automatiquement leur test pour éviter d'être Secouées ou pour arrêter d'être Secouées.
- 3 Génie tactique :** Vous gagnez +1 point de stratagème s'il y a au moins un Princes avec ce trait.

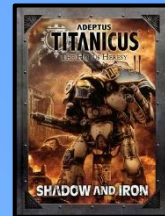


LEGIO LYSANDA « SENTINELS OF THE EDGE »



Connue comme les Sentinels of the Edge, la Legio Lysanda avait souvent la tâche de surveiller les dangereuses frontières de l'Imperium, protégeant les nouveaux mondes jusqu'à ce qu'une Flotte Expéditionnaire repousse officiellement les limites de l'empire.

Leur patience était légendaire et souvent leurs Princes n'affichaient pas la même soif de gloire que ceux des Légions Titaniques plus agressives.



RÈGLES SPÉCIALES

Une patience au de-là de toute mesure : Au début de la partie, la Legio Lysanda peut déployer tout son groupe de bataille entièrement en premier, avant que l'autre joueur ne déploie une seule unité. Dans ce cas-là, l'adversaire commencera automatiquement lors du premier tour. Vous gagnez +1 aux jets pour Toucher et aux jets de Commandement pendant le premier tour. Cet effet ne fonctionne pas sur les scénarios narratifs sauf si la règle précise le contraire.

Esprit Immobile : Ajoutez 2 au résultat du test pour enlever un ordre de Shutdown pour tous les Titans de la Legio Lysanda.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Gardes de la Frontière (2) : A jouer durant la phase de Stratégie. Si vous êtes à 6" d'un Objectif, le Titan ou les Titans concernés gagnent +1 pour toucher pour le tir et le corps à corps, avec un minimum de 2+.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Manteau de responsabilité : un Titan peut prendre cet équipement pour +15 points, il pourra dès lors relancer les jets de Commandement avec un résultat de 1 ou 2.

TRAITS DE PRINCEPS

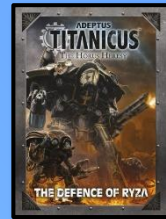
D3	TRAIT
1	<i>Enragé par la trahison :</i> Si l'esprit de la machine s'éveille, appliquez automatiquement le résultat Colérique.
2	<i>Serein :</i> Avec le Titan du Princeps vous ne subissez jamais de malus sur vos tests de Commandement et on ne peut pas vous obliger à relancer les tests de Commandement réussis.
3	<i>Commandant en avant-garde :</i> tous les Titans qui sont dans les 3" du Titan du Princeps peuvent augmenter leur vitesse sans avoir à pousser leur réacteur, y compris le Titan du Princeps.



LEGIO OSEDAX « COCKATRICES »



Phaetom, le monde d'origine de la Legio Osedax, avait longtemps entretenu des relations tendues avec Mars et lorsque Kelbor Hal révéla sa trahison, les Cockatrices devinrent la cible de sa colère et furent réduits à un quart de leur force dans des embuscades mortelles et par des malédictions lancées contre leurs machines. Ceux qui survécurent furent re forgés dans le feu de la guerre. Malgré tout la force de la Legio ne pourrait jamais redevenir celle qu'elle fut lors des jours glorieux de la Grande Croisade.



RÈGLES SPÉCIALES

Re forgé par la Guerre : Les Titans de la Legio Osedax ne subissent jamais de pénalités à leurs tests de Commandement et ils ignorent les effets qui les forceraient à relancer les tests réussis.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Marche Implacable (1) : A jouer durant la phase de Stratégie. Pour le reste du tour les Titans de la Legio Osedax peuvent réaliser un ordre de Marche Forcée sans avoir à faire un test de Commandement, de plus, ils ignorent les terrains difficiles et dangereux pendant ce tour.

Le Sang Appelle le Sang (3) : A jouer lorsqu'un Titan de la Legio Osedax subit un dégât catastrophique. Après avoir résolu l'effet du dégât catastrophique, tous les Titans de la Legio Osedax peuvent immédiatement attaquer avec une seule arme. Cette attaque doit prendre pour cible l'unité ennemie la plus proche. La piste de réacteur de chaque Titan ayant réalisé une attaque augmente de 2 (plus les effets à la suite du tir de l'arme).

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Tunnels à plasma : Un Titan peut être équipé d'un Tunnel à Plasma pour +20 points. Une fois par partie, pendant la phase de Mouvement, vous pouvez activer le Tunnel à Plasma et réduire votre piste de réacteur de d3+1, cela remplace votre activation pendant la phase de Mouvement.

TRAITS DE PRINCEPS

D3	TRAIT
1	<i>Général naturel :</i> Durant la phase de Stratégie, si le Princeps réussit un ordre, un autre Titan de la Légio Osedax dans le même manipule peut prendre le même ordre sans avoir à faire de test de Commandement.
2	<i>Planificateur prudent :</i> Une fois par partie, si le Princeps Seniores est sur le champ de bataille, le joueur de la Legio Osedax peut réutiliser un stratagème ayant un cout de 1 ou moins qu'il a déjà utilisé pendant la bataille. Si ce stratagème peut être utilisé plusieurs fois (comme bombardement d'artillerie), il peut l'utiliser deux fois par phase.
3	<i>Assaut éclair :</i> Après que les deux joueurs se sont déployés mais avant de déterminer le Premier Joueur, les Titans du manipule du Princeps Seniores peuvent immédiatement faire un mouvement de 6" ou moins. Chaque Titan qui se déplace ainsi ne pourra recevoir d'Ordre durant le premier tour.

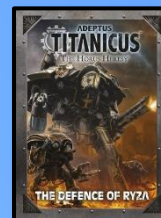


LEGIO HONORUM

« DEATH BOLTS »



Fondée juste avant le Traité d'Olympus, des siècles de service pendant la Grande Croisade ont vu la Legio Honorum développer un infatigable esprit de croisé toujours en marche vers le prochain champ de bataille. Durant les premiers jours de l'Hérésie d'Horus, le commandement des Death Bolts resta bloqué dans les sanglants combats livrés sur Mars mais la majeure partie de la Legio Honorum continuait à voyager dans les étoiles afin d'éradiquer les renégats et de libérer son foyer.



RÈGLES SPÉCIALES

Résolus et Insoumis : Les Titans de la Legio Honorum qui se sont volontairement déplacés de plus de 4" durant la phase de Mouvement de n'importe quel tour réduisent les jets d'armure de leur adversaire contre eux de 1 point sur toutes leurs localisations, cependant, cette réduction ne s'applique que si l'attaque a son point d'origine situé dans l'arc avant du Titan.

Racines Fondatrices : Lors de la composition d'un manipule de la Legio Honorum, pour les manipules Axiom, Myrmidon ou Fortis, vous pouvez remplacer n'importe quel choix obligatoire par un Reaver ou un Warlord tant que le nouveau Titan est taille égale ou supérieure que celui qu'il remplace. La Legio Honorum peut remplacer un seul Titan Reaver ou Warlord optionnel de ces manipules par un Titan Warbringer. Chaque manipule ne peut compter qu'un seul Titan Warbringer grâce à cette règle (en option ou en remplacement).

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Esprit de la Croisade (1) : A jouer durant une phase de Stratégie, pour le reste de la phase, les Titans de la Legio Honorum ne subissent pas de malus à leurs tests de Commandement. De plus, un seul Titan de la légion pourra relancer un test de Commandement raté pour réaliser un ordre.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Trône Basileus : Equipement dédié au Titan du Princes Seniores pour + 25 points. Ce Titan passe ses ordres sans faire de test de Commandement. Tous les Titans de la Legio Honorum du même manipule que le Princes Seniores gagnent un bonus de +1 à leur de test Commandement s'ils ont le même ordre que l'un de ceux reçus par le Titan du Princes Seniores pendant ce tour.

TRAITS DE PRINCES

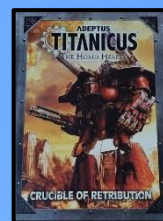
D3	TRAIT
1	<i>Croisé fervent</i> : Vous pouvez acheter le stratagème <i>Esprit de la Croisade</i> plusieurs fois.
2	<i>Têtu</i> : Le princeps peut toujours faire un test d'ordre en phase de Stratégie même s'il ne devrait pas (utilisation du stratagème <i>Blackout Vox</i> ou du fait qu'un Titan avant lui a raté son test de Commandement pour passer un ordre).
3	<i>Détermination sans faille</i> : Le princeps bénéficie de l'avantage <i>Résolus et Insoumis</i> même s'il n'a pas bougé de 4". L'attaque doit toujours provenir de l'arc avant.



LEGIO ASTRAMAN « MORNING STARS »



Fondés pendant l'Age des Conflits pour protéger le Monde Forge de Graia, les Morning Stars ont développé un lien étroit avec les Raven Guards en combattant aux côtés des Légions Astartes pendant la Grande Croisade. La force de la Légion Titanique est son entier dévouement à une cause et seule la froide logique de ses prédictions tactiques peut la détourner de son but. Peu importe la gravité des circonstances, tout le monde sait que l'on peut compter sur les Morning Stars pour faire face au danger.



RÈGLES SPÉCIALES

Intraitable : Quand il est activé dans la phase de Mouvement, un Titan de la Legio Astraman peut volontairement choisir de Réveiller l'Esprit de la Machine – cela compte comme une activation. Augmentez le statut du Réacteur de 2. Le Titan échoue automatiquement son test de Commandement pour réprimer l'Esprit de la Machine et il applique le résultat « Vigoureux » de la « Table de l'Esprit de la Machine éveillé » au lieu d'effectuer un jet. Le Titan ne peut pas être activé dans la phase de Combat suivante.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Force et Résolution (1) : Le joueur Morning Stars peut révéler ce Stratagème au moment d'activer un Titan dans la phase de Stratégie. Jusqu'au début du tour suivant, les attaques faites contre ce Titan ne bénéficient d'aucun bonus aux jets d'Armure lié aux dommages déjà infligés et indiqués sur le Terminal de Commandement. Ceci compte comme l'activation du Titan pour cette phase.

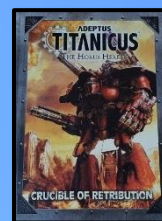
Tenir Bon (3) : Le joueur Morning Stars peut révéler ce Stratagème au début de n'importe quel tour. Pour la durée du tour, tout Titan de la Legio Astraman peut fusionner ses boucliers énergétiques avec n'importe quel autre Titan de la Legio Astraman comme s'ils faisaient partie du même escadron et ce tant que les Titans impliqués ne se sont pas déplacés pendant le tour (volontairement ou non).

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Cocons Maglock : Les Cocons Maglock peuvent équiper n'importe quel Titan de la Legio Astraman possédant une arme avec le trait « Artillerie » et tant que cette arme n'a reçu aucun autre équipement. Le coût de cette amélioration est de 5 points pour chaque Dé de l'arme. Par exemple, le coût serait de 30 points pour le Gatling Blaster d'un Reaver. Chaque arme du Titan doit être améliorée indépendamment. Ajoutez 1 au résultat des jets d'Armure effectués pour cette arme. Un résultat naturel de 1 reste toujours une touche superficielle.

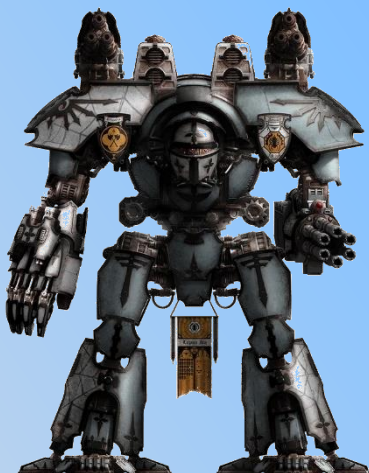
TRAITS DE PRINCEPS

D3	TRAIT
1	Ferme : Au lieu d'effectuer un jet sur la « Table de l'Esprit de la Machine éveillé », le Titan du Princeps peut à la place choisir le résultat. Augmentez le statut du Réacteur de 1 en plus de tout autre effet.
2	Diligent : Une fois par bataille, pendant la phase de Stratégie, le Titan du Princeps peut recevoir un ordre « Réparations d'Urgence » sans avoir besoin de faire de test de Commandement.
3	Bastion Immuable : Une fois par bataille, après avoir résolu les effets d'une attaque contre le Titan du Princeps de la part d'un Titan ennemi dans le cadre d'un ordre de Charge, le Titan du Princeps peut immédiatement faire une Attaque Fracassante, ou une attaque avec une arme possédant le trait « Mêlée », contre l'unité attaquante.



Connu pour sa loyauté d'acier, la Legio Ignatum fut souvent chargée de garder les places fortes les plus importantes, la plus connue d'entre elles étant le Palais Impérial sur Terra.

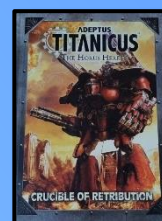
D3	TRAIT
1	<i>La mort plutôt que le déshonneur</i> : Le Titan du Princeps peut relancer les jets ratés pour Toucher si le Titan a subi un Dommage Critique. Cependant, pendant la phase de Réparation, il doit si possible utiliser ses dés de Réparation pour réparer ses armes désactivées avant de réparer d'autres dommages.
2	<i>Tueur</i> : Pendant la phase de Combat, le Princeps peut choisir une arme de son Titan. Ajoutez 1 aux résultats de tous les jets d'Armure faits avec cette arme. Si le Princeps a pris pour cible un Titan de la Legio Mortis ou de la Legio Tempestus, il peut choisir deux armes bénéficiant de ce bonus.
3	<i>Gardien Eternel</i> : Une fois par phase de Combat, le Princeps peut relancer un unique jet d'Armure suite aux tirs de n'importe laquelle des armes de son Titan si ce dernier n'a pas bougé (volontairement ou non) lors de ce tour.



LEGIO VENATOR « IRON SPIDERS »



Pendant l'Âge des Conflits, la Legio Venator veillait sur le Monde Forge d'Archnus, le défendant contre les araignées géantes de la méga-faune locale et contre les pirates de la région. Pendant la Grande Croisade, les Titans de la Legio Venator qui furent assignés aux flottes expéditionnaires développèrent rapidement un sens de l'honneur, de fraternité et d'unité, des valeurs qui s'éloignaient de celles du reste de la légion sur Archnus. Lorsque le Monde Forge sombra dans la guerre civile, ceux qui restèrent loyaux à l'Empereur gardèrent leur nom d'origine et s'efforcèrent de réparer les péchés de ceux qui s'étaient retournés contre Lui.



RÈGLES SPÉCIALES

La Loyauté Avant Tout : Les Titans de la Legio Venator ignorent les effets du dommage critique « *Principes Wounded* ». De plus, les Titans de la Legio Venator ajoutent 1 au résultat de n'importe quel test de Commandement effectué à 6" ou moins du Titan de leur *Principes Seniores*.

Un Seul Esprit : Au début de chaque tour, les Titans d'un manipule de la Legio Venator peuvent former des Escadrons. Chaque Escadron peut être composé de deux Titans au maximum et aucun de ces Titans ne peut déjà appartenir à un autre Escadron. Ces Escadrons durent jusqu'à la fin du tour. Les Titans de ces Escadrons ne peuvent pas fusionner leurs Boucliers Énergétiques mais bénéficient normalement de toutes les autres règles d'Escadron.

Force Mobile : Tout manipule de la Legio Venator peut choisir un Titan Reaver à la place d'un Titan Warlord dans le cadre de ses choix obligatoires.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Fumée de Camouflage : Tout Titan de la Legio Venator peut être équipé d'une Fumée de Camouflage pour +20 points. Une fois par partie, pendant la phase de Combat, un Titan bénéficiant de cet équipement peut activer sa Fumée de Camouflage. Jusqu'au début de la prochaine Phase de Combat, appliquez un modificateur de -1 aux jets pour Toucher contre ce Titan et un modificateur de -1 aux jets pour Toucher effectués par ce Titan. La Fumée de Camouflage peut être activée à n'importe quel moment de l'activation du Titan (par exemple après avoir résolu ses attaques).

TRAITS DE PRINCEPS

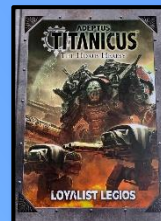
D3	TRAIT
1	<i>Haine Brûlante :</i> Une fois par tour, quand le Titan du <i>Principes</i> inflige un Dommage Critique à un Titan ennemi, il peut immédiatement faire une attaque avec l'une de ses armes. Après avoir résolu cette attaque, lancez 1d6 sur la table de surchauffe de réacteur.
2	<i>Vétéran des Croisades :</i> Une fois par partie, après avoir effectué les jets de réparation suite à un ordre de Réparation d'Urgence, le <i>Principes</i> peut immédiatement recevoir un deuxième ordre. Cet ordre peut être un nouvel ordre de Réparation d'Urgence. Le Titan ne peut être activé que dans les phases de Mouvement et de Combat suivantes du tour.
3	<i>Tacticien Supérieur :</i> La présence d'au moins un <i>Principes</i> avec ce Trait ajoute un point supplémentaire de Stratagème à son groupe de bataille. Il peut être utilisé avant la bataille pour acheter des Stratagèmes.



LEGIO METALICA « IRON SKULLS »



Fondée pendant l'Age des Conflits, la Legio Metalica est l'une des plus anciennes légions Titaniques. La Légion se démarqua en combattant d'innombrables invasions xénos contre le Monde Forge Metalica. Pendant l'Hérésie d'Horus, plusieurs groupes de bataille d'Iron Skulls rejoignirent les rangs du Maître de Guerre, ils furent impitoyablement pourchassés par le reste de la Légion.



RÈGLES SPÉCIALES

Victoires Innombrables : Une fois par tour, après avoir terminé l'activation d'un Titan de la Legio Metalica, le joueur de la Legio Metalica peut immédiatement activer un autre Titan de la Legio Metalica. Après avoir terminé l'activation de ce second Titan, augmentez son niveau de Réacteur de 2. Un Titan ne peut pas être activé de cette façon si le premier Titan activé faisait partie d'un Escadron ou s'il fait lui-même partie d'un Escadron.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Harmonie et Ordre (1) : Jouez ce Stratagème lorsque l'Esprit de la Machine d'un Titan s'éveille après avoir poussé le Réacteur. L'Esprit de la Machine ne s'éveille pas comme si le Titan avait réussi son jet de Commandement.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Blindage de Bastion : Tout Titan de la Legio Metalica peut être équipé du Blindage de Bastion pour +15 points. Les armes avec la caractéristique « Fusion » qui cible un Titan avec cet équipement lance toujours un D6 quelle que soit la portée et les armes avec la caractéristique « Perforante » (« Rending ») ajoutent 1 au jet d'Armure plutôt que d3 pour chaque résultat de jet d'Armure de 6.

Barrage Sonore : Tout Titan de la Legio Metalica peut être équipé d'un Barrage Sonore pour +10 points. Quand un Titan avec cet équipement effectue une attaque avec n'importe quelle arme n'ayant pas la caractéristique « Mêlée », toutes les Bannières de Chevaliers à moins de 8" du Titan doivent effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, la Bannière est Secouée. Une Bannière ne peut être affectée par cette règle qu'une seule fois par tour.

TRAITS DE PRINCEPS

D3	TRAIT
1	Paragon de Conquête : Si le groupe de bataille du Princeps n'a pas d'Objectif Tertiaire (Stratagème ou Mission), il obtient l'objectif « Paragon de Conquête ». Un groupe de bataille avec cet objectif gagnent 5 Points de Victoire à la fin de la partie si le Titan de son Princeps Seniores se trouve dans la zone de déploiement ennemie.
2	Commandant Diligent : Une fois par tour, à la fin de la phase de Stratégique, le joueur de la Legio Metalica peut choisir un Titan de la Legio Metalica à 6" ou moins du Titan du Princeps Seniores. Effectuez un test de Commandement pour ce Titan. Si le test est réussi, le Titan peut immédiatement résoudre un ordre choisi par le joueur qui remplace l'ordre qu'il a reçu auparavant. La Phase de Stratégie prend alors fin. L'ordre « Réparation d'Urgence » ne peut pas être remplacé de cette manière.
3	Bienveillance Divine : Une fois par tour, pendant la phase de Fin, le joueur peut choisir une Bannière de Chevaliers qui est Secouée et faire un test de Commandement en utilisant la valeur de Commandement du Princeps Seniores. Si le test est réussi, la Bannière n'est plus Secouée.