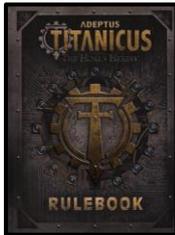
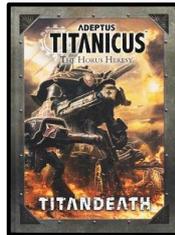


Ce recueil regroupe l'ensemble des Manipules présentés dans les différents suppléments d'Adeptus Titanicus : l'Hérésie d'Horus.

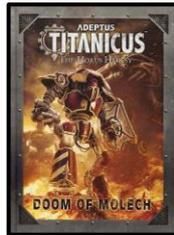
Les suppléments pris en compte sont les suivants :



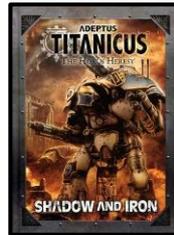
RULEBOOK



TITAN DEATH



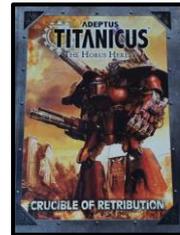
**DOOM OF
MOLECH**



**SHADOW
AND IRON**



**THE DEFENCE
OF RYZA**



**CRUCIBLE OF
RETRIBUTION**



Le Recueil des Manipules est un document de la Tribune de Laitus Prime écrit avec l'aide de 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.



MANIPULE DE COMBAT AXIOM

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Le Manipule Axiom est l'une des configurations les plus sacrées et respectées. Il est à la fois numériquement et stratégiquement équilibré en ayant la capacité de faire face à n'importe quelle menace.

La Puissance de l'Omnimesse

Si un titan du manipule rate un test de Commandement lorsqu'on lui attribue un ordre dans la Phase Stratégique (étape « 3. Donnez des ordres »), le joueur peut continuer à donner des ordres au reste des Titans de ce manipule. Les tests de Commandement doivent toujours être effectués.



MANIPULE DE COMBAT MYRMIDON

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Ils sont peu nombreux à pouvoir espérer résister face à un manipule Myrmidon. Composé des plus puissants Titans, il délivre une puissance de feu suffisante pour endommager un croiseur en orbite basse.

Puissance de feu accablante

Lorsque le joueur donne un ordre Tir Appuyé ou Tir Divisé aux Titans de ce manipule, le test de Commandement est toujours réussi sur un résultat de 2+, quels que soient les modificateurs.



MANIPULE LÉGER VENATOR

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Frappe opportuniste

Si les Ecrans Energétiques d'une unité ennemie tombent suite à l'attaque d'un Titan Warhound de ce manipule, le Titan Reaver de ce manipule peut immédiatement faire une attaque contre cette cible avec l'une de ses armes (cf. les étapes de la Séquence de Combat p.33). Le Reaver peut potentiellement attaquer plusieurs fois dans la même phase, et peut attaquer normalement lors de son activation. Si le Reaver ne peut effectuer d'attaquer dans la Phase de Combat (ordres Marche Forcée ou Shutdown par exemple), il ne peut faire ces attaques bonus.



MANIPULE DE COMBAT CORSAIR

OBLIGATOIRE



Les manipules Corsaires sont construits autour d'une doctrine de raid, leurs Titans sont choisis à la fois pour leur vitesse et leur puissance de feu. La polyvalence du Reaver se prête parfaitement à ce rôle, assez rapide pour s'extraire du danger mais assez résistant pour l'emporter dans un combat prolongé.

Retraite combative

Les Titans de ce manipule peuvent se déplacer en-dehors de leur arc avant (voir *Pas de Côté et Reculer* à la p. 30 du livre des règles) en utilisant leur mouvement normalement plutôt qu'en dépendant 2" de mouvement pour chaque 1" déplacé. Les Titans ne peuvent pas utiliser leur vitesse améliorée en dehors de leur arc Avant.

OPTIONNEL



MANIPULE DE COMBAT JANISSARY

OBLIGATOIRE



Pendant la Grande Croisade, les Titans étaient souvent soutenus par un grand nombre de Chevaliers. Les manipules Janissary ont été créés pour remplir ce rôle, apportant un mélange équilibré d'Engins de Guerre et d'équipages entraînés à se battre aux côtés des Maisonnées.

Soutien Rapproché

Si un Titan de ce manipule s'active pendant la phase de Mouvement, choisissez une Bannière de Chevaliers jusqu'à 6" de ce Titan. Une fois qu'il a fini son mouvement, la Bannière choisie peut maintenant effectuer son activation.

OPTIONNEL





MANIPULE DE COMBAT REGIA

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Les formations déployant une paire de Titans Warlord sont utilisées dans nombre de stratégies des Légions Titaniques. Le manipule Regia est peut-être la plus vieille d'entre elles et s'appuie sur le concept d'un Roi, d'une Reine et de leur cour.

Cour Royale

Les deux Titans Warlord de ce manipule représentent le Roi et la Reine qui se soutiennent l'un l'autre. Tant que le Roi et la Reine sont à 12" ou moins l'un de l'autre, si l'un reçoit un ordre avec succès, l'autre peut recevoir le même ordre sans faire de jet de Commandement.

Les Warhounds sont les membres de la cour qui protègent le Roi et la Reine. Ils peuvent fusionner leurs Boucliers Energétiques avec ceux du Roi et de la Reine comme s'ils faisaient partie du même escadron (voir p.45 des règles). De plus ils peuvent fusionner leurs Boucliers Energétiques avec ceux du Roi et de la Reine tant qu'ils à 3" ou moins d'eux et pas seulement en étant au contact socle à socle.



MANIPULE LÉGER LUPERCAL

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Il est difficile de dire si le manipule Lupercal est antérieur à la prise de commandement de la Grande Croisade et de ses Légions Titaniques par Horus. Cependant son efficacité était telle qu'il a continué à être utilisé dans les deux camps même après la trahison d'Horus.

Meute de Chasse

Au début de chaque tour, tout ou partie des Warhounds de ce manipule peut former un Escadron avec d'autres membre de leur manipule. Ces Escadrons durent jusqu'à la fin du tour. De plus, au moment de faire une Frappe Coordinée (voir p.45 des règles), les Warhounds de ce manipule ajoute +2 à leurs jets d'Armure plutôt que +1.



MANIPULE DE COMBAT FORTIS

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Les Titans sont des forteresses mobiles aussi difficiles à détruire que n'importe quelle redoute en acier et en pierre. Le manipule Fortis a été créé comme une formation défensive permettant aux Titans de résister aux assauts d'un ennemi supérieur en nombre ou à la puissance de feu des engins guerre adverses.

Forteresse Titanique

Quand un Titan d'un manipule Fortis est en contact socle à socle avec un autre Titan du manipule, et qu'aucun d'entre eux ne s'est déplacé pendant la phase de Mouvement, le Titan ignore les modificateurs de jet d'Armure résultant d'un Dommage Structurel ou d'une attaque de flanc ou arrière (voir p.34 des règles). De plus les Titans du manipule Fortis peuvent fusionner leurs boucliers (voir p.45 des règles).



MANIPULE LÉGER FERROX

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



La doctrine tactique du Collegia Titanica enseigne que les Titans légers doivent soit soutenir les Titans plus gros soit combiner leur puissance de feu depuis l'abri d'un couvert. Les tenants du manipule Ferrox préfèrent une autre école de pensée tactique : se rapprocher rapidement pour maximiser sa capacité de destruction.

Combat Rapproché

Quand un Titan d'un manipule Ferrox fait des attaques contre une cible située à une distance inférieure ou égale à sa Taille en pouces (ie à 10'' ou moins d'un Warlord, 8'' d'un Reaver, etc.), il ajoute 1 aux jets d'Armure qu'il inflige. Les Titans d'un manipule Ferrox peuvent aussi choisir entre leur Capacité de Tir ou leur Capacité de Combat quand ils sont à 2'' ou moins d'un ennemi.



MANIPULE LÉGER CANIS

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Plus connu sous le nom de meute de combat, les manipules Canis ont été perfectionnés par la Legio Audax en utilisant la vitesse des Warhounds pour tendre de brutales embuscades et s'abattre sur l'ennemi avec férocité.

Embuscade

Les manipules Canis ne peuvent être composés que de Titans de la Legio Audax. Les Warhounds de ce manipule ne se déploient pas normalement. Au début de la phase de Déploiement, après avoir organisé les Titans en escadrons, le joueur place un nombre de pions d'Emboscade égal au nombre de Warhounds de ce manipule. Ces pions peuvent être placés n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" de la zone de déploiement ennemie.

Les Titans de ce manipule sont comptés comme ayant été déployés lorsqu'il s'agit de déterminer qui a fini de se déployer en premier. Quand les deux joueurs ont fini leur déploiement, les Warhounds de ce manipule peuvent être déployés n'importe où à 3" ou moins d'un pion d'Emboscade. Tout Warhound déployé de cette manière en dehors de la zone de déploiement du joueur doit être cachée à 50% de toutes les unités ennemies ayant une ligne de vue sur lui. Si un Warhound ne peut pas être placé à 3" ou moins d'un pion d'Emboscade en respectant cette contrainte, il doit être placé normalement dans la zone de déploiement du joueur.

Si un joueur a plus d'un manipule Canis, chaque manipule au-delà du premier n'apporte qu'un seul pion d'Emboscade supplémentaire. Les pions d'Emboscade sont communs à l'ensemble des manipules Canis.



MANIPULE DE COMBAT ARCUS

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Rarement observés, les manipules Arcus étaient utilisés contre les forces ennemies mobiles, ils s'appuyaient sur des éclaireurs rapides pour encercler leur proie et coordonner les tirs des titans Warbringer Nemesis.

Relai de Coordination

Un Titan Warbringer Nemesis de ce manipule peut effectuer un tir indirect sur une unité ennemie même s'il n'a pas de ligne de vue sur cette unité et tant qu'elle est dans la ligne de vue d'un Titan Warhound de son manipule. Un tel tir indirect subit un modificateur de -2 sur le jet pour Toucher. De plus, une attaque avec le trait Explosion tirée depuis le Warbringer Nemesis dévie de D6" au lieu de D10" en cas d'échec si la cible est dans la ligne de vue d'un Warhound du même manipule.



MANIPULE DE COMBAT RUPTURA

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Les manipules Ruptura ont été constitués pour briser les fortifications les plus robustes, ses éléments les plus rapides s'emparant de chaque brèche créée par les Warbringers avant qu'une contre-attaque puisse être organisée.

Bastion d'Artillerie

Une fois par tour, un Titan Reaver de ce manipule peut utiliser la règle « De l'énergie dans les moteurs ! » sans pousser son réacteur. De plus, quand une unité ennemie subit un Dommage Catastrophique suite à une attaque d'un Titan Warbringer de ce manipule, chaque Titan Reaver peut immédiatement effectuer un mouvement comme s'il s'agissait de la phase de Mouvement. Un Titan Reaver ne peut bénéficier de cette capacité s'il n'a pas le droit de se déplacer pendant ce tour – par exemple à cause d'un ordre de Réparation d'Urgence ou d'un dommage « Immobilisé »



MANIPULE DE COMBAT MANDATUM

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Le manipule Mandatum s'appuie sur de complexes plans de bataille au cours desquels la coordination des manœuvres des Warhounds est assurée par le Princes du Warlord.

Chef de Meute

Tant que le Titan Warlord de ce manipule est présent sur le champ de bataille, les Titans Warhound de ce manipule ajoute +2 aux tests de Commandement effectués pour recevoir un Ordre. De plus, les Titans Warhounds de ce manipule ajoute +2 à leurs jets pour Toucher contre les unités situées à 12" ou moins du Titan Warlord de ce manipule.



MANIPULE DE COMBAT PERPETUA

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Les manipules Perpetua étaient habituellement utilisés lors de longues campagnes, quand l'endurance et les tactiques d'attrition étaient favorisées par rapport aux assauts écrasants.

Rester Ferme

Au moment de donner un ordre de Réparation d'Urgence au Titans de ce manipule, le jet de Commandement sera toujours considéré comme un succès sur un résultat de 2+ et ce quels que soient les modificateurs. Pendant la phase de Réparation, les Titans de ce manipule lance un dé supplémentaire de Réparation s'ils n'ont pas encore bougé (volontairement ou non) dans ce tour.



MANIPULE DE COMBAT EXTERGIMUS

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Rarement utilisés, les manipules Extergimus sont déployés uniquement lorsqu'une annihilation complète de l'ennemi est exigé, quel qu'en soit le coût.

Terre Brûlée

Pendant la phase de Combat, quand un Titan de ce manipule fait une attaque avec une arme sans le trait Mêlée, il peut augmenter la Force de son arme de 2 pour le temps de l'attaque. Cela doit être déclaré avant de lancer les jets pour Toucher. Augmentez le niveau de Réacteur du Titan de 1 (ou de 2 si l'arme a une valeur d'attaque de 5 ou plus) en plus de toutes les augmentations normales associées à cette attaque.



MANIPULE LÉGER FIRMUS

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Les manipules Firmus sont utilisés pour des actions défensives quand des Titans plus lourds ne sont pas disponibles. Ils retardent l'avance ennemie avec un écran de Warhounds et de Reavers.

Engagement Défensif

Quand un Titan du manipule Firmus est choisi comme cible d'une attaque, le joueur le contrôlant peut à la place désigner un autre Titan du manipule comme cible. Le Titan désigné doit être plus proche de l'attaquant que la cible d'origine et il doit être visible à au moins 50% de l'attaquant. Si l'unité attaquante le souhaite, elle peut effectuer un test de Commandement.

En cas de réussite elle peut attaquer sa cible d'origine. En cas d'échec, elle doit attaquer la nouvelle cible désignée et elle ne peut attaquer que cette cible pendant ce tour même si elle pouvait normalement attaquer plus d'une unité.



MANIPULE DE COMBAT DOMINUS

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Les Légions Titaniques soutenues par de grandes Maisonnées ont créé des formations spéciales qui combinent des Bannières de Chevaliers et des manipules de Titans. Les manipules Dominus permettent aux Chevaliers d'offrir un soutien rapproché aux Titans en masquant les manœuvres et en faisant même bouclier contre les tirs ennemis.

Brouillage Auspex

Les Bannières de Chevaliers d'un manipule Dominus ne peuvent pas bénéficier de couvert (voir le livre des règles *Adeptus Titanicus*). Si une Bannière de Chevaliers d'un manipule Dominus est située entièrement à 6" ou moins d'un Titan du même manipule (ie tous les Chevaliers de la Bannière sont à 6" ou moins du Titan) et que le Titan et au moins un

Chevalier de la Bannière sont visibles de l'attaquant, les attaques faites à plus de 2" contre le Titan souffrent d'un malus de -1 aux jets pour Toucher.

Noble Sacrifice

Quand un Titan du manipule Dominus subit une touche d'une attaque venant à plus de 2" de lui, il peut transférer cette touche à n'importe quel Chevalier du même manipule situé à 6" ou moins tant que la figurine est visible de l'attaquant – vous devez transférer la touche avant faire le moindre jet d'Amure. Le Chevalier choisi souffre de tous les effets de cette touche comme s'il en était la cible originelle. Si la touche vient d'une arme avec le trait Explosion, centrez le gabarit d'explosion sur le Chevalier. Les touches issues d'armes avec les traits Lance-Flammes ou Faisceau ne peuvent pas être transférées de cette façon.



MANIPULE LÉGER IGNUS

OBLIGATOIRE



Cerastus

OPTIONNEL



Cerastus

Conçus pour semer la confusion et le désordre, les manipules Ignus intègrent parfaitement les tactiques de destruction et de terreur. Quand les ressources sont limitées, les manipules Ignus renforcent leur puissance avec des bannières de Cerastus.

Terre Brûlée

Les unités du maniple ajoutent 1 à la caractéristique d'attaque des armes possédant le trait Lance-Flammes (Firestorm).

Les Bannières de Chevaliers Cerastus du maniple doivent être améliorées en Chevaliers Cerastus Acherons. De plus, les Bannières de Chevaliers d'un maniple Ignus situées à 6" ou moins d'un Titan du même maniple peut recevoir un ordre Tir Appuyé ou Marche Forcée sans faire de test de Commandement si ce Titan a déjà reçu le même ordre avec succès pendant ce tour.



MANIPULE DE COMBAT PRECEPT

OBLIGATOIRE



OPTIONNEL



Variante du maniple Axiom, le maniple Precept s'est imposé pendant l'Hérésie d'Horus, un conflit illustré par le besoin de concentrer assez de puissance de feu pour abattre les Titans adverses.

Tactiques Flexibles

Au début de chaque phase de Stratégie, avant que les Ordres ne soient attribués, le joueur peut choisir un unique Ordre pour un maniple Precept – si plusieurs de ces manipules sont présents dans le groupe de bataille, chaque maniple peut choisir un Ordre différent. Jusqu'à la fin de ce tour, les Titans de ce maniple peuvent recevoir cet Ordre sur un 2+ en ignorant tout modificateur (positif ou négatif). Tout autre ordre attribué aux Titans du maniple doit faire l'objet d'un test de Commandement normal.