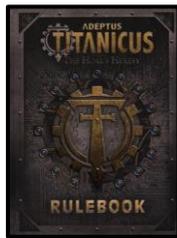
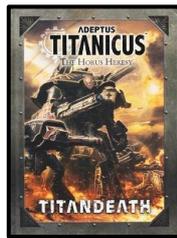


Ce recueil regroupe l'ensemble des Légions Renégates présentées dans les différents suppléments d'Adeptus Titanicus : l'Hérésie d'Horus.

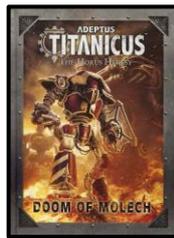
Les suppléments pris en compte sont les suivants :



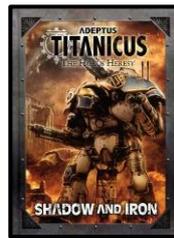
RULEBOOK



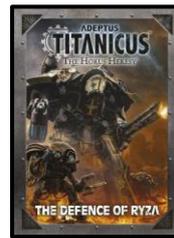
TITAN DEATH



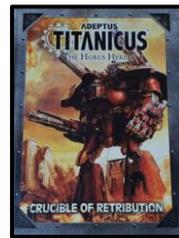
**DOOM OF
MOLECH**



**SHADOW
AND IRON**



**THE DEFENCE
OF RYZA**



**CRUCIBLE OF
RETRIBUTION**



Le Recueil des Légions Renégates est un document de la Tribune de Laïtus 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 TEMPESTUS « WAR GRIFFONS »



Faisant à l'origine partie de la Triad Ferrum Morgulus, Tempestus est l'une des légions les plus anciennes et les plus connues. Pendant la Grande Croisade, elle fut divisée en deux : un petit effectif resta en garnison sur Mars tandis que la majorité servit dans les flottes expéditionnaires d'Horus (et rejoignit la Rébellion). Les deux parts de la Legio continuèrent à combattre de la même manière, privilégiant les déploiements rapides depuis l'orbite et attaquant avec la fureur d'une tempête.



RÈGLES SPÉCIALES

Mort glorieuse : Lorsqu'un Titan de la Legio Tempestus subit un dégât catastrophique, faites un test de Commandement : en cas de réussite, celui-ci peut attaquer immédiatement avec une de ses armes. S'il réussit ce test avec un marge de 3 ou plus, il peut tirer avec toutes ses armes.

Furie de la machine : Les Titans de la Legio Tempestus peuvent relancer les résultats de 1, 2 ou 3 sur le tableau lorsque l'esprit de machine s'éveille. Si la relance redonne un 1, 2 ou 3, appliquez ce résultat

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Largage de combat (3) : Un Titan d'une taille de 6 ou moins peut être déposé n'importe où sur le champ de bataille. Inscrivez secrètement le nom du Titan concerné. Jouez ce stratagème lors de la phase de Déploiement, après le choix du bord de table, mettez alors le Titan de côté. Déclarer un tour allant du tour 2 à 4 et notez-le, c'est à ce tour que le Titan essaiera de débarquer. Au début de la phase de mouvement du tour que vous avez choisi, lancez un d10, si le résultat du dé est inférieur à la taille du Titan, celui-ci arrive. Sinon, vous devez reprendre cette procédure au tour suivant. Lorsque le Titan arrive placez-le n'importe où à plus d'un pouce d'un élément de décor ou d'une figurine. Puis lancez un dé de dispersion et un d6 qui indiquera la distance de dispersion. Après cette dispersion, lancez à nouveau un d6, sur 1-2, tournez-le à gauche de 45°, sur un 3-4 il garde la même orientation et sur un 5-6 tournez-le sur la droite de 45°. Si la dispersion initiale fait entrer le Titan en contact avec un élément de décor, le titan arrête de dévier et subit d6 touches de force 9 sans bouclier. Le tour où le Titan arrive, il ne peut pas s'activer, il peut cependant être cibler normalement.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Laser Destructors modèle Chasmata : pour 5 points par dés de l'arme, améliorez la portée des Lasers Blaster et des Turbo Laser Destructors de 3" à courte portée et de 6" à longue portée.

TITAN LÉGENDAIRE : MANTELLUM FULMEN

Titan Warhound +25 points, armement au choix, sa valeur de Mêlée est à 3+ et sa valeur de Commandement à 3+. Il ne peut jamais rejoindre un escadron. Avec un ordre de Tir Appuyé, il peut tirer avec toutes ces armes.

TRAITS DE PRINCEPS

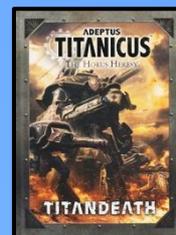
D3	TRAIT
1	<i>Résolution en Adamantium :</i> une fois par bataille, à n'importe quel moment, le joueur de la Legio Tempestus peut enlever un ordre de Shutdown sur son Titan commandé par son Princesps.
2	<i>Né dans la tempête :</i> Affecte le Titan du Princesps et ceux de son manipule, lors d'un ordre de Charge, le mouvement des Titans est boosté sans avoir à pousser le réacteur.
3	<i>Guerrier provocateur :</i> si le Titan du Princesps n'a plus de bouclier, il peut relancer tous ses jets d'attaques ayant fait un 1.



LEGIO FUREANS « TIGER EYES »



Les Tiger Eyes montèrent en puissance en défendant leur Monde Forge d'Incaladion qui était toujours sous la menace d'attaques, ils sont connus pour être la plus agressive des Legios – toujours à l'offensive, toujours en progression, quel qu'en soit le prix. Les tribus humaines des mondes moisonnés par Incaladion donnèrent leur nom aux Tiger Eyes, assimilant les Titans à de terrifiantes divinités. C'est un titre que les Tiger Eyes ont adopté et incorporé à leur propres croyances concernant l'Omnimesse qu'il ne considère pas comme un dieu unique mais comme des centaines d'entités, chacune représentée par un aspect différent de leurs grandes machines.



RÈGLES SPÉCIALES

Machine enragée : lorsque vous faites un test de réacteur, la face blanche du dé compte également comme résultat Eveil de l'Esprit de la Machine. Cependant, si vous ratez le test de Commandement pour maîtriser l'Esprit de la Machine, vous choisissez le résultat sur la table Eveil de l'Esprit de la Machine.

Les nombreux visages de l'Omnimesse : Au premier tour seulement, vous pouvez ignorer les phases de Tir ou de Mouvement pour chacun de vos Titans. Pour chaque phase que vous avez ainsi ignorée par un Titan, celui-ci pourra relancer un dé n'importe quand dans la partie. S'il ignore les deux phases, il aura deux relances.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Poussée offensive (3) : Lors de n'importe quelle phase de Combat, choisissez un manipule de Titans. Chaque Titan de ce manipule peut attaquer deux fois avec une de ses armes, augmentez sa piste de réacteur de 1 en plus de tout autres effets.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Relai Auspex Prédateur : Cet équipement coûte 20 pts, un titan ainsi équipé ignore les malus de -1 (couvert ou autre), avec un minimum de 0, sur une cible située à plus de 12'' de distance.

TITAN LÉGENDAIRE : IBEN FARUK

Titan Warhound (+20 points) avec armement au choix ainsi qu'un relai Auspex Prédateur gratuit. Iben Faruk ajouter 2 aux jets d'armures lorsqu'il attaque un titan d'une taille de 10 ou plus.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

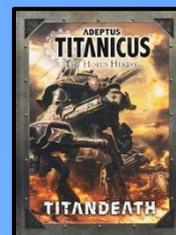
- 1** *Chasseur de titan :* Lorsque le Titan du Princes Sèniores cible un autre Titan situé à 12'' ou moins, celui-ci ajoute +1 aux jets d'armures pour toutes ses attaques. Le Titan ciblé doit être d'une taille égale ou supérieure pour bénéficier de l'avantage de ce trait.
- 2** *Sauvage Humardu :* lorsque le Titan du Princes Sèniores fait une Attaque Fracassante, ajoutez 2 à la force de l'attaque.
- 3** *Collectionneur de trophées :* lorsqu'une arme est endommagée par le Titan du princeps avec une Attaque Fracassante ou avec une arme de mêlée, elle devient plus difficile à réparer. Le test de réparation est augmenté de 1.



LEGIO MORTIS « DEATH'S HEADS »



Peu de trahisons furent aussi dévastatrices pendant l'Hérésie d'Horus que celle de la Legio Mortis. Il fut un temps où les Death's Heads figuraient parmi les meilleurs serviteurs de la Grande Croisade de l'Empereur, leurs puissantes machines de guerre et leurs talentueux équipages permettant le retour de centaines de mondes dans la lumière de l'Imperium. Mais dans l'ombre, la pourriture se répandait au sein de la Légion, la décadence se propageant d'un Princeps à l'autre et implantant la graine de la sédition parmi leurs équipages. Lorsqu'Horus déclencha sa guerre sur Isstvan III, la Legio Mortis était à ses côtés.



RÈGLES SPÉCIALES

Décompte de la faucheuse : lorsqu'un Titan ennemi est détruit par un Titan de la Legio Mortis, celui-ci pourra plus tard dans la partie relancer un dé avec un résultat de 1 sur un jet d'attaque. Ce bonus est cumulatif, pour chaque Titan détruit vous gagnez une relance.

Etat de décomposition : une fois par partie, un Titan de la Legio Mortis peut ignorer l'effet d'un dégât sur le MIU, un modérati blessé ou un princeps blessé pour le tour. Il ne peut allouer de dés de réparation à la tête pendant le tour où il en ignore les effets.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

La Marche des Morts (3) : Durant la phase de Stratégie du premier tour, le joueur qui contrôle la Legio Mortis peut faire avancer tous ses Titans comme s'il avait une phase de mouvement normale. Le joueur adverse sera alors automatiquement premier joueur.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Restes des morts : Equipement à 20 points, les unités ennemies dans les 8" voit leur Commandement augmenté de 1, avec un maximum de 10.

Les bienfaits du Maître de Guerre : pour 20 points, lors du premier tour où un Titan avec cet équipement tire avec ses armes, ajoutez 1 à la force des armes Bolter ou Missiles et ignorez les effets drainant pour les autres armes.

TITAN LÉGENDAIRE : PENUMBRAL REAPER

Titan Warlord (+25 points) avec un Canon Plasma Sunfury, Poing de Combat Arioch et une paire de Laser Blasters. Sa compétence balistique est à 4+. Tous les titans alliés dans les 12" gagnent +1 à leurs tests de Commandement et relancent les 1 sur leurs jets d'attaque en mêlée. Lorsque l'esprit de la machine s'éveille pour le Penumbra Reaper, appliquez automatiquement le résultat : Hâtif.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

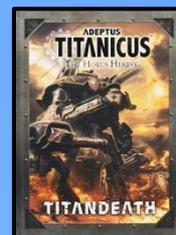
- 1 Cœur pourri :** Le Princeps peut ignorer le résultat l'esprit de la machine s'éveille, la piste du réacteur augmente de 2 à la place.
- 2 Sans pitié :** Lorsque le Titan du Princeps attaque un Titan avec un dégât critique à la tête, corps ou aux jambes, ajoutez +1 à la force de toutes ses attaques.
- 3 Ancien de Terra :** Lorsque le Titan du Princeps doit faire un jet sur le tableau de surcharge de réacteur, il utilise toujours un d6, même si sa piste de réacteur est dans le rouge.



LEGIO KRYTOS « GOD BREAKERS »



C'est sur le monde sauvage de Tallarn que la Légion Krytos a laissé sa marque. Avant même la guerre qui mena à la destruction de ce monde, la Legio était connue pour ses méthodes extrêmes pour ramener les planètes dans la Conformité et pour sa tendance à raser les cités montrant le moindre signe de résistance. Alors que l'Hérésie d'Horus se répandait, les God Breakers perfectionnèrent leurs tactique de la terre brûlée en combattant souvent aux côtés des Iron Warriors et en réduisant des planètes entières en ruines fumantes remplies de villes détruites et de piles de cadavres.



RÈGLES SPÉCIALES

Dominateurs de Mondes : Vous pouvez remplacer le Titan Reaver par un Titan Warlord dans un manipule de bataille Myrmidon.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Terre brûlée (1) : A jouer en phase de Stratégie, ajoutez 2 à la Force de toute les attaques qui ciblent du terrain pour toute la durée du tour.

Le fer endure (1) : Révélez ce stratagème en phase de Stratégie. Pour le reste du tour les dommages reçus à la suite du passage dans un terrain dangereux sont réduits de 2 (minimum 0) pour votre Légion pendant tout le tour.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Missiles Tremblement de Terre : Les lance-missiles Apocalypse peuvent être améliorés pour 10 points pour les Titans Reaver et 20 points pour les Titans Warlord. Lors de la phase de Tir, vous pouvez soit tirer normalement, soit réduire le nombre de dés d'attaque du lance-missiles. Vous devez alors réduire de 1 dé pour les Reavers et 2 dés pour les Warlord, dès lors, le lance-missile gagne le trait : Sismique (Quake). De plus vous ajoutez 5 à la Force des lance-missiles lorsque vous ciblez spécifiquement du terrain.

TITAN LÉGENDAIRE : HAMMER OF TYRANTS

Titan Warlord (+ 30 points) avec un canon Volcano Belicosa, un Plasma Sunfury et des armes de carapace au choix. Vous pouvez utiliser le Plasma Sunfury avec Tir Soutenu (Maximal Fire) sans avoir à augmenter la piste de réacteur. De plus, la première fois que ce titan subit un dégât critique, remettez votre piste de réacteur dans la case verte du début.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

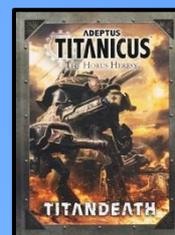
- 1 Mépris divin :** Le princeps de ce Titan peut continuer à faire des tests de Commandement pour réaliser un ordre même si une bannière de Chevaliers ou un Titan d'une taille inférieure à la sienne a raté son test de Commandement avant lui.
- 2 Fléau du Monde :** N'importe quel terrain bloquant détruit par le Titan du Princeps devient un terrain dangereux s'il ne l'était pas avant.
- 3 La voie du Fer :** Le Titan du Princeps peut faire une unique Attaque Fracassante lors de la phase de Mouvement en ciblant une unité ennemie d'une taille de 3 ou moins. Arrêtez le mouvement, faites l'attaque et reprenez votre mouvement. Lors de la phase de Mouvement où il réalise cette attaque, le Titan peut traverser les figurines de taille 3 ou moins s'il a assez de mouvement pour les traverser complètement et poser son socle.



LEGIO VULPA « DEATH STALKERS »



Autre Légion Titanique corrompue par le Dark Mechanicum, les Death Stalkers ont toujours eu une réputation de cruauté. Pendant la Grande Croisade, il se disait qu'ils prenaient un plaisir excessif aux opérations d'assujettissement, inondant les colonies de plasma ventilé ou écrasant les rebelles du pied de leurs titans plutôt que de gâcher des munitions. La guerre civile ne fit que plonger un peu plus les Death Stalkers dans leur folie sanguinaire, leurs Titans recouverts du sang séché de leurs exploits passés.



RÈGLES SPÉCIALES

Le sang et l'honneur : Lorsqu'un Titan de la Legio Vulpa est à 3" ou moins d'un Titan ennemi, augmentez la capacité de Combat de 1 et diminuez la capacité de Tir de 1.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Pas de pitié pour les vaincus (1) : Jouez ce stratagème après avoir détruit un Titan ennemi, le Titan qui vient de le détruire peut faire une nouvelle attaque avec la même arme contre une autre cible située dans les 12" du Titan détruit. Cette attaque est résolue normalement, avec un jet d'attaque.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Gargouilles à plasma : équipement à 15 points, lorsqu'un Titan ventile son réacteur plasma, les unités (amies ou ennemis) situées dans les 3" subissent une touche de force 3 plus le niveau du réacteur avant qu'il ne baisse d'un cran.

Emetteurs disruptifs : Equipement à 30 points, le Titan ajoute 2 à la force de toute ces armes de mêlée et il est considéré comme étant d'une taille de +2 lorsqu'il fait des Attaques Fracassantes.

TITAN LÉGENDAIRE : VESTITI FERRUS

Titan Reaver avec armement au choix (+25 points). Ajoutez +1 en armure. De plus lorsque vous subissez avec ce Titan une touche dévastatrice, lancez un d6, sur un 6 le dégât est réduit de 2 à 1.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

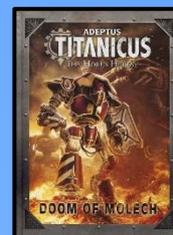
- 1** *Langue acérée :* Au début du tour, le princeps choisit un Titan ennemi dans les 24". Pour le reste du tour, sa caractéristique de Commandement augmente de 2, pour un maximum de 10.
- 2** *Blessé mais pas brisé :* Pour chaque point de dégât critique sur le Titan du Princeps (ce qui n'inclut pas les armes), augmentez la force des armes de mêlée et d'Attaque Fracassante de +1, jusqu'à un maximum +3.
- 3** *Cruel :* Lorsque le Titan du Princeps réalise une attaque contre une cible avec un taille de 5 ou moins, augmentez la Force de toutes ses attaques de 2.



LEGIO INTERECTOR « MURDER LORDS »



Anciennement connus comme les Lords of Valour, la Legio Interceptor était une jeune légion du Monde Forge de Valeous II au début de la Grande Croisade. Les Lords of Valours y firent preuve d'honneur et de bravoure, ajoutant de nombreuses campagnes victorieuses à leurs bannières de guerre. Tout changea sur Istvan III, quand ils furent assujettis à la volonté du Maître de Guerre. Après ce jour sombre, la Legio Interceptor fut connue sous un nouveau nom : les Murder Lords.



RÈGLES SPÉCIALES

Folie Rampante : Lors de la phase de Mouvement, lorsque vous activez un Titan, vous pouvez lancer un d6 et appliquer le résultat de la table suivante :

- 1-2 *Sombre étreinte* : le Titan reçoit un ordre de Charge, il doit alors engager l'unité de Chevaliers ou le Titan le plus proche, et ce par le chemin le plus direct. Il doit utiliser tout son mouvement, quitte à ce que son socle touche celui de son adversaire.
- 3-4 *Arme en surcharge* : le Titan reçoit l'ordre Tir Appuyé, lorsqu'il tirera en phase de Mouvement, choisissez aléatoirement avec quelle arme. Le Titan doit prendre pour cible l'unité de Chevaliers ou le Titan le plus proche. Augmentez la force de l'arme de 2 et le nombre de dés d'attaque de 1. Une fois l'attaque résolue, l'arme est endommagée comme si elle avait subi une touche critique.
- 5-6 *Hurlement statique* : Tous les Titans et les bannières de Chevaliers (amies ou ennemies) dans un rayon de 12" autour de ce Titan perdent leurs ordres à l'exception de Réparation d'Urgence et de Shutdown. Les Titans et les bannières qui ont déjà effectué leurs ordres ne sont pas affectés.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Malheureux Présages (2) : Jouez ce stratagème durant la phase de Stratégie. Tous les Titans et les bannières de Chevaliers situés dans les 12" d'un Titan Interceptor ne pourront pas recevoir d'ordre à ce tour.

Esprit de la Machine Tourmenté (1) : Jouez ce stratagème à la place d'un Eveil de l'Esprit de la Machine, ne faites pas de jet sur cette table. A la place, faites une attaque avec toutes les armes de ce Titan contre la figurine la plus proche (amie ou ennemie).

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Munitions à énergie statique : Vous pouvez équiper vos Warhounds ou vos Reavers avec un Mégabolter qui aura un surcoût de 15 points. Le trait *Rapide* de cette arme est modifié, sur les cibles ayant un bouclier Void, vous obtenez une double touche sur un résultat de 5 ou 6. Contre les cibles sans boucliers, vous conservez le trait Rapide « classique » ou seul un 6 fait une double touche.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

- 1 Sombre fanatique :** la première fois que le Titan du Princeps Seniores subit un dégât catastrophique, lancé un d10, sur un résultat de 6,7,8 et 9, ce dégât est ignoré. Pour tous les autres résultats, appliquez l'effet Catastrophic Meltdown.
- 2 Fou Furieux :** Lorsque vous lancez un d10 pour déterminer qui est le premier joueur ou pour les tests de Commandements du manipule du Princeps Seniores, considérez le résultat de 6 comme étant un 9 et le résultat de 9 comme étant un 6.
- 3 Carcasse vide :** Votre Princeps Seniores ne gagne pas +2 à ses tests de Commandement. De plus, le titan du Princeps ignore tous les dégâts critiques à la tête.

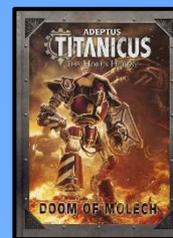


LEGIO VULCANUM

« DARK FIRE » ou « LORDS OF RUIN »



Stygies VIII est l'un des rares Mondes Forges à héberger deux Légions Titaniques, chacune portant le nom Haut Gothique de Legio Vulcanum mais étant plus connue sous son nom commun de Dark Fire ou des Lords of Ruin. Situé près de l'Oeil de la Terreur, les Légions faisaient face aux envahisseurs du nord galactique. Quand le Maître de Guerre se retourna contre l'Empereur, les deux Légions s'étant battues à ses côtés pendant la Grande Croisade, elles lui prêtèrent rapidement allégeance.



RÈGLES SPÉCIALES

Les deux visages du Dieu Machine : vous pouvez avoir deux Princes Seniores, ils peuvent être dans un manipule commun si vous le souhaitez. Si l'un des Titans avec un Princes Seniores est détruit, l'autre Titan avec un Princes Seniores subit le dégâts critique « Princes Wounded », ce critique ne peut pas être réparé.

Pour ceux qui sont tombés : Si un Titan d'un manipule de la Légion Vulcanum a été détruit, vous gagnez une relance par tour pour ce manipule. Vous relancez un dé de votre choix et vous devez accepter le second résultat.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Commandement symbiotique (1) : A jouer en phase de Stratégie, si un de vos Titans réussit un ordre, vous pouvez appliquer ce même ordre à un ou plusieurs Titans issus du même manipule sans avoir besoin de faire un test de Commandement.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Esprits Jumeau de la Machine : Cet équipement (20 points) doit pris pour deux Titans. Avec cet équipement, les deux Titans sont toujours considérés comme étant un escadron. Si l'Esprit de la Machine s'éveille pour l'un, l'autre Titan doit aussi faire un test de Commandement comme si l'Esprit de la Machine s'éveillait pour lui aussi. Plusieurs Titans de la Legio Vulcanum peuvent être équipé ainsi et former plusieurs escadrons par deux.

Lance-missiles Janus : Les Lance-Missiles Apocalypse (individuel pour les Reavers, par paires pour les Warlords) peuvent être améliorés en Lance-Missiles Janus pour 20 points. Avec cet équipement vous pouvez diviser vos tirs (c'est-à-dire vos dés d'attaques) entre deux cibles lorsque vous tirez avec un Lance-Missiles. Vous n'avez pas besoin d'un ordre de Tir Divisé. Les deux cibles ne doivent pas être distante de plus de 12" l'une de l'autre et elles doivent l'une et l'autre être à portée du Lance-Missiles.

TRAITS DE PRINCES

D3 TRAIT

- 1 Princes Authentique :** Vous gagnez +3 pour les tests de Commandement pour les ordres du Titan du Princes Seniores. Cependant, si vous faites un 1, vous ne pouvez plus donner d'ordre quel que soit les relances et les règles spéciales disponibles.
- 2 Esprit divisé :** Si vous ratez votre test de Commandement pour réaliser un ordre avec le Titan du Princes Seniores, vous pouvez à la place lancer un dé d'ordre et appliquer le résultat. Vous pouvez choisir d'ignorer le résultat Shutdown.
- 3 Orphelin de guerre :** Le Titan du Princes peut pousser son réacteur au-delà du dernier cran rouge de sa piste : à chaque fois qu'il pousse plus avant, il subit une touche de force 9 dans le Corps qui ignore les boucliers.

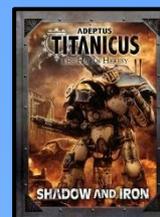


LEGIO INFERNUS « FIRE MASTERS »



Anciennement connue sous le nom de Legio Sutturvora, sa prédilection pour les lance-flammes fit qu'ils furent nombreux à la baptiser Legio Infernus ou Fire Masters.

Elle accepta ce sobriquet d'autant plus facilement que ses Princesps avaient pris l'habitude de réduire des mondes entiers en cendre, d'abord pour l'Imperium et ensuite au nom du Maître de Guerre.



RÈGLES SPÉCIALES

Maîtres des flammes : lorsque vous tirez avec une arme avec le trait « Lance-Flammes » (« Firestorm »), vous pouvez placer la pointe du gabarit jusqu'à 2" devant le Titan qui fait usage de cette arme. La pointe et le centre du gabarit doivent rester dans l'arc avant du titan.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Brûlez tout ! (1) : Révélez ce stratagème en phase de Combat, puis sélectionnez un élément de terrain situé dans les 12" d'un Titan de la Legio Infernus, enlevez-le et remplacez-le par un terrain difficile qui fait la même taille. Ce stratagème peut être acheté plusieurs fois.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Réservoir au Phosphex : Réservé aux canons Inferno (Warhound) qui peuvent acheter cet équipement pour plus 20 points. Lorsque vous tirez avec cette arme, toutes les cibles à l'exception de celle qui est la plus proche subissent deux touches au lieu d'une.

Sombres bénédictions : Cet équipement coute 5 points. Une fois par tour, le Titan peut relancer un dé, cependant, il subit toujours -1 à tous ses tests de Commandement pour réaliser un ordre.

TRAITS DE PRINCEPS

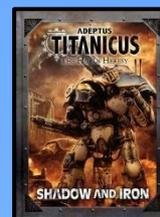
D3	TRAIT
1	Boucher : Déclarez l'usage de ce trait à chaque de phase de Stratégie, ce Titan ne pourra pas avoir d'ordre de ce tour. Il pourra relancer tous les jets pour toucher qui ont obtenu un 1 à ce tour.
2	Brûleur de Monde : Une fois par tour, si le Titan du Princeps dispose d'un canon Inferno ou un Melta Gun, il peut tirer deux fois avec en phase de Combat, l'arme gagne alors le trait « Drainant » pour le second tir.
3	Méthodique : Une fois par partie, si le Princeps a réussi un ordre de Tir Appuyé, les autres Titans du manipule peuvent recevoir le même ordre sans avoir à faire de test de Commandement.



LEGIO AUDAX « THE EMBER WOLVES »



La Legio Audax était l'un des rares exemples de Légion Titanique n'employant que des Titans légers, une déviation attribuée à la corruption d'un certain nombre de ses Gabarits Standards de Construction pendant le conflit contre l'empire xénos de Zlaalr. Bien que les Ember Wolves manquent de puissance de feu en comparaison avec les autres Légions Titaniques, ils compensent cette faiblesse en déployant des meutes de chasse restant hors de vue le temps de trouver la meilleure opportunité d'attaque.



RÈGLES SPÉCIALES

Les loups parmi les proies : La Legio Audax ne peut avoir au sein de ses manipules que des Titans d'une taille de 7 ou moins, y compris pour les Titans qui sont optionnels pour le manipule. Tous les Titans choisis en renfort pour cette Legio doivent aussi avoir une taille de 6 ou moins. Les escadrons de la Légion Audax peuvent se mélanger entre divers manipules et même avec des Titans en renfort. Enfin, vous pouvez avoir jusqu'à 5 Titans dans le même escadron. Ils peuvent toujours choisir d'avoir le nombre minimum de Titans nécessaire pour un manipule.

Traqueurs invisibles : Pendant tout le premier tour, les Titans de la Legio Audax d'une taille de 6 ou moins qui sont en situation d'être dissimulés (25% du Titan caché) bénéficient d'un malus de -2 et non de -1 lorsqu'on les prend pour cible.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Plaques d'armures renforcées : Chaque Titan Audax de taille 6 ou moins peut acheter cet équipement pour 15 points, tous les jets de dégâts contre l'armure que subit ce Titan ont une Force de -1.

Griffes d'ours (Ursus Claws) : Toutes les Ursus Claws équipant la Legio Audax ont une force de 4 au lieu de 3.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

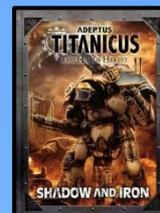
- 1 Maître des embuscades :** Pour le Titan du Princeps, l'avantage « Traqueurs Invisibles » s'applique aux tours 1 et 2.
- 2 Abattre les faibles :** Le Titan du Princeps peut relancer un jet de dommage raté sur une localisation qui a un dégât critique.
- 3 Meneur alpha :** Les Titans de la Legio Audax qui sont dans les 3'' du Princeps peuvent relancer les 1 sur les tests de Commandement.



LEGIO MORDAXIS « DEATHDEALERS »



Originaires d'un monde recouvert d'une atmosphère toxique, les Deathdealers survécurent à l'Age des Conflits à l'intérieur de manufactures hermétiques n'en sortant que pour éradiquer ceux qui pensaient pouvoir envahir leur planète. Tout au long de la Grande Croisade, les Deathdealers furent étroitement associés aux World Bearers, un partenariat qui les mena finalement à la corruption. Infectées par une techno-toxin, les machines divines de la Legio Mordaxis abritent des poisons mortels, leur seule présence entraînant la pourriture de tout ce qui les entoure.



RÈGLES SPÉCIALES

Technotoxines : En phase Finale, n'importe quelle unité (amie ou ennemie) dans les 2" autour d'un Titan de la Legio Mordaxis subit d3 touches de Force 4. Chaque unité ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois par Tour. Les Titans de la Legio Mordaxis sont immunisés.

Immunisé à la douleur : Tous vos Titans ignorent l'effet « Assommant » (« Concussive ») ou Sismique (« Quake ») mais ils ne peuvent pas pousser leur réacteur pour augmenter leur vitesse ou leur valeur de manœuvre.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Imparable (3) : A jouer au début d'une phase de Réparation, avant de lancer les dés de Réparation, ajoutez 2 à la valeur de serviteurs Clades de tous les Titans de la légion Mordaxis.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Relais toxiques : Peut équiper chaque Titan avec une arme ayant un gabarit de 3". Celui-ci passe à 5" mais avec -1 en force (minimum 4). Cet équipement coûte 20 points.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

- 1 Esprit émoussé :** Ignorez le résultat « MIU Feedback » et « Princeps blessé » en cas de dégâts critiques. La piste de critique avance, mais sans effet.
- 2 Prophète de la pourriture :** Le Titan du Princeps augmente l'effet des technotoxines qui passent à d3+1 touches de Force 5.
- 3 Protecteur honorable :** Une fois par tour, si un Titan de la Legio Mordaxis dans les 3" du Titan du Princeps subit un tir direct, dévastateur ou critique, le Titan du princeps peut alors pousser son réacteur et tirer avec une de ses armes.

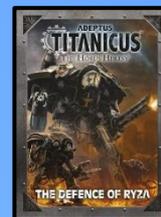


LEGIO MAGNA « FLAMING SKULLS »



Pendant la Grande Croisade, les Flaming Skulls étaient une Légion mineure du Monde Forge Estaban VII, connue pour combattre aux côtés de la XVIème Légion (Sons of Horus) et de la XVIIème Légion (Word Bearers).

Leurs liens avec le Maître de Guerre les firent marcher en premier à ses côtés, émergeant des cités forges de Mars couverts d'os et accompagnés de hurlements sinistres.



RÈGLES SPÉCIALES

Hurlements des damnés : Les Titans et les Chevaliers situés dans les 8" d'un Titan de la Legio Magna ont un malus de -1 à tous leurs tests de Commandement. De plus, les Titans situés à 8" d'un titan de la Legio Magna ne peuvent jamais relancer un test de Commandement raté. Les Titans de la Legio Magna ne sont pas affectés par cette règle.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Ferveur Bataille (3) : A jouer durant la phase de Stratégie. Pour le reste de la phase, les Titans de la Legio Magna peuvent recevoir un ordre de Charge sans avoir à effectuer de test de Commandement. De plus, pour le reste du tour, les Titans de la Legio Magna peuvent relancer tous les 1 lors de leurs jets d'attaque en mêlée.

Assaut en Pointe (2) : A jouer durant la phase de Stratégie. Pour le reste du tour, les Titans de la Legio Magna ajoutent 1 à leurs jets pour Toucher et à leurs jets de Dommage contre toutes les cibles situées à 8" ou moins. De plus, les Titans ennemis ajoutent +1 à leurs jets de Dommage contre les Titans de la legio Magna s'ils attaquent de dos ou de côté (en plus du bonus habituel).

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Dispositif de pression dirigé : Option à +20 points à acheter pour chaque arme avec le trait Melta, la portée courte de l'arme est augmentée de 3".

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

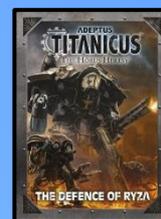
- 1 Messager de la mort :** la règle Hurlement des Damnés affecte toutes les unités à 15" autour du Titan du Princeps Seniores (et non 8").
- 2 Tueur de rois :** Lorsque le Titan du Princeps cible un Titan adverse située à 12" ou moins, ajoutez 1 aux jets de Dommage si le Titan ciblé est d'une taille égale ou supérieur.
- 3 Sanguinaire :** une fois par tour, le Titan du Princeps Seniores peut faire une attaque avec une arme endommagée comme si elle était fonctionnelle. Après cette attaque, subissez une touche comme si l'arme avait explosé suite à un dégât critique, et ce avec la plus haute valeur.



LEGIO VULTURUM « GORE CROWS »



C'était l'une des deux Légions Titaniques originaires du mystérieux Monde Forge de Xana II. On ne savait que peu de choses à propos de la Legio Vulturum en dehors de son dédain pour la pitié, un trait de caractère forgé pendant les Xénocides Rangdans. Les Gore Crows étaient souvent des sujets d'expérimentation en étant équipés d'arme ésotériques créées dans les forges de Xana II et testées sur les plus féroces champs de bataille.



RÈGLES SPÉCIALES

Des tueurs implacables : Durant la phase de Combat, les Titans de la Legio Vulturum ajoutent +1 à leur jet pour Toucher si durant ce tour un Titan adverse a subi un dégât catastrophique, quelle que soit la source de ce dégât.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Éliminer les faibles (1) : Jouez ce stratagème en phase de Stratégie. Lorsqu'un Titan ennemi se déplace volontairement ou non en dehors de l'arc avant d'un Titan de la Legio Vulturum, ce Titan peut réaliser immédiatement une attaque avec une de ses armes, puis il doit augmenter sa piste de réacteur de 1. Appliquez tous les autres effets (drainant, test de réacteur) de cette attaque.

L'odeur du sang (2) : Jouez ce Stratagème lorsqu'un Titan ennemi subit un dégât critique à la suite d'une attaque faite par un Titan de Legio Vulturum, désignez un autre Titan de la Legio Vulturum qui ne s'est pas encore activé à cette phase. Après que le Titan précédant a fini son activation, cet autre Titan prend le relais immédiatement et joue son activation (*sautant ainsi une phase d'activation du joueur adverse ndt*), à la fin de l'activation de ce Titan, augmentez sa piste de réacteur de 2.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Munitions tempête : Pour + 25 points pour les Reavers et + 45 pts pour les Warlords, les Mégabolters gagnent le trait « Tir Soutenu » (« Maximal Fire »), augmentez également le malus de longue portée de 1 (un -1 passant à -2)

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

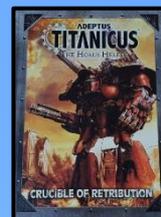
- 1 Équipement expérimentale :** une fois par partie, le Titan du Princeps peut immédiatement réparer une arme lorsqu'il s'active en phase de Combat.
- 2 Enigmatique :** Au début de la première phase de Stratégie, avant tout les ordres, le Titan du Princeps peut être redéployé n'importe où dans la zone de déploiement prévu par le scénario ou la mission.
- 3 Sans pitié :** Le Princeps permet acquérir le stratagème « *Éliminer les faibles* » plusieurs fois, on ne peut en jouer qu'un seul par phase.



LEGIO LANIASKARA « IMPALERS »



Gardienne de Valia-Maximal, le rôle de la Legio Laniaskara fut d'abord d'éradiquer les créatures gigantesques habitants les mers acides du Monde Forge. De tels combats avaient souvent lieu dans des grottes sous-marines ce qui obligeait les Impalers à adopter des tactiques directes et brutales. Des tactiques qui ont été affinées au cours de la Grande Croisade pendant laquelle les manipules de la Legio Laniaskara abattirent les fortifications ennemies à l'aide d'armes à courte portée et de charges violentes.



RÈGLES SPÉCIALES

Mesures Directes : Une fois par tour, un unique Titan de la Legio Laniaskara peut se déplacer en utilisant sa vitesse améliorée sans avoir besoin de pousser son réacteur.

Sanguin : Dans le cadre d'un ordre de Charge, un Titan de la Legio Laniaskara peut effectuer une Attaque Fracassante en plus de toutes ses autres attaques.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Charge Inconsidérée (1) : Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle phase de Stratégie. Pour le reste de la phase, chaque Titan de la Legio Laniaskara peut recevoir un ordre de Charge sans avoir besoin de faire de test de Commandement.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Céramite Mordantienne : Un Titan de la Legio Laniaskara peut être équipé de Céramite Mordantienne pour +10 points. Retirez 1 aux résultats de tous les jets d'Armure d'une attaque effectuée par une arme avec le trait « Tir Soutenu » (« Maximal Fire ») contre un Titan bénéficiant de cet équipement. Ce modificateur négatif est appliqué même si l'attaquant n'utilise pas le trait « Tir Soutenu » pour augmenter la Force de son arme.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

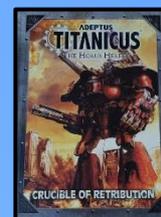
- 1 Cruel :** Lorsque le Titan du Princeps effectue des attaques contre une cible de Taille inférieure ou égale à 5, augmentez la Force des touches de 2.
- 2 Tueur de Titan :** Une fois par tour, le Princeps peut relancer tous les résultats de 1 des jets d'Armure effectués dans le cadre d'une attaque contre un Titan ennemi.
- 3 Rage Sans Fin :** Une fois par tour, le Princeps peut effectuer une attaque avec une arme désactivée possédant le trait « Mêlée ». Une fois les effets de l'attaque résolus, le Titan du Princeps subit une touche de Force 10 contre son corps.



LEGIO KULISAETAI « GATEKEEPERS »



L'histoire de la Legio Kulisaetai est marquée par les innombrables combats qui ravagèrent la surface de Kalibrax pendant l'Age des Conflits alors que toutes sortes de factions s'efforçaient de dominer le Monde Forge. Après la libération de la planète par la Grande Croisade, les Gatekeepers appliquèrent leur méthodique stratégie de destruction à des douzaines de mondes à travers la galaxie. La Legion Kulisaetai était renommée pour sa tactique de la terre brûlée, ses Titans progressant lentement sur les corps de leurs ennemis et ne laissant rien debout derrière eux.



RÈGLES SPÉCIALES

Insensible : Les Titans de la Legio Kulisaetai ne subissent jamais de pénalité à leurs tests de Commandement et ignorent les effets les obligeant à relancer les tests de Commandement réussis.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Bastion Inébranlable (1) : Jouez ce Stratagème durant une phase de Tir. Ajoutez 6" à la Portée Courte (mais pas à la Portée Longue) de toutes les armes ne possédant pas le trait « Mêlée » équipant un Titan de la Legio Kulisaetai pendant cette phase de Tir et si ce Titan n'a pas bougé (volontairement ou non) pendant ce tour.

Avance Méthodique (2) : Jouez ce Stratagème pendant la phase de Stratégie du premier tour. Choisissez une Taille. Tous les Titans de la Legio Kulisaetai de la même Taille peuvent immédiatement faire un mouvement (ils ne peuvent cependant pas utiliser les règles « De l'énergie dans les moteurs ! » et « De l'énergie aux stabilisateurs ! »). Une fois les effets du Stratagème résolus, l'adversaire devient le Premier Joueur. Les Titans qui se sont déplacés de cette manière ne peuvent pas être activés dans la phase de Stratégie du premier tour.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Chargeurs Automatiques Améliorés : Cet équipement peut être affecté à n'importe quel Titan de la Legio Kulisaetai possédant des Lance-Missiles Apocalypse pour +20 points tant que ces armes n'ont reçu aucune autre amélioration. Chaque arme du Titan doit être améliorée séparément. Après avoir résolu une attaque effectuée avec une arme dotée de cet équipement, le Titan peut immédiatement faire une deuxième attaque avec cette arme et contre la même cible en appliquant un modificateur de -1 à ses jets pour Toucher. Une fois cette attaque résolue, l'arme est désactivée et cette amélioration ne peut plus être utilisée pour le reste de la bataille même si l'arme est ensuite réparée.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

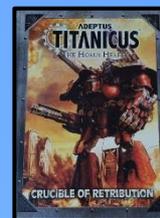
- 1 Vétéran de la Mort** : Quand le Titan du Princeps doit effectuer un jet sur la table de Surchauffe du Réacteur, lancez toujours 1d6 même si le marqueur du statut du réacteur est dans une case rouge.
- 2 Infâme Seigneur de Guerre** : Les unités ennemies à 8" ou moins du Titan du Princeps subissent un malus de -1 à tous leurs tests de Commandement.
- 3 Corrompu** : Le Titan du Princeps ignore les effets des dégâts « MIU Feedback » et « Princeps Wounded ».



LEGIO DAMICIUM « UNBROKEN LORDS »



Sa capacité à résister à tout ce qu'on pouvait envoyer contre elle était la fierté de la Legio Damicium. Originaires d'Urdesh, les Unbroken Lords étaient une Légion Titanique affaiblie, incapable de combler ses pertes sans l'aide de Mars ou d'un autre Monde Forge bienfaisant. Leur dépendance à l'égard des autres eut pour conséquence de nourrir la jalousie dans le cœur des Princes de la Legio Damicium qui considéraient les Légions Titaniques plus prospères comme faibles car n'étant pas proches de la destruction.



RÈGLES SPÉCIALES

Douleur Insignifiante : Lorsqu'il est activé pendant la phase de Mouvement, un Titan de la Legio Damicium peut choisir d'ignorer un unique effet de Dommages Critiques jusqu'à la fin de la phase de Combat. De plus, les Titans de la Legio Damicium peuvent réparer un Dommages Critiques sur un résultat de 4+ au lieu de 5+.

Envieux : Ajoutez 1 au résultat de tous les tests de Commandement des Titans de la Legio Damicium tant qu'au moins un Titan ennemi d'une taille égale ou supérieure à la leur est dans leur ligne de vue.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Résistance au-delà des limites (3) : Jouez ce Stratagème au début de la phase de Combat avant l'activation de toute unité. Le joueur de la Legio Damicium peut immédiatement effectuer un jet de Réparation pour chacun de ses Titans en utilisant autant de D6 que la moitié de ses Serviteurs (arrondi au supérieur).

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Armure Secondaire : N'importe quel Titan de la Legio Damicium peut être équipé d'une Armure Secondaire pour +10 points. La première Touche Critique subie par un Titan bénéficiant de cet équipement est remplacée par une Touche Dévastatrice. Les effets de l'Armure Secondaire sont ensuite ignorés jusqu'à la fin de la bataille.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

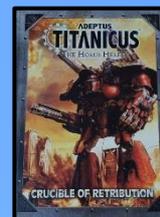
- 1 **Au-delà de la Mort** : Quand ce Princeps subit un Dommages Catastrophiques, effectuez un test de Commandement avant de faire un jet sur la Table des Dommages Catastrophiques. Si le test est réussi, n'effectuez pas le jet sur la Table des Dommages Catastrophiques. A la place, le Titan effectue un mouvement de D6'' dans une direction choisie par le joueur et s'arrête avant d'entrer en collision avec une unité ennemie. Le Titan subit alors immédiatement les effets « Magazine Detonation ».
- 2 **Âme Amère** : Le Titan du Princeps ne divise pas par deux sa Vitesse quand il subit une touche non déviée par ses écrans venant d'une arme avec le trait « Sismique ». Il ne pivote pas non plus (ie sur un résultat de 1-2 ou 5-6) quand il subit une touche non déviée par ses écrans venant d'une arme avec le trait « Assommant ».
- 3 **Sans Limite** : Une fois par partie, pendant la phase de Combat, le Titan du Princeps peut faire une attaque avec tout ou partie de ses armes désactivées comme si elles n'étaient pas désactivées.



LEGIO TRITONIS

« DARK TIDE »

La Legio Tritonis fut baptisée en l'honneur des trois objets célestes d'Archnus, la planète elle-même et ses deux lunes. Bon nombre de ceux qui rejoignirent la rébellion contre l'Imperium avaient des décennies voire des siècles de service derrière eux et pouvaient se souvenir d'un temps où Archnus était dirigée par son propre peuple. Après avoir purgé leur monde des serviteurs de l'Imperium, les manipules de la Dark Tide se lancèrent dans une campagne de destruction à travers la Ceinture de Fer, s'opposant aussi bien aux Loyalistes qu'aux Renégats afin d'assurer une nouvelle ère de gloire au Monde Forge d'Archnus.



RÈGLES SPÉCIALES

Marée de Fer : Les manipules de la Legio Tritonis peuvent sélectionner un Titan Warlord à la place d'un Titan Reaver dans le cadre de leurs choix obligatoires.

Se Délecter du Massacre : Ajoutez 1 au résultat de tous les tests de Commandement faits par les Titans de la Legio Tritonis pour chaque Titan ennemi détruit pendant la bataille, jusqu'à un maximum de 3.

STRATAGÈMES SPÉCIFIQUES

Voile Stygien (2) : Jouez ce Stratagème pendant n'importe quelle phase de Stratégie. Le joueur peut immédiatement placer 3 pions n'importe où sur le champ de bataille du moment que chaque pion est à au moins 10" d'un autre pion. Toute zone du champ de bataille située à 3" ou moins du centre d'un pion bloque les lignes de vue et tous les Titans n'appartenant pas à la Legio Tritonis qui sont situés à 6" ou moins du centre d'un pion souffrent d'une pénalité de -2 à leurs tests de Commandement. Les pions sont retirés au début de la phase de Fin.

EQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

Ogives Radioactives : N'importe quel Titan de la Legio Tritonis équipé de Lance-Missiles Apocalypse peut recevoir des Ogives Radioactives pour +25 points tant que ces armes n'ont reçu aucune autre amélioration. Chaque arme doit être équipée séparément. Lorsque vous faites une attaque avec une arme équipée d'Ogives Radioactives contre une cible avec des Ecrans Energétiques actifs, chaque résultat pour Toucher de 6 compte comme deux touches.

TRAITS DE PRINCEPS

D3 TRAIT

- 1 Génie Tactique** : Tant que le Princeps est sur le champ de bataille, le joueur peut relancer le dé pour déterminer qui est le Premier Joueur. S'il le fait, le Titan du Princeps ne peut pas être activé dans la phase de Stratégie suivante.
- 2 Soif de Vengeance** : Une fois par partie, lorsque le Titan du Princeps subit un Dommage Critique, il peut répliquer. Après avoir résolu tous les effets de l'attaque ayant causé le Dommage Critique, le Titan du Princeps peut effectuer une unique attaque avec l'une de ses armes non désactivées contre l'unité qui a causé le Dommage Critique. Si cette attaque détruit l'unité ennemie, son activation prend fin.
- 3 Leader d'Archnus** : La présence du Princeps dans le groupe de bataille permet au joueur d'acheter plusieurs fois le Stratagème « Voile Stygien ». Le Stratagème ne peut cependant être joué qu'une seule fois par phase.