

ADEPTUS

TITANICUS™

THE HORUS HERESY



RULEBOOK



DISCLAIMER

Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop. Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

Pour pouvoir utiliser cette traduction, vous devez posséder les règles officielles en anglais de l'édition 2018 d'Adeptus Titanicus.

POUR DEBUTER

Dés :

Adeptus Titanicus utilise 6 types de dés, dont 3 types faits sur mesure : le dé du Réacteur, le dé de Localisation et le dé d'Ordre. Ils ont été faits spécialement pour le jeu.

D6. Des dés à six faces sont utilisés pour la plupart des jets dans la partie. Pour les différencier des autres dés, ils sont appelés « D6 ». Il peut être nécessaire de jeter plusieurs dés et d'ajouter leurs résultats – c'est représenté par un nombre devant D6. Donc « Jetez 2D6 » demande de lancer deux D6 et d'ajouter les résultats ensemble. S'il faut lancer deux D6 et regarder leur résultat séparément, ce sera noté comme « Deux D6 ».

Parfois, les règles vous demanderont de jeter un D3 – c'est un raccourci pour dire de lancer un D6 et diviser le résultat par 2 en arrondissant au supérieur. Donc, un 1 ou 2 donne 1, un 3 ou 4 donne 2 et un 5 ou 6 donne 3.

Notez que les dés inclus avec Adeptus Titanicus ont un symbole d'« Opus Titanica » imprimé à la place du 6. C'est uniquement décoratif et correspond à un 6 pour toute utilisation.

D10. Des dés à dix faces sont utilisés pour certains jets dans la partie, comme les tests de commandement ou les jets de dommages catastrophiques. Parfois, les règles peuvent demander de jeter un D100. Ce jet se fait en lançant deux D10, l'un après l'autre, le premier pour les dizaines, le deuxième pour les unités pour obtenir un résultat entre 1 et 100. Par exemple, un jet de 5 puis de 6 sera un résultat de 56. Si le premier jet est un 10, il compte comme 0 (donc un jet de 10 puis 7 donne un résultat de 07) mais si les 2 dés font 10, alors le résultat est 100.

DES DE DEVIATION. Ils sont marqués par des flèches et sont utilisés pour déterminer une direction aléatoire, le plus souvent quand une arme de barrage rate son jet pour toucher (voir page 38). Deux faces du dé montrent un symbole de « Hit », chacun avec une petite flèche. Utilisez ces flèches pour déterminer la direction à moins que les règles spécifient que le « Hit » fait quelque chose de spécial.

Lancer pour dévier. La règle pour faire dévier un objet est la suivante : lancer le dé de déviation et un D10. Si le résultat « Hit » apparaît, l'objet ne bouge pas. Sinon, il bouge dans la direction montré par le dé de déviation d'un nombre de pas égal au résultat du D10.

DES DU REACTEUR. Ce sont des dés à six faces marqués de symboles spéciaux qui sont utilisés dans les Règles Avancées quand un titan pousse son réacteur à plasma dans des limites anormales.

DE DE LOCALISATION. Les dés de localisation sont aussi des dés à 6 faces dont chaque face montre une des parties d'un titan pouvant être ciblées. Une face est notée « Spécial » - certains titans l'utilisent pour représenter une localisation unique, mais à moins que quelque chose ne soit précisé, elle compte par défaut comme un résultat « Body » (corps) du titan.

DES D'ORDRE. Les dés d'Ordre ont six faces et ont un unique symbole sur chaque face mais sont rarement lancés. Au lieu de cela, ils sont placés sur la datacard d'un titan pour montrer qu'il a reçu un ordre.



Modifier un jet de dés :

Parfois, il sera nécessaire d'ajouter ou soustraire à un jet de D6 ou D10 - par exemple, une règle peut demander de jeter un D6+1. Dans ce cas, un D6 doit être lancé et 1 sera ajouté au résultat.

De la même manière, une règle peut demander à un joueur de multiplier ou diviser un jet. Pour lancer D6x2, jetez un D6 et multipliez le résultat par 2. Si, après une division, le résultat donne une fraction, arrondissez toujours à l'entier supérieur, à moins qu'une autre chose soit précisé.

Si plusieurs modificateurs s'appliquent en même temps, résolvez les multiplications et divisions en premier et faites ensuite les additions et soustractions. Par exemple, Si une règle demande de multiplier par 2 le résultat d'un D6, et qu'une autre règle demande d'ajouter 1 au résultat, le D6 sera lancé, le résultat sera doublé et 1 sera ajouté au total.

Si une règle change le résultat pour un nombre précis, cela annule tout modificateur à moins que quelque chose ne le contredise. Par exemple, si une règle dit que le résultat du dé compte pour un 6 et qu'ensuite une autre règle demande de diviser par 2 le résultat, le résultat sera 6 et pas 3.

Relances :

Certaines règles permettent aux joueurs de relancer un dé. Pour le faire, reprenez juste le dé et relancez le à nouveau - le deuxième résultat prend la place du premier, même s'il était meilleur, et un résultat donné ne peut pas être relancé plus d'une fois.

Quand un joueur doit relancer un jet qui contient plusieurs dés (par exemple, un jet de 3D6), un joueur doit relancer tous les dés à moins qu'il soit spécifiquement mentionné qu'il était possible de n'en relancer que certains.

Jet en opposition:

les règles peuvent demander aux joueurs de faire un jet en opposition - cela arrive régulièrement régulièrement pendant la phase de Stratégie pour déterminer le Premier Joueur du tour. Pour le faire, chaque joueur lance 1D10 et celui qui fait le résultat le plus élevé gagne. En cas d'égalité, les 2 joueurs relancent à moins que quelque chose ne soit précisé.

GROUPES DE COMBATS, UNITES, FIGURINES

Pendant une partie d'Adeptus Titanicus, chaque joueur va contrôler un certain nombre de figurines. Toutes les figurines sous le contrôle d'un joueur sont appelées son "groupe de combat".

Bien que les règles de base ne couvrent que les titans, les règles avancées détaillerons aussi les Chevaliers (machines de guerre beaucoup plus petites) qui combattent en groupes appelés "bannière". Les futurs suppléments pourraient introduire d'autres types de combattants. Le terme "d'unité" est utilisé pour parler d'un élément d'une armée, peu importe le nombre de figurines qu'il contient - un seul titan, une bannière de Chevaliers etc...

Si les règles utilisent le terme figurine, cela signifie toujours une seule figurine même si c'est un Chevalier esseulé.

Socles

Chaque figurine d'Adeptus Titanicus est montée sur un socle rond ou ovale, qui est traité de différentes manières dans les règles. La taille et la forme du socle d'une figurine sont prises en compte dans les règles, donc si un joueur monte ses figurines sur un autre socle que celui fourni (pour faire un diorama par exemple), la figurine comptera toujours comme étant sur son socle habituel. Les joueurs souhaitant changer le socle devraient avoir un socle réglementaire à portée de main pendant la partie pour servir de référence.

Mesurer des distances

Dans Adeptus Titanicus, les distances sont mesurées en Pouce (") avec un mètre ruban ou la règle fournie. Quand on mesure à partir ou vers une unité, utilisez la partie la plus proche du socle à moins qu'autre chose ne soit précisé. Quand on mesure depuis un objectif, les décors ou autre chose qui n'a pas de socle, mesurez depuis le point le plus proche.

Mesurer une distance est limité dans Adeptus Titanicus, et les joueurs ne sont pas autorisés à mesurer une distance, à moins que les règles ne les autorisent expressément. Cela permet de représenter le fait que, même avec les instruments extrêmement perfectionnés à bord d'un titan, le brouillard de guerre fait qu'il est quasi impossible d'obtenir des informations exactes sur une cible et qu'attendre de les avoir peut être potentiellement fatal! Les Princes les plus efficaces apprennent à faire confiance à leur instinct plutôt qu'à leurs instruments et les joueurs devraient apprendre à faire la même chose.

"The Orders of the Titanicus are the iron fist of the Emperor's rule. A velvet glove would serve no purpose."

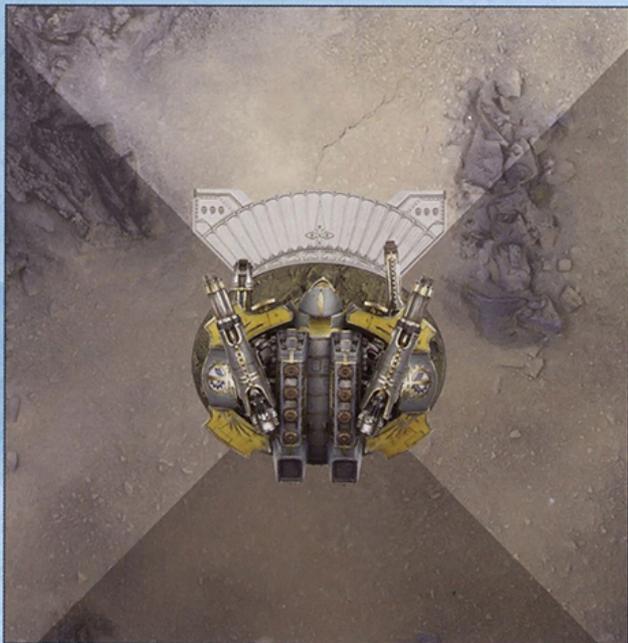
Grand Master Augrim, Divisio Militaris Order of Imperial Eagles

DESIGNER'S NOTE

Marking Bases

During playtesting, some players marked the edges of their Titans' bases in 45° increments, to assist with determining arcs and making turns (as described later). It's up to you whether you do this; it will make your model look a little less realistic and more obviously like a gaming piece, but it will definitely speed things up!

ARCS

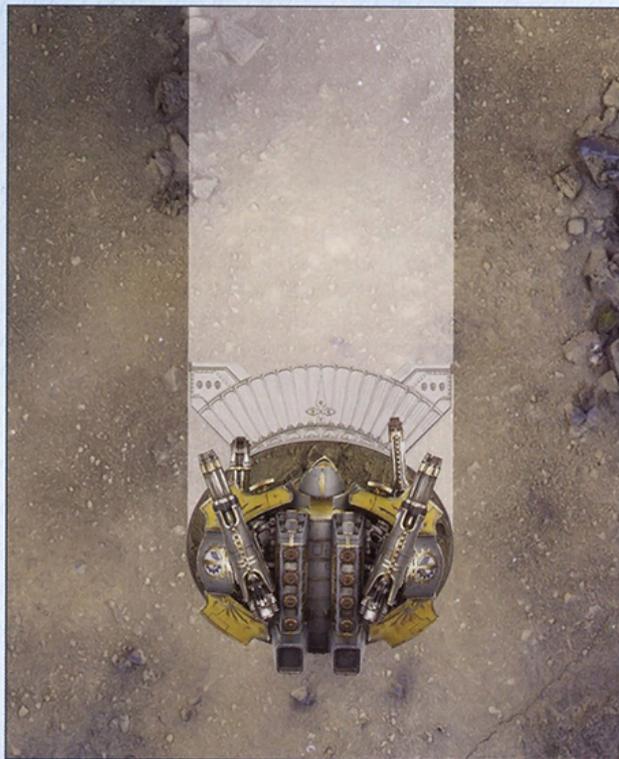


Même le titan le plus petit est immense et impressionnant - Son principal point faible étant sa faible manoeuvrabilité. Chaque titan a 4 arcs de 90°, qui convergent vers le centre de son socle: Avant, Coté Gauche, Coté Droit, Arrière. Les arcs sont généralement utilisés pendant la phase de Combat; l'armure d'un titan est meilleure à l'Avant et les attaques venant de l'Arrière et des Côtés feront plus de dégâts. De plus, chaque arme de titan peut seulement cibler des ennemis dans un arc particulier, le plus souvent à l'Avant. Les Arcs interviennent aussi dans la phase de Mouvement puisque un titan bougera plus aisément dans son Arc Avant.

En plus des 4 arcs mentionnés plus tôt, quelques armes (par exemple, celles montés sur la carapace d'un titan Warlord) ont un couloir de tir vers l'avant. Ce couloir s'étend vers l'avant et est de la largeur du socle du titan.

Gabarit d'Arc

Pour qu'il soit plus facile de déterminer les arcs de tir d'un titan, vous pouvez utiliser les gabarits d'arcs. Adeptus Titanicus contient 3 gabarits, 1 pour chaque type de socle actuellement utilisé par un titan. Quelque soit sa taille, un gabarit fonctionne tout le temps de la même façon - Alignez juste le gabarit avec l'avant du socle du titan et la partie triangulaire centrale vous montrera l'arc Avant. De la même manière, alignez-le avec le dos du titan et vous aurez son arc Arrière. Chaque gabarit est aussi de la même longueur que le socle associé et peut donc être utilisé pour visualiser un couloir de tir.



DATACARD

Chaque unité sur le champs de bataille doit avoir une datacard. Elle montre les armes de l'unité, son armure, ses capacités et est aussi utilisée pour marquer l'état du titan pendant la bataille.

Anatomie d'une Datacard

Case d'ordre et désignation. Chaque Princeps est un stratège accompli et un combattant expérimenté, ayant passé des années à graver les échelons pour arriver à cette position. Malgré tout, ils se conforment aux ordres donnés par le Princeps Seniores en charge de la formation.

Dans les Règles Avancées, les titans peuvent recevoir des ordres, leur permettant d'agir en dehors de la séquence normale de jeu, d'augmenter leur puissance de feu, de faire des réparations d'urgence, etc... Quand un titan reçoit un ordre, un dé d'Ordre est placé sur la Case d'Ordre pour s'en rappeler.

À côté de la Case d'ordre se trouve une case pour un marqueur rond de désignation. Ils peuvent être trouvés sur la grappe de plastique fournie avec les règles et sont numérotés de 1 à 10. Si le groupe de combat d'un joueur contient des titans de même classe (par exemple 2 Warlords), des marqueurs de désignation peuvent être utilisés pour montrer quel terminal correspond à quel titan.



Classes, Taille et valeur en points. Les titans sont construits conformément aux spécifications données par le Gabarit Standard de Construction (GSC). Cela signifie que même si 2 titans ne sont pas identiques, leur classe est facilement identifiable. Les 3 classes de titan les plus communes sont le puissant Titan de combat Warlord, le solide Titan de combat Reaver et l'agile Warhound, chacune pouvant être modifiée ou customisée suivant leurs origines mais elles garderont leurs caractéristiques principales.

Chaque datacard montre la classe du titan, ainsi que sa Taille. La Taille est utilisée dans Adeptus Titanicus comme une façon facile de noter la taille d'une unité. Par exemple, un Chevalier questor est de Taille 3 alors qu'un Warlord est d'Taille 10. Le terminal montre aussi la valeur en point du titan, qui sera utilisée pour déterminer son niveau de puissance par rapport aux autres unités.

Caractéristiques de titan. chaque titan a 6 caractéristiques: Commandement, Vitesse, Manœuvre, Capacité de Tir, Capacité de Combat et Serviteurs.

Le Commandement représente un certain nombre de facteurs: l'expérience du Princeps, sa volonté, la force du lien entre lui et l'Esprit de la machine du titan, etc... Dans les Règles Avancées, quand un titan reçoit un ordre ou quand l'Esprit de la machine s'éveille, le joueur va devoir faire un test de commandement en jetant un D10. Le test est réussi si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de commandement du titan- les ordres sont détaillés à la page 41 et le réveil de l'Esprit de la machine à la page 44.

Vitesse et Manœuvre déterminent comment le titan se déplace. La caractéristique de Vitesse montre de combien de Pouce le titan peut bouger pendant un tour alors que la caractéristique de Manœuvre montre le nombre de pivot de 45° que le titan peut faire quand il bouge. Chacun d'eux a 2 valeurs; la première est la valeur par défaut, la deuxième la valeur Améliorée qui sera utilisée quand on poussera le réacteur du titan. Le Mouvement est décrit page 30.

La Capacité de Tir et de Combat montrent l'efficacité des attaques du titan, respectivement à portée de tir et au contact. Elles seront détaillées dans les règles de la phase de combat, qui commencent page 33.

La caractéristique de Serviteurs est une représentation abstraite du nombre de serviteurs présents dans un titan, donnant le nombre maximum d'actions de réparations qu'il peut faire pendant un tour. Ces actions permettent de diminuer la température du réacteur à plasma d'un titan, de relever ses boucliers ou de réparer des dommages persistants, comme décrit à la page 32.

La Piste de statut du réacteur à plasma. Le réacteur à plasma d'un titan est son coeur, nourrissant ses systèmes et leur donnant vie. Garder le titan fonctionnel est déjà épuisant mais dans le feu de l'action, l'équipage peut demander encore plus au réacteur, le poussant à brûler encore plus fort malgré le risque catastrophique de rupture de son confinement.

À début de la bataille, placez un marqueur de statut sur le premier trou (le plus à gauche) de la piste d'état du réacteur à plasma. Pendant la bataille, le marqueur bougera le long de la piste à chaque fois que le joueur poussera son réacteur. Cela reflète la température et la pression internes du réacteur et si le marqueur est dans un trou orange ou rouge, le titan risque de subir une Surchauffe. Pousser le réacteur est vu à la page 30 et les Surchauffes de Réacteur à la page 32.

La Piste de Statut des Boucliers Énergétiques. Chaque titan est entouré par des couches de boucliers Énergétiques. Ces dômes Énergétiques quasi-impénétrables utilisent une technologie Warp mal comprise pour dissiper l'énergie des attaques. Malgré cela, une attaque soutenue peut faire surchauffer les générateurs de boucliers Énergétiques d'un titan et, petit à petit, affaiblir le bouclier jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement. Si l'on peut ramener à la vie les générateurs tombés, la perte temporaire de boucliers va attirer l'attention des armes ennemies.

À début de la bataille, placez un marqueur de statut sur la première case (la plus à gauche) de la piste de statut des Boucliers Énergétiques. Pendant la bataille, le marqueur bougera le long de la piste à chaque fois que les boucliers du titan cèdent. Sous chaque case de la piste se trouve un nombre - ce nombre qui est sous le marqueur de statut est le niveau courant des boucliers Énergétiques, c'est à dire le nombre qui doit être fait sur un D6 pour dévier une attaque. Les boucliers Énergétiques sont décrit en détail à la page 34.

Pistes de dégâts. A cause de la taille impressionnante d'un titan, il est incroyablement rare qu'un seul tir, même le plus puissant, le détruise d'un seul coup. Au lieu de cela, il est plus probable que la machine-dieu souffrira d'un certain nombre de systèmes défaillants à chaque dommage, diminuant son efficacité mais ne l'éliminant pas complètement de la bataille. Sur la datacard, cela est représenté par les pistes de dégâts du titan, chacune prenant des dommages (et ayant des effets persistants) séparément.

La plupart des titans ont 4 pistes de dommages qui correspondent au face du dé de Localisation: Tête, Corps, Jambes et Armes. Chaque piste a en plus une table de dégâts et une piste de dommages critiques annotée.

Au début de la bataille, placez un marqueur de statut sur la première case (la plus à gauche) de chaque piste de dégâts. Pendant la bataille, chaque marqueur bougera le long de la piste à chaque fois que la localisation du titan correspondante sera endommagée (calculée grâce à la table de dégâts sous la piste). Si le marqueur atteint la fin de la piste, la structure interne du titan est compromise et les touches suivantes sur cette localisation vont causer plus facilement des dommages critiques. Ce point est couvert en détail à la page 35.

En plus de ces pistes de statut, chaque localisation du titan a aussi une piste triangulaire de dommages critiques. Les dommages critiques ont des effets persistants, réduisant l'efficacité du titan en bataille. La première fois que cette localisation du titan encaisse un dommage critique, placez un marqueur de statut dans la première case (jaune) de la piste de dommages critiques. Un 2ème dommage critique fera bouger le marqueur sur la case du milieu (orange) et la 3ème dans la dernière case (rouge). Après cela, les autres dommages critiques détruiront le titan! Les dommages critiques sont expliqués à la page 35.

En plus des informations montrées dans chacune des autres pistes, La section des armes de la datacard auront aussi un emplacement pour les caractéristiques des armes - ceci est expliqué en détail à la page 38. Il n'y a pas d'armes par défaut; chacune d'elles sera choisie et placée sur la datacard en préparant la bataille.

Emplacement de cartes d'armement. Les armes d'un titan sont choisies par le joueur au début de chaque bataille, en plaçant chacune des cartes correspondantes sur les emplacements de la datacard. Les cartes d'armement précisent un emplacement dédié et une classe de titan et elles doivent être choisies en accord avec celles-ci - par exemple, une arme réservée à un bras de Warlord devra être utilisée sur le bras d'un titan Warlord.

WARLORD TITAN
SCALE: 10 (MAGNIFICUS) 385 POINTS + WEAPONS

COMMAND: 3+ BALLISTIC SKILL: 3+
SPEED: 4"/6" WEAPON SKILL: 5+
MANOEUVRE: 1/2 SERVIDOR CLADES: 4

ARDEX-DEFENSOR CANNON: When the Titan is activated in the Combat phase, each enemy unit that is within its Front or Rear arc, and within 6", suffers D3 Strength 5 hits.

PLASMA REACTOR: 3+ 3+ 3+ 3+ 4+ 4+ X

VOID SHIELD: 3+ 3+ 3+ 3+ 4+ 4+ X

HEAD
13-14: Direct Hit (+1, +1, +2, +3)
15-16: Devastating Hit
17+: Critical Hit

BODY
12-13: Direct Hit (+1, +1, +2, +2, +3)
14-15: Devastating Hit
16+: Critical Hit

LEGS
13-14: Direct Hit (+1, +1, +2, +2, +3)
15-16: Devastating Hit
17+: Critical Hit

1. MIU Feedback
2. MIU Feedback
3. Moderati Wounded
Principes Wounded

1. Reactor Leak (1)
2. Reactor Leak (1)
3. Reactor Leak (2)
VSG Burnout

1. Stabilisers Damaged
2. Stabilisers Damaged
3. Locomotors Seized
Immoblised

LEFT ARM CARAPACE RIGHT ARM

REGLES DE BASES

Règles de base, Règles avancées, Règles optionnelles

Les règles d'Adeptus Titanicus sont divisées en 3 parties. Les règles de base sont le cœur de cette section et représentent tout ce dont les joueurs ont besoin pour commencer leurs premières batailles – Elles expliquent comment les titans bougent, se battent et se réparent. Les règles avancées (qui commencent à la Page 41) les complètent pour que le jeu soit tel qu'il a été voulu, introduisant des règles additionnelles pour les ordres, le champ de bataille, etc... enfin, les règles optionnelles (page 52) ne devraient être utilisées que si les joueurs sont d'accord et ne sont pas considérées comme faisant partie des règles. Généralement, elles ajoutent un côté plus thématique à une bataille et la rendent plus narrative mais elles peuvent la prolonger, en particulier dans les parties de plus grande envergure.

Les règles de base sont divisées par phase. Quand une règle avancée devrait s'appliquer, un encadré vous donnera la page où la trouver dans ce livret pour plus de facilité.

Nous recommandons que les joueurs utilisent les règles de base pour leurs premières parties et qu'ils commencent à utiliser les règles avancées quand ils se sentent à l'aise.

TOURS ET PHASES.

Une partie d'Adeptus Titanicus est divisée en tour, de 4 à 6 tours en général (bien que certains scénarios peuvent être plus courts ou plus longs). Chaque tour consiste en 5 phases, chacune permettant aux joueurs de faire quelque chose de différent avec ses unités. Ces phases se font toujours dans le même ordre :

- 1 Phase de Stratégie
- 2 Phase de Mouvement
- 3 Phase de Réparation
- 4 phase de Combat
5. Phase de Fin.

Pendant chaque phase, à part la phase de Fin, Les joueurs activeront alternativement une de leurs unités et feront une action avec elle (L'action dépendra de la phase en cours.) Chaque unité ne peut être activée qu'une fois par phase. Une fois qu'un des deux joueurs n'a plus ou ne souhaite plus activer d'unités pour cette phase, l'autre joueur a l'opportunité d'activer ses unités restantes l'une après l'autre.

Timing

Certains effets ont lieu en début de tour ou de phase. Ces effets sont résolus avant tout autre chose pendant le tour ou la phase. De la même façon, les effets qui ont lieu en fin de tour ou de phase sont résolus après tout ce qui doit se passer pendant le tour ou la phase. Si plusieurs effets devraient avoir lieu en même temps, c'est le Premier Joueur qui choisit l'ordre dans lequel ils se produisent.

LA PHASE DE STRATEGIE

+++Vox log from the fallen Titan Perdition Eternal,
Legio Magna +++

"This is Princeps Seniores Kibwe. The enemy have the numbers, but their clumsy strategy poses no threat. Acherus and Chorus Inferna will advance at full stride, using the refinery as cover. Perdition Eternal, I want first fire on their Warlord. Strip their voids if possible, but your purpose is to draw their attention, so prepare for retaliation. Flagellus, stand ready to punish their Warhounds as they emerge. I will take Rex Damnatus forward and engage at close range. Is this understood?"

Dans les règles de base, la phase de stratégie n'a qu'une seule étape, pendant laquelle les joueurs vont jeter les dés pour voir qui est le Premier Joueur du tour. Dans les Règles Avancées, les joueurs vont pouvoir jouer des stratagèmes et donner des ordres aux unités sous leur commandement.

1. Déterminer le Premier Joueur :

Le joueur font un Jet d'Opposition (voir page 24). Le gagnant décide s'il veut être le Premier Joueur du tour, ou s'il veut que son adversaire le soit. L'emblème de l'Opus Titanica, qu'on peut trouver sur la grappe plastique du kit de règles, est utilisé pour montrer qui est le Premier Joueur.

DESIGNER'S NOTE

Patience is its Own Reward

It might seem strange to give your opponent the chance to be First Player – after all, why wouldn't you take the opportunity to attack first? However, as you play more games, you will realise that there are times when you will want to wait in order to see what your opponent does before reacting accordingly.

Faire un test de commandement :

Il y a certaines situations où une unité pourrait avoir besoin d'effectuer un test de commandement – le plus souvent, c'est utilisé dans les Règles Avancées pour donner un ordre pendant la phase de Stratégie. Pour faire un test de commandement, le joueur doit lancer un D10 et comparer le résultat avec la valeur de commandement de l'unité, qui se trouve dans la section du Princeps de sa datacard. Si le résultat est plus grand ou égal à la valeur de commandement, le test est réussi. S'il est plus petit, le test est raté. Avant tout modificateur, un résultat de 10 est toujours une réussite et un résultat de 1 toujours un échec.

ADVANCED RULES

Enact Stratagems – see page 41
Issue Orders – see page 41

La Phase de Mouvement

+++ Archive: 32/AT-Ignatum-34402/
Moderati 3rd Class Yan Venner +++
++ Debriefing officer: Joam Sureval,
Principes Seniores, Balor Maniple ++

"The Reaver's galling cannon cycled up the second we broke cover. Moments later the plaza was being torn up around our feet, but we kept Cúhullin at full stride and they didn't get a lock. Moderati Griek spoke up, warning Principes Meira that the enemy was bringing its volcano cannon to bear, but she was already calling for more power to the locomotors. We made it into the shelter of a collapsed archway just as the cannon opened up, slagging a statue of the damned Primarch Mortarion but missing us by a fair margin. We'd bought ourselves time to think."

Pendant la phase de mouvement, les joueurs ont la possibilité de bouger leurs unités sur le champs de bataille. Des mouvements judicieux sont la clé de la victoire, et il y a toujours un mouvement rusé qui peut permettre à une armée en sous effectif de prétendre à la victoire. Pendant cette phase, les joueurs activent à tour de rôle une unité pour la bouger, en commençant par le Premier Joueur. Quand un joueur n'a plus d'unités à activer ou qu'il ne veut plus le faire, l'autre joueur active chacune de ses unités restantes à tour de rôle. Notez qu'une unité qui a été activée n'a pas besoin de bouger ou tourner - elle peut rester stationnaire.

Pousser les réacteurs

Les titans sont alimentés par des réacteurs à plasma énormes et instables. Les lois du Mechanicum ordonnent de ne jamais pousser un réacteur de titan au delà des limites de sécurité, mais dans le feu de la bataille, les équipages sont tentés de transgresser cet interdit.

Si les règles demandent à un joueur de pousser le réacteur de son titan, son marqueur de statut est avancé d'une case. Si le marqueur de statut est dans une case orange ou rouge pendant la phase de réparation, il y a une chance qu'il cause une Surchauffe (voir page 43). Si le marqueur de statut d'un réacteur de titan est déjà dans la dernière case de la piste, il ne peut pas être volontairement poussé. Si un effet de jeu force le marqueur à avancer alors qu'il est dans la dernière case, le titan encaisse une touche de force 9 au Corps, qui ignore les boucliers Énergétiques.

Le réacteur peut être poussé plusieurs fois dans le même tour, pour le même bonus ou des bonus différents.

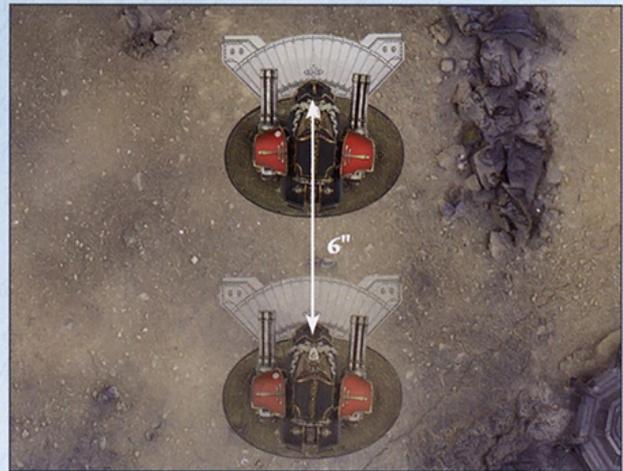
ADVANCED RULES

Reactor Dice – see page 43

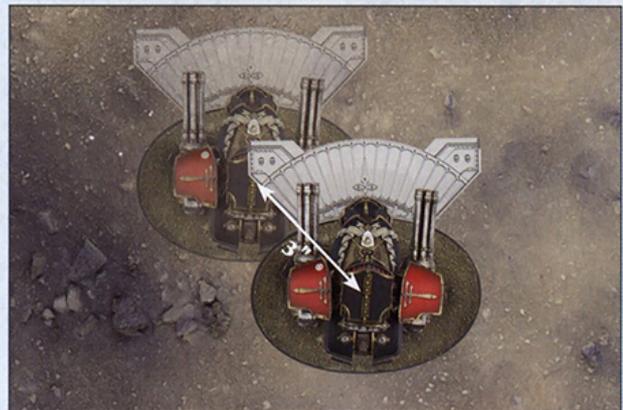
Wartorn Landscapes – see page 43

Bouger

Quand une figurine est activée pendant la phase de Mouvement, elle peut bouger en ligne droite d'un nombre de Pouces égal à sa caractéristique de Vitesse par défaut (La première valeur sous "Speed" sur sa datacard). La figurine doit bouger dans son arc Avant, mais l'orientation de sa figurine ne doit pas changer, même si elle bouge en diagonale.



Les figurines sont capables de changer de direction pendant leur mouvement - Par exemple, vous pouvez avancer votre figurine en ligne droite pour la moitié de sa Vitesse et bouger en diagonale pour le reste.

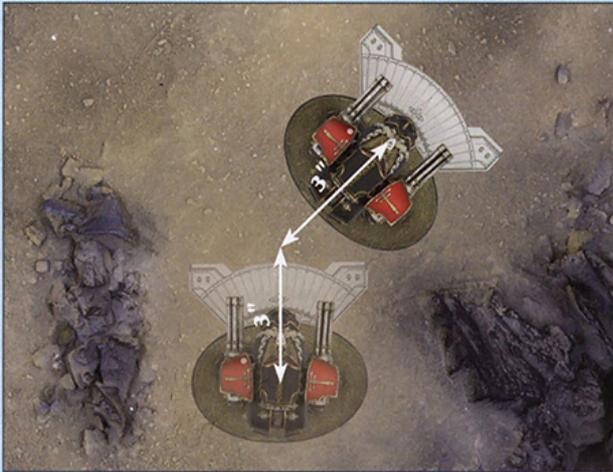


PAS DE COTE ET RECULER. Les figurines sont aussi capable de bouger en dehors de leur arc Avant (sans changer de direction) mais si elles le font, chaque pas qu'elles effectuent leur coûte 2" de leur Vitesse. Par exemple, un titan Reaver (Vitesse de 6") peut se décaler sur le côté droit de 3". Là aussi, les mouvements de côté et vers l'avant peuvent être panachés - Le Reaver peut faire un pas de côté de 2" pour contourner un bâtiment et bouger des 2" qui lui restent vers l'avant.

DE L'ENERGIE DANS LES MOTEURS! Quand un titan est activé pendant la phase de Mouvement (ou pendant la phase de Combat si le titan effectue un ordre de "Marche Forcée"), son joueur peut déclarer qu'il va pousser son réacteur (voir un peu plus tôt sur cette page) pour donner de l'énergie aux moteurs! S'il fait cela, le titan utilise sa vitesse améliorée (La deuxième valeur sous "Speed" sur sa datacard) au lieu de sa Vitesse par défaut pour toute la durée de l'activation.

Tourner

Dans la phase de Mouvement, une figurine peut tourner un nombre de fois égal à sa caractéristique de Manoeuvre (La première valeur sous "Manoeuvre" sur sa datacard). Une figurine qui tourne pivote autour du centre de son socle, et peut tourner jusqu'à 45°. Elle peut les faire avant, après ou pendant son mouvement et peut faire plusieurs manoeuvres en même temps pour tourner de plus de 45°.



Collisions

Des figurines ne peuvent volontairement bouger au travers d'autres figurines, ou au travers d'éléments de terrain infranchissables (voir page 43). Si une figurine est obligée de le faire, elle s'arrête au contact avec la figurine ou l'élément de terrain et subit une collision.

Si une figurine percute une autre figurine, chacune inflige D6 touches à l'autre de force égale à sa Taille. Par un exemple, si un titan Warhound (Taille 6) percute un titan Warlord (Taille 10), Le Warhound va subir D6 touches de force 10 et le Warlord D6 touches force 6.

Si une figurine percute un terrain infranchissable, elle subit D6 touches. Au lieu d'ajouter la force à un D6, lancez 2D6 pour chaque touche et appliquez le résultat sur la table des dommages correspondante.

DE L'ENERGIE AUX STABILISATEURS! Immédiatement après avoir tourné sa figurine active, son joueur peut déclarer qu'il va pousser son réacteur (voir page 30) pour donner de l'énergie aux Stabilisateurs! S'il fait cela, le titan utilise sa Manoeuvre Améliorée(La deuxième valeur sous "Manoeuvre" sur son datacard) au lieu de sa Manoeuvre par défaut pour toute la durée de l'activation.

LA PHASE DE REPARATION

+++ Diagnostic retrieval: Servitor log [Clade G229/Rex Damnatus]

> ongoing task in progress: inspect plasma coolant levels.

< report: coolant levels within tolerance...

>> inload priority task: voidbank p-delta failing // force restart

< acknowledged // redirecting

>>> PRIORITY INTERRUPT [Kibwe332] // plasma conduit pf7
overloaded // purge and replace

< acknowledged // redirecting

< attempting purge... purge failed... attemp????????? //
...ex-load lost

Pendant la phase de Réparation, les joueurs lancent les dés pour voir si les réacteurs de leurs titans surchauffent et font les jets de réparations pour leurs titans. Pendant cette phase, les joueurs activent leurs unités à tour de rôle et vérifient si leur réacteur surchauffe, puis font un jet de réparation pour le titan actif, en commençant par le Premier Joueur. Quand un joueur n'a plus d'unités à activer ou qu'il ne veut plus le faire, l'autre joueur active chacune de ses unités restantes à tour de rôle. Chaque figurine doit être activée pendant cette phase, même si elle n'a pas de réparations à faire.

Vérifier si le réacteur surchauffe

Si le marqueur de statut d'un réacteur d'un titan est dans une case orange ou rouge quand le titan est activé pendant cette phase, il peut subir une surchauffe de réacteur. Dans les règles de base, le titan subit une touche de force 7 dans le Corps si le marqueur est un case orange ou une touche de force 10 si le marqueur se trouve dans une case rouge. Ces touches ignorent les Boucliers Énergétiques.

Si les règles Avancées sont utilisées, Le titan ne subit pas de touche. A la place, faites un jet sur la table des surchauffes de réacteur comme décrit page 43.

Faire des jets de réparations

Après avoir résolu les surchauffes pour le titan activé, son joueur fait un jet de réparation pour lui en lançant un nombre de D6 égal à sa caractéristique de Serviteur. Une fois lancés, les dés peuvent être dépensés pour faire les actions de réparations suivantes dans l'ordre souhaité:

Actions de réparations. Chaque action de réparation est suivie d'un nombre entre parenthèses. Pour effectuer cette action, le joueur doit dépenser un dé égal ou plus grand que ce nombre. Par exemple, pour faire une action de "Ventiler le plasma (4+)", un joueur aura besoin de dépenser un dé avec une valeur de 4, 5 ou 6.

Réparer une arme désactivée(X): Retournez une carte d'armement, face activée. Le résultat à obtenir est noté sur la face désactivée de l'arme.

Ventiler du plasma(4+): Diminuez le niveau du réacteur du titan de 1.

Relever les boucliers Énergétiques(5+)/6: Diminuez le niveau des Boucliers Énergétiques du titan de 1. Si les Boucliers Énergétiques sont tombés, Il faut un dé de réparation de 6 pour rallumer les générateurs et baisser le niveau de ces boucliers. Un deuxième dé, donnant un 5+, pourra ensuite être utilisé pour relever le niveau à nouveau.

Réparer un dommage critique(5+): Choisissez une localisation du titan qui a un marqueur de statut sur sa piste de dommages critiques. Si le marqueur est sur la case jaune, enlevez le. Sinon ramenez le dans la case précédente (du rouge à l'orange et de l'orange au jaune).

"Used correctly, terrain is a second weapon in your arsenal, equal to your Titan itself. Make the battlefield work for you, or you will find it working for your opponent."

Grand Master Ferromort, Ordo Sinister

LA PHASE DE COMBAT

+++Vox log from the mighty Warlord Ungulaxis, Legio Fureans+++

"Moderati, firing solution on the Warlord. Now, if you please."

"Servitors report all weapons ready, my Princes, and... there, solution resolved."

"Excellent. Sensori, report on their shields?"

"Estimated at 23%, my Princes. They won't hold against a full volley."

"Then what are we waiting for? Rupture their shields, then target their weapon systems as a priority. Let's kill them slowly, shall we?"

Pendant la phase de Combat, les joueurs ont la possibilité d'attaquer avec chacune de leurs unités. Ils activent à tour de rôle une unité et attaquent avec elle, commençant par le Premier Joueur. Quand un joueur n'a plus d'unités à activer ou qu'il ne veut plus le faire, l'autre joueur active chacune de ses unités restantes à tour de rôle.

Séquence de Combat

Résumé

1. Sélectionnez une cible
2. Déclarez l'arme qui attaque
3. Vérifiez les conditions de tir
4. Faites un jet pour toucher
5. Résoudre les touches
 - A) l'adversaire fait des Sauvegardes de boucliers, ou
 - B) faites un jet d'armure
6. Répétez les étapes de 2 à 5 pour chaque arme restante.

La séquence de Combat

Un Princes doit garder la tête froide au milieu des combats. Il peut être encerclé par une douzaine d'ennemis ou les système de son titan ont pu subir des dommages graves, mais l'entraînement d'un Princes le pousse à s'enfermer dans sa bulle et suivre un mantra simple: choisir une cible, la portée, tirer, recommencer.

Quand une unité est activée, elle attaque avec toutes ses armes en suivant ces étapes:

- 1. Sélectionnez une cible :** Déclarez une cible que l'unité va attaquer. Notez que mesurer la portée ou vérifier dans quel arc elle se trouve n'est pas autorisé à cette étape.
- 2. Déclarez l'arme qui attaque:** déclarez quelle arme de l'unité va attaquer. Une arme qui été désactivée ne peut pas attaquer.
- 3. Vérifiez les conditions de tirs:** Mesurez la distance entre la cible et l'unité attaquante. Si elle est plus grande que la caractéristique de portée longue de l'arme, le tir est raté et n'a pas d'effet. Sinon, déterminez si la cible se trouve dans la portée longue ou courte de l'arme car cela peut avoir un effet.

Ensuite, déterminez si la cible est dans l'arc de tir de l'arme attaquante (voir page 26). Si cela n'est pas clair, utilisez le centre du socle de la cible comme point de référence. S'il se trouve exactement sur la ligne entre 2 arcs, il est compté comme étant dans les 2. Si la cible n'est pas dans l'arc de tir de l'arme, l'attaque est ratée.

Ensuite, vérifiez si l'arme a une ligne de vue claire sur la cible. Dans certains cas, ce sera évident mais il est souvent nécessaire de se mettre au niveau de l'arme et de prendre son point de vue. S'il n'y a rien, la ligne de vue est dégagée. Si au moins un quart de la figurine est caché (par des décors ou d'autres figurines), l'attaque aura une pénalité sur le jet pour toucher à venir. Si l'arme n'a pas de ligne de vue du tout, le tir est raté.

- 4. Faites un jet pour toucher:** Le joueur contrôlant l'attaquant fait un jet de tir pour voir si son attaque atteint la cible. Lancez un nombre de D6 égal à la caractéristique d'attaque de l'arme et comparez le résultat avec la capacité de tir de l'unité. Si une des conditions suivantes s'applique, elle modifie le résultat de chaque dé du jet pour toucher:

- Chaque arme a une précision pour la portée courte ou longue. Si cette valeur montre un modificateur positif ou négatif, il s'applique sur le jet pour toucher s'il attaque à cette portée.
- Si la ligne de vue de l'arme est cachée d'au moins 25% de la cible, appliquez un modificateur de -1 au jet pour toucher. Si elle est cachée d'au moins 50%, appliquez un modificateur de -2 à la place.

Après avoir appliqué les modificateurs, comparez le résultat des dés à la capacité de Tir de l'unité. Chaque dé inférieur à la capacité de Tir est raté et est enlevé. Les dés restants touchent et sont rassemblés pour former la réserve de touches. Quelque soit les modificateurs, un 1 est toujours un échec et un 6 toujours une touche.

Si il y a au moins une touche, elle est résolue contre la cible.

Combat Rapproché. Les titans attaquent habituellement leurs cibles à longue portée mais certains sont équipés d'armes qui les rendent particulièrement dangereux en combat rapproché, où les réflexes et l'instinct sont plus important que la précision d'un tir éloigné. Les attaques faites contre des cibles à moins de 2" de l'unité attaquante utilisent la capacité de Combat plutôt que la capacité de Tir. En plus, une Attaque Ciblée (voir page 35) aura un malus de -1 pour toucher au lieu de -2.

5. RESOUDRE LES TOUCHES: S'il y a des touches et que la cible a des boucliers Énergétiques actifs, son joueur fait des jets de sauvegarde de boucliers Énergétiques. Si la cible n'a pas de Boucliers Énergétiques actifs, ou qu'ils sont ignorés, le joueur attaquant fait des jets d'armures.

5A. L'ADVERSAIRE FAIT DES SAUVEGARDES DE BOUCLIER. Les titans vont à la bataille protégés par des immenses Boucliers Énergétiques, des dômes Énergétiques qui se servent de la puissance du Warp pour absorber et dissiper l'énergie des attaques. Ces boucliers sont quasi impénétrables, mais leurs générateurs peuvent être surchargés par des attaques suffisamment puissantes. Pour cette raison, la plupart des titans sont construit avec plusieurs générateurs de bouclier Énergétiques, créant une barrière épaisse de plusieurs couches entre eux et les dégâts.

Si la cible a des boucliers actifs, son joueur fait un jet de sauvegarde en lançant un D6 pour chaque touche et il les compare au niveau de la piste des boucliers Énergétiques de la cible (montré par le marqueur de statut de cette piste). Chaque dé supérieur ou égal à ce niveau enlève une touche de la réserve de touches. Chaque dé inférieur que ce niveau fait diminuer le niveau des boucliers Énergétiques de 1. Notez que le nouveau niveau n'est pas pris en compte avant la prochaine fois qu'il sera nécessaire de faire un jet de sauvegarde. Quelque soit les modificateurs, tout résultat de 1 fera diminuer le niveau et les 6 enlèveront toujours une touche.

Ensuite, tous les dés de la réserve de touches sont perdus, même si les générateurs de boucliers Énergétiques sont maintenant tombés. Les touches restantes sont perdus; la perte des Boucliers Énergétiques d'un titan est un événement pyrotechnique, une explosion tellement forte qu'elle générera une onde de choc, un bruit assourdissant et il y a peu de chance que des tirs puissent toucher le titan avant que tout soit redevenu calme...

De l'énergie aux Boucliers! Immédiatement avant de faire les jets de sauvegardes des boucliers Énergétiques pour une unité, son joueur peut pousser son réacteur (voir page 30) pour donner de l'énergie aux boucliers! S'il le fait, il peut relancer les dés qui font 1 pendant le jet de sauvegarde. S'il souhaite bénéficier de ce bonus pour d'autres attaques, il faudra pousser de nouveau le réacteur...

Ignorer les Boucliers Énergétiques. La nature des boucliers énergétiques, et le fait qu'ils fassent d'énormes dômes autour de leurs porteurs, les rendent inutiles contre les attaques à très courte portée. Si une attaque cible une unité dans les 2", les sauvegardes de boucliers ne peuvent pas être faites par cette unité.

De plus, certaines attaques ignorent les Boucliers Énergétiques. Les sauvegardes de Boucliers Énergétiques ne peuvent être faites face à ces attaques.

Défense impénétrable. Les boucliers Énergétiques ne peuvent pas être traversés par des armes de faible puissance. Si l'attaque a une force de 3 ou moins, les jets de sauvegarde de bouclier Énergétiques sont automatiquement réussis.

5B. FAIRE UN JET D'ARMURE : Si la cible n'a pas de boucliers actifs ou si l'attaque a une règle spéciale qui les ignore, aucun jet de sauvegarde n'est fait. A la place, jetez le dé de localisation pour voir quelle localisation du titan est touchée – On considérera que toutes les touches sont groupées et ont atteint la même partie. Si la localisation n'est pas visible de l'arme qui attaque, relancez le dé de localisation (Continuez jusqu'à ce que la localisation obtenue soit visible de l'arme). Si un résultat « Special » est obtenu, le Corps de la cible est touchée à moins que quelque chose soit précisé sur la datacard de celle-ci.

Une fois que la localisation touchée a été déterminée (voir page 28), lancez tous les dés de la réserve de touches. Pour chaque dé lancé, ajoutez la force de l'arme au résultat et allez voir sur la table de dégâts de la localisation touchée comme décrit à la page 28. Pour déterminer les effets de la touche, référez-vous aux effets des dommages à la page 35. Résolvez chaque dé un par un en partant du plus petit jusqu'au plus grand.

Certaines circonstances peuvent modifier le jet d'armure :

- Si l'attaque vient d'un arc de Côté de la cible*, ajoutez 1 au résultat.
- Si l'attaque vient de l'arc Arrière de la cible*, ajoutez 2 au résultat.
- Certaines des cases des Pistes de dommages ont un modificateur sous elles noté +X. Si le marqueur de statut se trouve sur une case avec un modificateur quand le jet d'armure est fait, appliquez ce modificateur au résultat. Notez que si le marqueur bouge dans une case avec un nouveau modificateur suite à l'attaque, le nouveau modificateur ne sera pas utilisé avant que la prochaine attaque soit résolue.

* s'il n'est pas évident de déterminer l'arc depuis lequel vient l'attaque, tracez une ligne de l'arme attaquante vers le centre du socle de la cible et vérifiez l'arc par lequel elle passe.

Quelque soit la force de l'arme et les modificateurs, un dé qui fait 1 inflige automatiquement une touche superficielle.

Effets des dommages:

Si un jet d'armure n'est pas assez élevé pour faire une touche directe, il cause une blessure superficielle qui n'a aucun effet.

Localisation: Tête, Corps, Jambes, Touche directe

localisée(direct hit). Quand une localisation du titan encaisse une touche directe, elle perd un point de structure (ie le joueur déplace le marqueur de statut de la piste de la localisation d'une case vers la droite). S'il ne reste plus de point de structure, elle subit un dommage critique à la place.

Touche dévastatrice(devastating hit). Quand une localisation du titan encaisse une touche dévastatrice, elle perd 2 points de structures. Si la localisation n'a pas 2 points de structure à perdre, elle perd les points restants et subit un dommage critique.

Touche critique(critical hit). Quand une localisation du titan encaisse une touche critique, elle subit un dommage critique et ensuite perd 2 points de structure. Si la localisation n'a pas 2 points de structure à perdre, elle perd les points restants et subit un dommage critique supplémentaire.

Localisation: Armes.

Arme désactivée(Weapon Disabled). La carte de l'arme est retournée. Elle ne peut pas être réutilisée tant qu'elle n'a pas été remise sur sa face active par une action de Réparation.

Détonation (X). Le titan subit immédiatement une touche sur le Corps utilisant le nombre entre parenthèse comme force, ignorant les boucliers Énergétiques.

Attaques ciblées. Avant de faire un jet pour toucher contre une cible dont les boucliers Énergétiques sont inactifs, le joueur contrôlant l'attaquant peut déclarer qu'il fait une attaque ciblée. Il peut ainsi viser des parties plus faibles de l'armure ou une localisation en particulier de la cible. Quand un joueur fait une attaque ciblée, son jet pour toucher a un modificateur de -2 mais au lieu de jeter le dé de Localisation(comme décrit avant), il choisit la localisation du titan touchée, incluant quelle arme précisément est touchée.

Une attaque ciblée ne peut pas être faite si cela veut dire que le score à atteindre pour toucher doit être 7 ou au dessus, après avoir pris en compte tous les modificateurs, et ceux même si le 6 est toujours une touche.

Un joueur ne peut pas faire des attaques ciblées si l'attaque originale peut toucher plusieurs figurines. Par exemple, les armes à gabarit d'explosion ou de lance-flammes ou qui touchent toutes les figurines dans une certaine portée ne peuvent pas faire d'attaque ciblée.

Dommage critique:

Chaque localisation de titan a une piste de dommage critique de 3 cases numérotées, arrangées en triangle. La première fois qu'une localisation d'un titan subit un dommage critique, placez un marqueur de statut dans la première case (jaune) de la piste correspondante. Si elle subit un deuxième dommage critique, déplacez le marqueur vers la deuxième case (orange). Si elle subit un troisième dommage critique, déplacez le marqueur vers la troisième case (rouge). Si elle subit un dommage critique alors que le marqueur est sur la case rouge, le titan encaisse un dommage catastrophique à la place. (voir page 36)

Chaque case sur une piste de dommage critique a un ou plusieurs effets de dégâts, qui sont détaillés ensuite. Quand une case a un marqueur de statut, tous les effets de dégâts s'appliquent.

Effets de dégâts

MIU Feedback. L'unité d'impulsion psychique a été touchée, brouillant le lien de l'équipage avec le cerveau principal du titan. Tous les tests de commandement effectués pour le titan ont un modificateur de -2.

Moderati Wounded. Le Moderati qui supervise l'équipe d'artillerie a été touché. Les jets pour toucher des attaques du titan ont un modificateur de -1.

Principes Wounded. Les attaques ont gravement blessé le Principes, qui est sur le point de succomber. Au début de la phase de Stratégie, lancez un D6. Sur "1", le titan reçoit un ordre de "Shut Down". En plus, le titan rate automatiquement les tests de commandement qu'il tente.

Reactor Leak (X). Les champs de confinement du réacteur du titan sont en train de faiblir. A chaque phase de Fin, avancez le marqueur de statut de la piste du réacteur d'un nombre de case égal au nombre entre parenthèses.

VSG Burnout. Les générateurs de boucliers Énergétiques du titan ont grillé - tous ses boucliers sont tombés. Le titan ne peut plus utiliser l'action de Réparation "Relever les Boucliers" tant que ce dégât n'est pas réparé.

Stabilisers Damaged. Le titan titube alors que ses stabilisateurs luttent pour le garder debout. A chaque phase de Fin, lancez un D6. Sur 1-3, il tourne sur la gauche de 45°. Sur 4-6, il tourne sur la droite de 45°.

Locomotors Seized. Des rouages immenses grincent dans les jambes du titan alors qu'il cherche à bouger. Les caractéristiques de Vitesse et de Manoeuvre (la normale et l'améliorée) du titan sont divisées par 2, arrondi à l'inférieur. Si cela réduit la Vitesse normale à 0, le titan est obligé de pousser ses moteurs et utiliser sa Vitesse Améliorée pour se déplacer/turner.

Immobilised. Les jambes et le torse du titan sont paralysés sur place. Il ne peut pas se déplacer et tourner.

Titan à la Structure Compromise

Certains objectifs de mission et stratagèmes font référence à un titan à la structure compromise. Un titan a une structure compromise quand il n'a plus de point de structure restant sur la piste d'une de ses Localisations, ou quand le marqueur de statut est dans une case rouge d'une de ses pistes de dommage critique.

Localisation d'armes : Presque tous les titans portent plus d'une arme, chacune comptant comme une localisation différente à toucher. Quand l'arme d'un titan est touchée par une attaque, déterminez au hasard laquelle est touchée. Si le titan a une arme de carapace, lancez un d6. Sur 1-2, l'arme du bras de gauche est touchée, sur 3-4, l'arme de la carapace est touchée et sur 5-6, l'arme du bras droit est touchée. Si le titan n'a pas d'arme de carapace, lancez un D6. Sur 1-3, l'arme du bras gauche est touchée. Sur 4-6, l'arme du bras droit est touchée. Une arme déjà désactivée peut quand même être touchée.

Si l'arme attaquante n'a pas de ligne de vue sur l'arme cible, relancez le dé pour voir quelle arme est touchée. Si l'attaque est ciblée, le joueur attaquant n'a pas besoin de choisir l'arme au hasard - au lieu, il peut choisir quelle arme il veut endommager.

Dégât Catastrophique

Bien que beaucoup refuse de le croire, même une machine Dieu n'est pas invincible. Quand un titan reçoit assez de dégât critique, il va subir un dégât catastrophique - lancez 1D10 sur la table ci-dessous. Si le marqueur de statut du réacteur du titan est sur une case orange, ajoutez 1 au résultat. S'il est sur une case rouge, ajoutez 3 au résultat

Table des dégâts catastrophiques

D10 Résultat

- 1 **Silenced.** Le titan grince alors qu'il s'arrête, ses armes balantes, le bruit impressionnant de son réacteur à plasma silencieux... Le titan compte comme étant détruit et ne prendra plus part à la bataille mais est laissé sur place. Il peut toujours être pris pour cible et entrer en collision avec d'autres unités; s'il prend un autre dégât, il tombe, comme décrit ensuite.
- 2-4 **Laid Low.** Le titan titube comme un ivrogne et ses stabilisateurs lâchent, le faisant tomber au sol, détruisant tout sur son passage... Le titan se déplace de D6" dans une direction aléatoire (déterminée par le dé de déviation) et tombe comme décrit ci-dessous. Il peut entrer en collision avec d'autres unités comme décrit page 31.
- 5-7 **Wild Fire.** Le titan s'écrase au sol, ses armes tirant dans toutes les directions... Le titan se tourne dans une direction aléatoire (déterminée par le dé de déviation), et tire avec toutes ses armes qui ne sont pas désactivées, une après l'autre. Chacune doit tirer sur la cible la plus proche, ami ou ennemi, qui est dans son arc, portée et ligne de vue. Considérez que la capacité de tir du titan est de 5+ pendant que vous résolvez ces tirs. Ensuite, le titan tombe
- 8-9 **Magazine detonation.** Le titan est déchiré par une série d'explosions alors que ses munitions prennent feu... Le titan est détruit. Lancez D3 et ajoutez la Taille du titan. Chaque figurine se trouvant à une distance du titan, avant qu'il soit enlevé, égale au résultat en pouces reçoit D3 touches en utilisant la force la plus élevée parmi les armes du titan, même si elles sont désactivées - les armes de mêlée ne comptent pas.
- 10+ **Catastrophic meltdown.** Le réacteur du titan est fissuré. L'équipage n'a que quelques instants pour se rendre compte de son destin avant que le champs de confinement s'effondre et qu'une explosion de supernova miniaturisée éclate, les massacrant instantanément. Le titan est détruit. Lancez un D3 et ajoutez le nombre de cases sur la piste du réacteur du titan - chaque figurine se trouvant à une distance du titan, avant qu'il soit enlevé, égale au résultat en pouces est touchée par l'explosion. Chaque unité qui est touchée subit D6 touches qui ignorent les boucliers Énergétiques avec une force de Taille du titan +1

'The loss of a skilled Moderati is more saddening than the loss of a blood relative.'

Princeps Akar Strang

Titan tombant. La mort d'un titan n'est pas quelque chose qui peut être ignorée facilement; quand leur masse colossale tombe, la destruction est sûre de suivre.

Quand un titan tombe, lancez un dé de déviation et tracez une ligne droite dans cette direction depuis le bord du socle du titan d'un nombre de Pouces de la Taille du titan. Toute unité touchée ou dans les 2" de cette ligne est touchée par le titan qui tombe. Si un "Hit" est obtenu, le titan tombe où il se trouve et toutes les unités à 2" sont touchées. Dans tous les cas, le titan tombé est détruit.

Une unité touchée reçoit D6 touches d'une force égale à la Taille du titan tombé.

Titan détruit

Quand un titan est détruit, enlevez le du jeu. Si un cratère ou une pile de débris d'approximativement la taille du socle du titan est disponible, mettez le à la place du titan détruit. Cela compte comme du terrain dangereux et difficile (si les règles Avancées de décors à la page 43 sont utilisées)

Attaque fracassante

La plupart des titans ne sont pas prévu pour du combat en mêlée, mais quand il n'y a pas d'autres solutions, ils peuvent utiliser leur masse pour attaquer l'ennemi. Un titan peut faire une attaque fracassante pendant la phase de Combat en plus de toutes les autres attaques qu'il peut faire. Une attaque fracassante a le profil suivant et utilise l'arc avant du titan:

Arme	Portée		Précision		Dés	Force	Traits
	Court.	Long.	Court.	Long.			
Attaque fracassante	1"				D3	Taille+1	Mêlée

LA PHASE DE FIN

+++ Archive: 32/AT-Ignatum-34402/
Moderati 3rd Class Yan Venner +++
++ Debriefing officer: Joam Sureval, Princeps Seniores,
Balor Maniple ++

"The berth clamps took hold of us, and one by one we disengaged from the manifold. The sense of relief was palpable."

[Sureval] *"And the Princeps?"*

"She was clasping a hand to her hip as she stood from the throne; a mega-bolter round had cut deep into Cúhullin's flank, and she was feeling it. But she stood straight nonetheless. I'll say it again: she handled a challenging first engagement impeccably. If I may say, my lord, I believe she will prove to be a most capable Princeps."

La phase de Fin est généralement rapide, et sert principalement à préparer le tour suivant.

Résoudre les effets de phase de Fin

Certains effets de jeu se font pendant la phase de Fin. Par exemple, si un titan a une fuite à son réacteur (une forme de dégâts critiques), il doit avancer son marqueur de statut de la piste du réacteur un certain nombre de fois pendant la phase de Fin.

Si un joueur a plusieurs effets qui doivent se résoudre en même temps pendant la Phase de Fin, il choisit l'ordre dans lequel il les résout. Si les deux joueurs ont des effets à résoudre à la phase de Fin, le Premier Joueur résout d'abord tous ses effets puis l'autre joueur résout les siens.

Note des designers :

N'oubliez pas la Phase de Fin ! Bien qu'il semble que la phase de fin ait peu d'importance, ne l'oubliez pas, beaucoup de règles sont activées lors de cette phase particulièrement si vous commencez à utiliser les règles avancées, chaque dé d'ordre qui est sur le terminal est retiré dans la phase de fin

ARMURERIE TITANIQUE

+++ Munitions overview: Gloria Interitus, Legio Gryphonicus +++

++ Compiled by Princeps Orun Faruq ++

+ Carapace Armament – Paired Mars pattern Apocalypse missile launchers. Autoloaders hold 144 rounds for each launcher, allowing for three minutes' sustained barrage +

+ Right Limb Armament – Sunfury pattern plasma annihilator. Draws directly from the main reactor; can theoretically maintain a ceaseless volley for several hours +

+ Left Limb Armament – Mars pattern Belicosa volcano cannon. Ammunition is converted from plasma energy, but at some cost – use should be restricted to potential kill shots +

CARACTÉRISTIQUE DES ARMES

La Datacard d'une unité a des emplacements pour des cartes d'armement, qui doivent être sélectionnées avant le début de la bataille. Chaque carte d'armement montre sur quelle classe de titan elle peut être équipée ainsi que l'emplacement de la datacard sur lequel elle doit être placée.

Chaque carte d'armement montre les caractéristiques suivantes:

Arc de tir(ARC).

L'Arc de tir d'une arme (voir page 26) est représenté par un pictogramme. Il part du principe que le titan regarde vers le haut de la carte - la plupart des armes (particulièrement celles montées sur les bras) ont généralement l'Arc Avant du titan comme arc de tir.

Portée et Précision(Range and Accuracy-ACC).

Cela correspond à la portée de l'arme en pouces. Les armes ont 2 portées: Courte et Longue. Elles sont principalement utilisées pour déterminer le modificateur de Précision (qui affecte les jets pour toucher de l'arme) mais elles peuvent être aussi nécessaires pour d'autres effets de jeu.

Dés(Dice).

La valeur de Dés d'une arme représente le nombre de dés qui seront lancés quand un titan attaquera avec. Dans la pratique, cela correspond à la cadence de tir de l'arme - Un canon avec Dés 6 fait feu beaucoup plus souvent qu'un avec Dés 1.

Force(Strength(STR)).

La Force d'une arme mesure la capacité d'une arme à pénétrer une armure. Plus la Force de l'arme est élevée, plus ses attaques seront capable de faire des dégâts si le jet pour toucher est réussi.

Capacités (Traits)

La plupart des armes ont une ou plusieurs capacités. Ce sont des règles spéciales qui donnent à l'arme des bonus ou malus dans certaines situations ou qui indiquent que l'attaque se fait de façon unique ou inhabituelle. Les capacités les plus communes sont listées ci-dessous - d'autres pourraient apparaître sur les cartes d'armement elles-mêmes.

BARRAGE. les armes avec "Barrage" peuvent tirer sur des cibles vers lesquelles elles n'ont pas de ligne de vue, dès l'instant où la cible est dans la Portée et l'Arc de tir. Ce tir "indirect" donne un malus de -2 au jet pour toucher.

EXPLOSION(Blast)(3"/5"). Avant de faire un jet pour toucher avec une arme avec Explosion, placez le gabarit d'explosion de 3" ou de 5" (en fonction du nombre entre parenthèses) pour que son trou central soit complètement au dessus du socle de la cible, dans la ligne de vue de l'arme attaquante et aucune localisation du gabarit ne doit toucher une figurine amie. A ce moment, vérifiez si le centre du gabarit est dans la Portée et l'Arc de tir. S'il n'est pas dans l'Arc de tir, le tir est raté et n'a pas d'effet. S'il n'est pas dans la Portée, ne jetez pas les dés pour toucher - chaque tir va dévier de cette façon:

Une fois le gabarit placé, jetez pour toucher comme d'habitude. Si le jet est réussi, le gabarit ne bouge pas. Sinon lancez le dé de déviation et déplacez le gabarit de D10" dans la direction indiquée - Si un "Hit" est obtenu, utilisez la petite flèche pour déterminer la direction de la déviation. Notez que le gabarit d'explosion peut dévier hors de la ligne de vue du titan, ou hors de sa Portée et de son Arc de tir - Cela représente que le tir ricoche sur ou fait exploser les décors. Le centre du socle du titan attaquant sera toujours pris comme référence pour déterminer quel arc de la cible est touché.

Que le gabarit bouge ou pas, chaque figurine touchée par le gabarit reçoit 1 touche. Si le centre du gabarit d'explosion est complètement au-dessus du socle d'une figurine, elle reçoit 2 touches.

Si une arme avec Explosion a une valeur de Dé de 2 ou plus, faites chaque jet pour toucher séparément (déviant chaque tir raté individuellement). Si plusieurs figurines sont touchées, le joueur attaquant choisit l'ordre dans lequel les touches seront résolues. Les armes avec Explosion ne peuvent pas faire d'attaque ciblée.

CARAPACE. Certains titans portent des armes sur leur carapaces - généralement des armes de support à longue portée avec une puissance de feu capable de démolir un bâtiment en quelques minutes. Les armes de Carapace ne peuvent pas tirer sur des unités qui se trouvent à une distance inférieure à la Taille du titan qui les porte en Pouce, à moins que l'unité ciblée soit de la même Taille que lui. Par exemple, un Reaver (Taille 8) ne peut pas attaquer une unité à moins de 8" avec ses armes de Carapace, à moins que l'unité cible soit au moins de Taille 8.

ASSOMANT(Concussive). Certains obus produisent des explosions tellement puissantes qu'ils peuvent faire tituber même le plus grand des titans. Si les attaques d'une arme avec Contondant font des touches sur un titan qui ne sont pas déviées par ses boucliers, lancez un D6. Sur 1-2, la cible pivote de 45° sur la gauche; Sur 3-4, la cible bouge de D3" dans la direction directement opposée à l'unité attaquante sans changer son orientation; Sur 5-6, la cible pivote de 45° sur la droite. Si un titan subit un dégât catastrophique à cause de cette touche, lancez pour voir si le titan est tourné ou bougé avant de faire le jet sur la table des dégâts catastrophiques. Dans les Règles Avancées, une Bannière de Chevaliers est automatiquement Secoué à la place (voir page 47)

'We are all but a weapon in the right hand of the Emperor.'

Exhortationes Principis Titanorum

DRAINANT(Draining). Les armes Contraignantes imposent un effort au réacteur à plasma du titan qui les portent. Avant d'attaquer avec une arme Contraignante, le réacteur du titan doit être poussé. Une unité qui n'a pas de réacteur à plasma ne peut pas utiliser d'armes Contraignantes. Certaines armes ont (Draining) à côté d'une autre capacité - Cela signifie que l'arme n'a pas cette capacité par défaut mais si le joueur l'utilisant décide de pousser le réacteur avant d'attaquer, l'arme gagne la capacité pour le reste de l'attaque.

LANCE-FLAMMES(Firestorm). Les armes avec Lance-flammes déversent de grandes larmes de promethium, ou d'autres carburants, en feu. Au lieu de lancer les dés pour toucher, placez le gabarit en forme de goutte de façon à ce que la pointe touche l'extrémité du canon de l'arme et que le centre de la partie la plus large soit toujours dans l'Arc de tir de l'arme. Le gabarit ne doit pas toucher des unités amies. La figurine touchée la plus proche reçoit autant de touches que la valeur de Dés(Dice) de l'arme; les autres figurines touchées(sauf la figurine attaquante!) reçoivent 1 touche chacune. Notez qu'il n'est pas nécessaire de faire des jet de tir - ces touches sont automatiques. Les armes avec Lance-flammes ne peuvent pas faire d'attaque ciblée.

FUSION Les armes à Fusion génèrent des rayons Énergétiques de forte chaleur qui peut traverser les armures les plus résistantes comme du beurre à courte portée. Si la cible d'une arme à Fusion est à portée courte, lancez un D10 au lieu d'un D6 pour le jet d'armure.

LIMITÉE (Limited)(X). Certaines armes sont tellement énormes ou énergivores qu'un titan ne peut embarquer qu'une quantité limitée de munitions. Une arme Limitée ne peut être utilisée qu'un nombre de fois égal au nombre entre parenthèses - Après les munitions sont épuisées et l'arme ne peut plus être utilisée pour le reste de la bataille.

TIR SOUTENU(Maximal Fire). Certaines armes, en particulier celles qui utilisent le plasma, peuvent puiser dans le réacteur une puissance additionnelle pour augmenter leur potentiel de destruction. avant de faire un jet pour toucher avec une arme qui a cette capacité, le joueur la contrôlant peut déclarer qu'il fait un tir soutenu. S'il le fait, la Force de l'arme est augmentée de 2. Néanmoins, pour chaque jet pour toucher qui obtient 1 (avant les modificateurs et les relances), augmentez le niveau du réacteur du titan de 1.

MÊLEE. Les titans sont parfois équipées de griffes impressionnantes, de poings massifs ou d'immenses épées tronçonneuses, permettant au Princes d'être plus efficaces en combat rapproché. Quand il attaque avec une arme de Mêlée, le joueur peut toujours choisir la localisation du titan atteinte(comme s'il avait fait une attaque ciblée, mais sans les malus pour toucher).

ARTILLERIE (Ordnance). L'artillerie tirent des obus explosifs de gros calibre qui peuvent faire des dégâts importants à une cible sans boucliers. Quand il attaque avec une arme d'Artillerie, le joueur relance les 1 sur les jets d'armure.

JUMELEES (Paired). Parfois, un titan portera une paire d'armes qui tireront de concert sur la même cible. Vérifiez la ligne de vue à partir de chaque arme séparément; si une seule des 2 armes a une ligne de vue, divisez par 2 la valeur de dés(Dice). Si la cible est à couvert pour une seule des 2 armes(voir page 33), la moitié des dés seulement subit le malus de couvert.

SISMIQUE (Quake). Les armes sismiques frappent leurs cibles avec une telle force qu'elles peuvent fissurer le sol et le faire trembler. Si une unité est touchée par une arme à Vibrations et que le tir n'est pas dévié par les boucliers, elle est prise dans un tremblement de terre. Jusqu'à la fin de la prochaine phase de mouvement, les valeurs de Vitesse normale et Améliorée de la cible sont divisées par 2 (arrondi à l'inférieur).

RAPIDE (Rapid). Les armes Rapides crachent d'intenses salves de tirs, saturant la cible par sa puissance de feu. Pour chaque jet pour toucher de 6 obtenu par une arme Rapide, elle cause 2 touches au lieu d'une. Si l'attaque ne touchait que sur un 6, cette règle n'a pas d'effet.

PERFORANTE (Rending). Une arme Perforante peut potentiellement faire des dégâts importants pour peu que l'attaque touche. Si le jet d'armure d'une arme Perforante obtient un 6, lancez un D3 et ajoutez le au résultat.

FLEAU DES BOUCLIER (Shieldbane). Ces armes sont capables de déchirer les boucliers Énergétiques les plus puissants. Les sauvegardes de boucliers Énergétiques faites contre des arme avec Fléau des Boucliers ont un modificateur de -1.

BRISEUR DE BOUCLIER (Voidbreaker) (X). Les armes avec Briseur de boucliers ne vont pas faire des dégâts physiques majeurs à la cible mais ce n'est pas important - leur but est de faire tomber les boucliers Énergétiques. Si une arme avec Briseur de boucliers touche une cible avec des boucliers actifs, elle doit lancer autant de sauvegardes de boucliers supplémentaires que le nombre entre parenthèses.

VORTEX. Les armes Vortex utilisent une technologie avancée ouvrant un portail warp instable sur la cible. Elles utilisent toutes les règles des armes à Explosion mais utilisent le gabarit vortex de 3". Chaque figurine touchée par le gabarit subit D6 touches de force 10 qui ignorent les boucliers Énergétiques.

Après avoir résolu le tir, laissez le gabarit où il est. Durant la phase de Fin de chaque tour, le gabarit bouge de D6" dans une direction aléatoire, touchant toute figurine qu'il survole. Si un "Hit" est obtenu, enlevez le gabarit à la place.

WARP. Les armes Warp, dont les célèbres missiles Warp, sont tirées dans notre réalité mais se déplacent dans le Warp le long du trajet et redeviennent réelles pour atteindre leur cible. Si une attaque faite par une arme Warp touche sa cible, faites un jet de localisation (ou choisissez une localisation si vous avez fait une attaque ciblée). Ensuite, même si la cible a des boucliers actifs, lancez un D6. Sur 1, la cible perd 1 point de structure. Sur 2-3, la cible perd 2 points de structure. Sur 4-6, la cible subit un dégât critique.

Stop!

This is the end of the Basic Rules for Adeptus Titanicus. If you have read this far, you now know enough to fight your first few battles. We recommend trying out the Titanic Clash mission on page 40 before reading any further.

After the mission, you will find a whole section devoted to the Advanced Rules. These rules add more detail to the game, but also introduce additional complexity – as such, we recommend you have played at least one game using the Basic Rules before you start using the advanced ones.

REGLES AVANCEES

STRATAGÈME ET ORDRES

Séquences de la Phase Stratégique

Dans les Règles Avancées, la phase de Stratégie a 3 étapes, qui doivent se faire dans cet ordre:

1. Déterminez le Premier Joueur (comme décrit page 22)
2. Utilisez des Stratagèmes
3. Donnez des ordres

2. Utilisez des Stratagèmes

Si les joueurs disposent de Stratagèmes (apportés par la mission qu'ils sont en train de jouer), ils se jouent majoritairement pendant la 2ème étape de la phase de Stratégie. En commençant par le Premier Joueur, les joueurs vont jouer à tour de rôle des stratagèmes, un à la fois. Si un joueur n'a plus de stratagèmes à jouer, son opposant continue à jouer les siens dans l'ordre de son choix.

3. Donnez des Ordres

Dans les Règles Avancées, le moment important de la phase de Stratégie est celui où il faut donner des ordres. Les Ordres donnent aux unités des bonus dans certaines phases mais aussi des pénalités. Les joueurs ne sont pas obligés de donner des ordres à leurs unités - Celles qui n'auront pas d'ordre agiront à leur initiative, se déplaçant, se réparant et attaquant comme elles le font dans les Règles de Base.

Pendant cette étape, les joueurs activeront à tour de rôle une unité et lui donneront un ordre, en commençant par le Premier Joueur. Quand un joueur n'a plus d'unités à activer ou qu'il ne souhaite plus en activer, l'autre joueur active chacune de ses unités restantes dans l'ordre voulu.

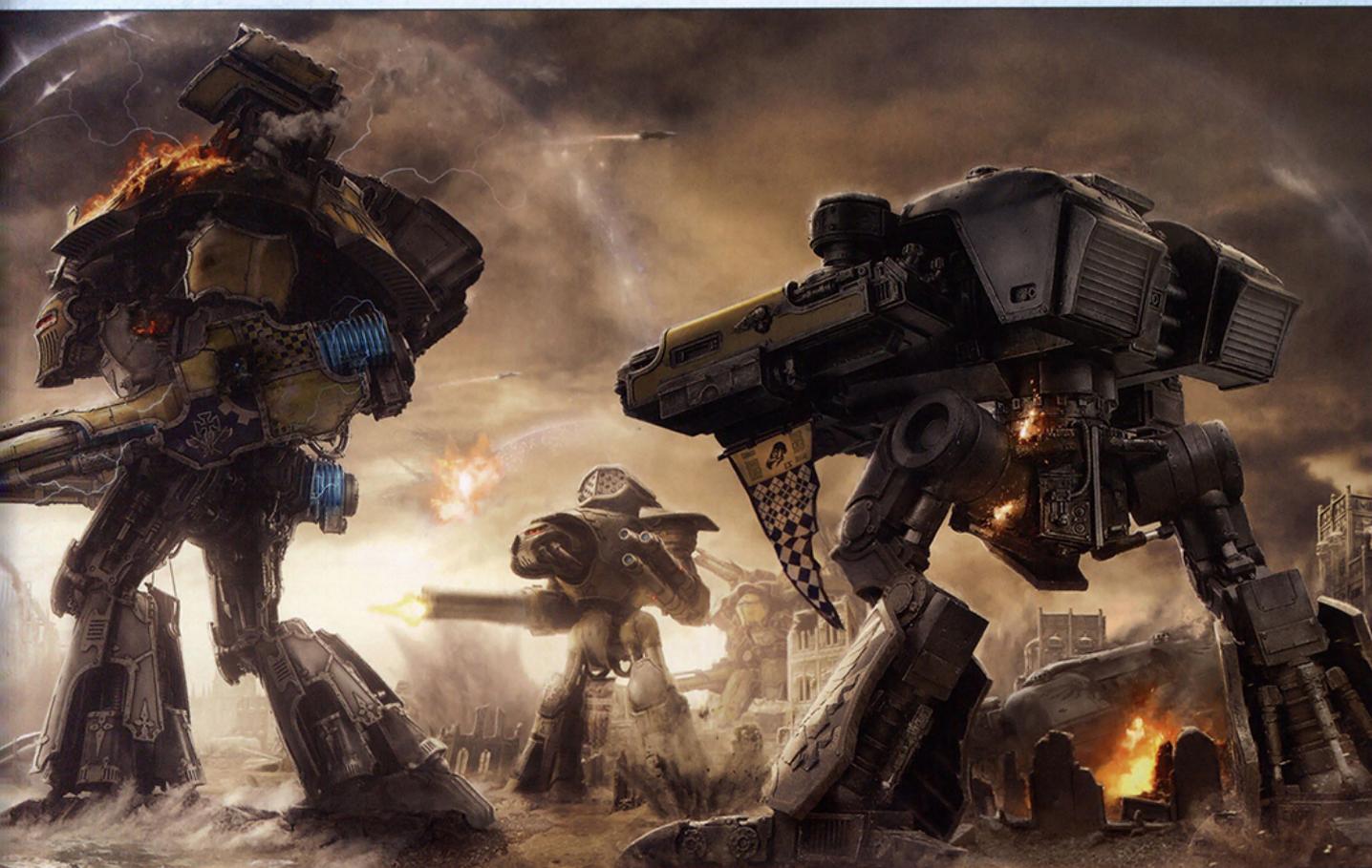
Quand une unité est activée, son joueur choisit un ordre dans la table page 42 et fait un test de commandement. Si le test est réussi, un dé d'Ordre est placé sur la case d'Ordre de la datacard du titan, sur la face de l'Ordre choisi. Si le test est raté, l'unité choisie ne reçoit pas l'ordre et son joueur ne peut plus donner d'ordre de la phase.

Dans la phase de Fin, tous les Ordres (excepté les ordres de "Shut Down") prennent fin et leurs dés sont enlevés des datacards.



Ordre de "Shut Down"

Les ordres de "Shut Down" ne sont pas automatiquement enlevés à la phase de Fin. Au lieu de cela, quand un titan avec un ordre de "Shut Down" est activé en phase de Stratégie, son joueur peut tenter de redémarrer le réacteur à plasma, tant que le marqueur de statut de celui-ci ne se trouve pas sur une case orange ou rouge. Lancez un D6, en ajoutant 2 si le marqueur de statut du réacteur se trouve dans la première case de la piste. Sur 5+, l'ordre de "Shut Down" est enlevé. Sinon, il reste à sa place. Dans tous les cas, un titan qui a un ordre de "Shut Down" en début de phase de Stratégie ne peut recevoir d'Ordre à cette phase.



ORDRES DISPONIBLES



Réparation d'urgence : *Le Princeps donne un accès prioritaire aux équipes aux armes et aux systèmes de mouvement, les autorisant à travailler plus efficacement.*

Dès que l'ordre de réparation d'urgence a été donné, faites un jet de réparation pour l'unité (voir page 32), ajoutant 1 au résultat de chaque dé. Si une unité avec un ordre de Réparation d'Urgence est activée pendant la phase de Mouvement, elle ne peut pas être activée pendant la phase de Combat.



Tir Appuyé: *En bloquant ses stabilisateurs et en redirigeant la puissance normalement donnée au mouvement, le titan donne la possibilité à une de ses armes de faire feu.*

Quand une unité ayant l'ordre de « Tir Appuyé » est activée pendant la phase de Mouvement, elle ne peut pas avancer ou tourner. Au lieu de cela, choisissez une de ses armes et faites une attaque en suivant la séquence de Combat habituelle sur la page 33. Notez que l'arme attaquante doit être choisie avant de désigner la cible. Cela n'empêche pas l'unité d'utiliser l'arme à nouveau pendant la phase de Combat.



Charge: *L'équipage se prépare à l'impact alors que le titan se lance vers l'avant pour engager l'ennemi au corps à corps...*

Pendant la phase de Mouvement, une unité ayant un ordre de Charge peut seulement bouger dans son Arc Avant et une fois qu'elle a commencé à bouger, elle ne peut plus tourner. En contrepartie, quand elle a fini de se déplacer, elle peut immédiatement faire une attaque fracassante (voir page 36) ou une attaque avec une arme ayant la capacité "Mêlée". Ajoutez 1 à la valeur de Dé de l'arme pour chaque 3" de mouvement fait par la figurine avant d'attaquer. Notez que cela n'empêchera pas l'unité de faire une attaque fracassante pendant la phase de combat.



Tir divisé(Split Fire): *Voyant plusieurs menaces à portée, le Princeps prend le contrôle direct des systèmes d'armement et désigne une cible pour chacun.*

Une unité ayant un ordre de « Tir divisé » ne peut pas tourner pendant la phase de Mouvement. Mais pendant la phase où elle devrait déterminer sa cible pendant la phase de Combat (voir page 33), elle peut désigner une cible différente pour chaque arme.



Marche forcée(Full Stride): *Le Princeps bloque les armes du titan et demande d'allonger le pas, avec l'intention de gagner du terrain et de contourner l'ennemi.*

Une unité ayant une ordre de « Marche Forcée » ne peut pas attaquer pendant la phase de Combat. A la place, quand elle est activée, elle peut se déplacer d'un nombre de pouces égale à sa Vitesse. Ce mouvement doit être fait dans l'Arc Avant. L'unité ne peut pas tourner avant, pendant et après le mouvement et il doit se faire en une seule ligne droite.



Shutdown: *Sachant pertinemment qu'il sera vulnérable aux attaques, le Princeps donne l'ordre d'éteindre le réacteur à plasma dans une dernière tentative pour empêcher une surchauffe dangereuse...*

Si une unité avec des boucliers Énergétiques actifs reçoit un ordre de "Shutdown", les boucliers s'effondrent immédiatement. Une unité en "Shutdown" ne peut pas être activée ni pendant la phase de Mouvement, ni pendant la phase de Combat. Il n'est pas possible de pousser son réacteur (même si les règles ou d'autres effets nous forcent à le faire). Un ordre de "Shutdown" n'est pas automatiquement retiré pendant la phase de Fin (voir page 41). Une unité qui a un ordre de "Shutdown" à la fin de la bataille compte comme détruit.

Quand vous activez un titan sous un ordre de "Shutdown" pendant la phase de Réparation, réduisez le niveau de son réacteur de 2 avant le jet de réparation.

PAYSAGES DEVASTES

Il y a plusieurs types de décors dans Adeptus Titanicus - chacun ayant son effet sur le jeu. Quand ils mettent en place le terrain, les joueurs doivent s'entendre sur la nature des décors, mais aussi définir les limites de jeu et les règles spéciales qui pourraient intervenir.

Type de décor:

Les légions de titans ont combattu sur tous les types de paysages, de la toundra gelée aux forêts tropicales les plus denses. Aucun champ de bataille ne se ressemble et un Princesps ingénieux saura se servir de la disposition des lieux à son avantage.

Terrain infranchissable. Il inclut les bâtiments intacts, les monuments, des arbres extraterrestres gigantesques ou n'importe quoi assez solide pour empêcher un titan d'avancer. Les unités ne peuvent pas volontairement passer au travers d'un élément de décors infranchissable. Si une unité est forcée de le faire, elle s'arrête au contact de l'élément et subit une collision comme décrit à la page 31. Un titan peut se déplacer au dessus d'un élément infranchissable si la taille de l'élément est plus petite que la moitié de la Taille du titan en pouce et que sa largeur n'est pas plus grande que celle du socle du titan. Dans tous les cas, un titan ne peut finir son mouvement sur un décor infranchissable.

Terrain difficile. Il inclut de grandes portions de débris et de décombres, des bâtiments en ruine, des zones de forêts et tout ce qui peut ralentir la progression d'un titan sans pour autant l'empêcher complètement. Les terrains difficiles devraient avoir des limites claires - par exemple, pour un bâtiment en ruine, les murs devraient donner une indication claire d'où commence les ruines et où elles se terminent. Pour chaque "1" qu'une unité fait dans un terrain difficile, cela compte comme 2".

Terrain dangereux. Il inclut tout ce qui pourrait faire des dégâts à une unité qui essaie de le traverser. Des rivières tumultueuses, des étendues de lave ou des champs de mines thermiques sont des exemples de terrain dangereux. Après qu'une unité ait traversée un terrain dangereux, elle subit une touche localisée aux jambes de force 3 + le nombre de pouces entiers de terrain dangereux traversé. Cette touche ignore les boucliers Énergétiques et les boucliers Ioniques.

Terrain mortel. Il inclut des ravins profonds, des hautes falaises, des vortex Warp mouvant et tout ce qui peut détruire ceux qui sont assez fous pour se risquer dans leur traversée. Si une unité se déplace dans un terrain mortel, elle est détruite (si c'est un titan, jetez un dé sur la table des dommages catastrophiques)

Note des designers

Syndrome de la figurine chancelante

Aucis précis que soit Adeptus Titanicus Il sera parfois difficile de faire tenir une figurine exactement où vous le souhaitez sur un élément de terrain. Si vous la posez en équilibre, elle va probablement tomber dès que quelqu'un effleurera la table, endommageant ou cassant votre figurine peinte avec amour. Dans ce genre de cas, il est parfaitement acceptable de placer la figurine dans un endroit plus sûr, dès lors que les deux joueurs se sont accordés et connaissent sa position "réelle". Si, plus tard, votre adversaire souhaite tirer sur la figurine, vous devrez la tenir sur sa position réelle afin de vérifier qu'elle est visible du tireur.

LE REACTEUR A PLASMA

Dé de Réacteur.

Dans les Règles de Base, quand un titan pousse son réacteur (habituellement pour bénéficier d'un bonus), le marqueur de statut du réacteur à plasma est avancé d'une case. Dans les Règles Avancées, le Dé de Réacteur est utilisé à la place, présentant plus de risques mais offrant aussi des récompenses plus importantes.

3 faces du Dé du Réacteur ont un symbole de Réacteur, 1 face a 2 symboles Réacteur, 1 face est vide. La dernière face a un symbole de l'Esprit de la Machine. Quand vous poussez votre réacteur, au lieu d'avancer automatiquement d'une case le marqueur de statut, lancez le Dé de Réacteur. Si un symbole Réacteur (ou de l'Esprit de la Machine) est obtenu, avancez le marqueur de statut d'une case. Si deux symboles Réacteur sont obtenus, avancez le marqueur de statut de 2 cases. Si aucun symbole n'est obtenu, n'avancez pas le marqueur de statut.

Certaines règles (comme les fuites de réacteurs, dans les dégâts critiques à la page 35) demandent d'avancer le marqueur de statut du réacteur du titan. Ce n'est pas la même chose que de pousser le réacteur, donc le marqueur est simplement avancé.

Notez que si le marqueur de statut du réacteur est dans une case rouge quand il doit être avancé, le titan encaissera toujours une touche de force 9 dans le Corps (ignorant les boucliers Énergétiques) comme prévu par les règles à la page 34.

Surchauffe du Réacteur.

Quand un titan est activé pendant la phase de Réparation et que son marqueur de statut du réacteur est dans une case rouge ou orange, son réacteur peut surchauffer. Dans les règles de base, le titan subira un certain nombre de touches - Dans les Règles Avancées, son joueur doit à la place faire un jet sur la table de Surchauffe du réacteur ci-dessous. Si le marqueur se trouve sur une case orange, lancez un D6. S'il est sur une case rouge, lancez un D10.

Table de surchauffe du réacteur

Résultat	Effets des dommages
1-2	Caisson du réacteur endommagé: L'ingénieur regarde avec inquiétude les rivets énormes du caisson du réacteur exploser sous la pression, massacrant les serviteurs et endommageant les systèmes voisins. Le titan subit une blessure de force 9 dans le Corps, ignorant les boucliers Énergétiques.
3-5	Perte de puissance: Le Princesps s'effondre à son poste de commandement, s'évanouissant alors que le réacteur à plasma flanche... Les boucliers Énergétiques tombent immédiatement. S'ils étaient déjà tombés, appliquez les effets du résultat 6-8 à la place.
6-8	Fuite de plasma: Avec un bruit effroyable d'air surchauffé, un jet de plasma s'échappe du champs de confinement du réacteur, causant de graves dommages avant qu'il ne puisse être ventilé... Le titan subit D3 blessures de force 9 dans le Corps, ignorant les boucliers Énergétiques.
9-10	Effondrement du réacteur: Les parois du réacteur cèdent, envoyant une cascade de plasma sous pression dans toutes les directions. Les résultats vont être spectaculaires! Le titan est détruit. Lancez un D3 et ajoutez le nombre de cases de la piste de statut du réacteur du titan. Chaque figurine à ce nombre de pouces du titan sont touchées par l'explosion. Chaque unité touchée subit D6 touches de force Taille du titan +1, ignorant les boucliers Énergétiques.

Réveiller l'Esprit de la Machine

Bien que dans les faits, le Princesps ait le contrôle de son titan, la connection entre les 2 est beaucoup plus complexe qu'entre une simple machine et son opérateur. A travers l'unité d'impulsion psychique, Le Princesps devient effectivement le titan, le contrôlant comme s'il s'agissait de son propre corps. De plus, la connexion marche dans les 2 sens et le Princesps ressent le poids de l'Esprit de la Machine du titan, la force vitale qui est au coeur de l'énorme machine-Dieu. Dans des cas extrêmes, il n'est pas impossible que la machine prenne le dessus et contrôle le titan avant que le Princesps ne se ressaisisse.

Si le Dé du Réacteur montre un symbole de l'Esprit de la Machine, l'âme du titan est réveillée par les tentatives de l'équipage pour pousser le réacteur au delà de ses capacités. Après avoir avancé le marqueur de statut du réacteur, faites un test de commandement pour le titan, interrompant l'action en cours. Si le test est réussi, il n'y a pas d'effet et le titan continue son action (avec le bénéfice d'avoir poussé son réacteur). Si le test de commandement est raté, l'esprit de la machine se réveille.

Si le titan est en train de faire une action, elle se termine immédiatement. Par exemple, si le titan est en train de se déplacer et pousse son réacteur pour le déplacement ou les manoeuvres, il ne peut plus bouger ou tourner pour cette phase. De la même façon, s'il est en train d'attaquer et a poussé son réacteur pour donner de la puissance à une de ses armes, l'attaque se termine immédiatement (il pourra attaquer avec les armes restantes, une fois que le résultat sur la table a été résolu). Si le titan n'est pas en train de faire une action - par exemple, s'il pousse son réacteur pour booster ses boucliers Énergétiques pendant l'attaque d'un autre titan - il n'y a pas d'effet et il fait toujours ses sauvegardes de boucliers (avec le bénéfice d'avoir poussé son réacteur).

Ensuite, lancez un D6 et regardez le résultat sur la table de l'Esprit de la Machine éveillée qui suit:

Table de l'Esprit de la Machine éveillée

Résultat	Effets
1	Hautain. L'Esprit de la Machine du titan est vieux et fier, et il n'apprécie pas d'être forcé. Pas d'effet, si ce n'est le fait de finir l'action en cours
2	Vigoureux. Le titan a un esprit guerrier et refuse de mourir sans faire de bruit. Faites un jet de Réparation pour le titan. Ses effets sont appliqués immédiatement - si son joueur va faire un jet de boucliers et qu'il vient d'en réparer, utilisez la nouvelle valeur de sauvegarde pour faire le jet de boucliers.
3	Impétueux. Le Princesps lutte pour retenir le titan qui souhaite se précipiter vers l'avant. Le titan avance de D6" droit devant, s'arrêtant avant toute collision. A la fin de ce mouvement, il tourne de 45° vers l'unité ennemie la plus proche, s'arrêtant dès qu'elle est droit devant lui.
4	Belliqueux. L'Esprit de la Machine du titan veut goûter à la défaite de l'ennemi et tout de suite... Le titan se déplace d'un D6" vers l'unité ennemie la plus proche dans son arc Avant, s'arrêtant s'il se trouve à 1" d'une autre unité. Si il n'y a pas d'unité ennemie dans son arc Avant, il tourne de 45° vers l'unité ennemie la plus proche au lieu d'avancer, s'arrêtant dès que l'ennemi se trouve dans son arc Avant. Ensuite, s'il y a une unité ennemie à 1" et dans son arc Avant, le titan fait une attaque fracassante contre cette unité.
5	Prédateur. Le titan souhaite chasser et cela ne souffre aucun refus. Choisissez une des armes du titan au hasard, en utilisant la table de localisation des armes. Si cette arme a été désactivée ou qu'il n'y a pas d'ennemi dans son arc de tir, traitez ce résultat comme Belligérant. Dans le cas contraire, le titan attaque avec l'arme choisie, ciblant l'unité la plus proche avec une Capacité de Tir de 4+.
6	En colère. L'Esprit de la Machine envoie de la puissance dans les armes du titan, prêt à infliger destruction et mort à l'ennemi. Son joueur choisit une des armes du titan qui n'a pas été désactivée et attaque avec elle, utilisant une Capacité de Tir et de Combat de 4+, suivant la séquence de Combat habituelle (voir page 33)

SITUATIONS INHABITUELLES

Se déplacer pendant une activation ennemie. Si l'Esprit de la Machine s'est éveillée pendant l'activation d'un titan ennemi - généralement car le réacteur a été poussé pour les boucliers, certaines situations un peu étranges peuvent arriver si un résultat impétueux ou Belligérant fait bouger le titan ciblé.

Si le titan se déplace hors de la portée de l'arme attaquant, de sa ligne de vue ou hors de son arc de tir, l'attaque est toujours résolue - Après tout, les jets pour toucher ont été lancés, les touches ont déjà été faites. De la même façon, si le titan se déplace en mettant l'attaquant dans un autre de ses arcs (Il était dans l'arc Avant, par exemple, mais après que le titan ait bougé, il se trouve dans un des arcs de côté où l'armure est plus faible), ce n'est pas pris en compte pour l'attaque en cours. Les attaques suivantes, par la même unité ou une unité différente utilise la nouvelle position du titan - re-vérifiez la portée, la ligne de vue et l'arc de tir.

Pendant ses propres attaques. Si l'Esprit de la Machine est éveillée pendant ses propres attaques et que les résultats Prédateur ou En colère provoque une attaque avec une de ses armes, le titan n'est pas obligée de tirer sur l'unité déjà ciblée. De la même façon, les attaques suivantes ne sont pas non plus obligées de cibler la même unité que celle visée par l'Esprit de la Machine (Par contre, elles doivent cibler les unités originellement visées par le titan, à moins d'être sous l'ordre "Tir Divisé").

Mesurer des portées hors de la séquence. Si un résultat Prédateur, Impétueux ou Belligérant demandent à un joueur de déterminer l'unité la plus proche et que plus d'une unité ont l'air d'être les plus proches, il est autorisé à mesurer la distance pour chacune d'elle pour déterminer celle qui est vraiment la plus proche.

Armes qui tirent automatiquement. Quand un résultat Prédateur ou Belligérant provoque une attaque, l'arme est utilisée dans sa version standard - elle ne peut pas tirer avantage d'un mode optionnel de tir comme Briseur de boucliers, Draining ou Tir Soutenu.

ESCADRONS

Certains titans (généralement les plus petits comme le Warhound) ont la possibilité de se battre en "Escadron", comme noté sur leur Datacard. Ils peuvent ainsi coordonner leurs attaques et même combiner leurs boucliers Énergétiques, agissant ainsi de manière plus efficace.

Désigner les Escadrons.

Avant de déployer leurs forces au début de la bataille, un joueur peut regrouper les titans qui peuvent l'être en escadrons. Ils comptent comme une seule unité pour le déploiement (en d'autres termes, si les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, tous les titans d'un escadron doivent être déployés en même temps) mais sont comptés comme étant des unités séparés dès que la bataille a commencé.

Activer des escadrons.

Les titans d'un escadron sont activés en groupe, c'est à dire en même temps. En d'autres termes, Quand le joueur doit activer une unité, il peut activer un escadron. Les titans qui font partie d'un escadron ne peuvent pas être activés individuellement.

Quand un escadron est activé, chaque titan dans l'escadron est activé à tour de rôle, dans l'ordre choisi par leur joueur. Le premier doit avoir fini son activation avant que le deuxième ne puisse être activé à son tour et ainsi de suite. Leur joueur peut changer l'ordre dans lequel les titans sont activés à chaque fois qu'il active l'escadron. Si un titan de l'escadron ne peut pas être activé, à cause d'un dégât critique ou d'un ordre, cela n'empêche pas le reste de l'escadron d'être activé.

DESIGNER'S NOTE

Wide Ranging Squadron

If you have used vehicle squadrons in some of our other games, it might seem at first as though we've missed something – there's nothing about Titans in a Squadron having to stay within a certain distance of each other. This is fully intentional – Titans which are within a Squadron are still fully autonomous (they are, after all, Titans!), but still work to support each other.

Ordres d'escadrons.

Durant la phase de Stratégie, il est possible de donner le même ordre à tous les titans d'un escadron en même temps - on parle alors d'ordre d'escadron. Notez que l'ordre d'escadron n'est pas obligé d'inclure tous les titans de l'escadron. Par exemple, un joueur contrôlant un escadron de 3 titans Warhound peut donner un ordre "Marche Forcée" à seulement 2 des titans et laisser le soin au 3ème d'agir de son côté ou lui donner un ordre différent.

Quand vous donnez un ordre d'escadron, utilisez la valeur de commandement la plus élevée des titans à qui vous donnez l'ordre. Ajoutez 1 au résultat du test de commandement pour chaque titan après le premier qui reçoit l'ordre d'escadron. Si le test est réussi, mettez le dé approprié sur la datacard de chaque titan qui a participé.

Frappes coordonnées.

Les escadrons sont plus efficaces quand ils attaquent la même cible. Les Warhound, en particulier, sont devenus célèbres à cause de leurs meutes de chasse, souvent utilisées pour détruire des titans bien plus puissants.

Quand un escadron est activé pendant la phase de Combat (mais pas pendant la phase de Mouvement même si les titans ont un ordre de "Tir Appuyé"), son joueur peut décider de faire une frappe coordonnée. A ce moment là, choisissez une cible et ensuite désignez au moins 2 titans de l'escadron qui participeront à l'attaque.

Chaque titan contribuant doit cibler l'unité choisie (avec au moins une de ses armes si le titan a un ordre de "Tir Divisé"). Les jets d'armure provoqués par ces attaques ont un modificateur de +1.

Fusionner les boucliers Énergétiques.

Une tactique souvent utilisée par les escadrons de titans, spécialement en face de plus gros titans, consiste à aligner leurs boucliers Énergétiques, les fusionnant pour améliorer la protection qu'ils apportent et leur durée de vie. Cela peut faire la différence entre la survie et la destruction, mais risque de faire tomber les boucliers de tous les titans concernés.

Si le socle d'un titan touche le socle d'un autre titan du même escadron, ils peuvent fusionner leurs boucliers Énergétiques. Si l'un des titans est attaqué, son joueur peut utiliser le niveau des boucliers Énergétiques de l'un ou l'autre des titans. Si des sauvegardes sont ratées, il peut répartir la perte des boucliers sur le titan de son choix et même les répartir comme il le souhaite entre les 2.

LE SOUTIEN DES MAISONNÉES

Quand une manipule part en guerre, elle est souvent soutenue par des Bannières de Chevaliers, de plus petites machines de guerre pilotées par les nobles de Maisonnées Chevaleresques. Quand ils s'attaquent à un titan, ils agissent comme un seul homme, combattant en nombre pour harceler leurs terribles ennemis comme des chasseurs primitifs sur une bête énorme. Bien qu'une Bannière ne soit pas capable de détruire à elle seule un titan, un général rusé les utilisera pour harceler et ajouter de la mobilité à son armée.

Terminal de commande des bannières



Chaque bannière a une Datacard de la même façon qu'un titan. La plupart des informations sur leur Datacard vous seront familières (Classe, Taille, case d'Ordre, caractéristiques et ainsi de suite) mais comme les Chevaliers sont plus petits que les titans, ils n'ont pas les différentes localisations. A la place, ils ont une simple table de Dégâts et une Piste de point de Structure. Ainsi, il n'est pas nécessaire de jeter le Dé de Localisation quand vous attaquez une Bannière.

A la place de boucliers Énergétiques, les Chevaliers ont des boucliers ioniques, qui sont décrits à la page 47 et résumés sur leur Datacard. Notez que les Chevaliers n'ont pas de réacteur à plasma, ils ne font donc pas de jets de réacteur.

Composition d'une Bannière

Une Bannière est faite de Chevaliers agissant comme une seule unité. Le dos de la Datacard de la Bannière décrit sa composition exacte ainsi que ses options. Quand une Bannière est activée, tous les Chevaliers la compose agissent ; Les chevaliers ne peuvent pas être activés individuellement.

Bannières pendant la phase de Stratégie

Une Bannière peut recevoir des ordres de la même manière que les titans. Elle ne peut recevoir d'ordres de « Réparation d'urgence » ou de « Shutdown ».

Bannières pendant la phase de Mouvement

Quand une Bannière est activée pendant la phase de Mouvement, chaque Chevalier peut se déplacer de la caractéristique de Vitesse de la Bannière en pouces. Les Chevaliers sont considérés comme ayant un arc Avant de 360° et peuvent se réorienter comme il le souhaite pendant qu'ils bougent. Quand une Bannière a fini son mouvement, tous ses Chevaliers doivent se trouver à 3" d'un autre de ses Chevaliers – Les Bannières de Chevaliers doivent être beaucoup plus proches que les escadrons de Titans pour agir de concert, en particulier face à des machines de guerres plus puissantes qu'eux. Si un des Chevaliers ne respecte pas cette distance, la Bannière est Secoué – voir page 47.

Bannières pendant la phase de Réparation

Les Bannières ne peuvent pas être activées pendant la phase de réparation.

Bannières pendant la phase de Combat

Quand une Bannière est activée pendant la phase de Combat, elle suit la séquence de Combat comme un titan. Au lieu d'attaquer avec chaque Chevalier, faites une attaque avec chaque arme de la Bannière. Pour chaque arme, multipliez la caractéristique de Dés de l'arme par le nombre d'armes portées par les Chevaliers de la Bannière et qui sont dans la portée et la ligne de vue de la cible. Par exemple, si une Bannière a 2 Chevaliers armés avec chacun un obusier de bataille (Dés 2) et un 3ème armé d'un canon thermique (Dés 1), elle lancerait 4 dés pour attaquer avec l'obusier et 1 dé pour le canon thermique. Si certains Chevaliers sont à 2" d'une cible et que les autres sont plus loin, lancez les dés en utilisant la Capacité de Tir pour ceux qui sont plus loin et la Capacité de Combat pour ceux qui sont dans les 2".

Quand vous devez déterminer la ligne de vue d'une Bannière, les Chevaliers de la Bannière ne bloquent pas la ligne de vue des autres membres de celle-ci. Et rappelez-vous que, comme leur arc de tir Avant est de 360°, les armes des Chevaliers peuvent tirer dans toutes les directions. Toutes les armes d'une Bannière doivent tirer sur la même cible à moins qu'une Bannière ait l'ordre de « Tir Divisé ». Dans ce cas, les armes peuvent tirer sur des cibles différentes.

Les Bannières ne peuvent pas faire des Attaques Fracassantes.

Attaquer une Bannière. Quand vous attaquez une Bannière, choisissez un seul Chevalier comme étant la cible de l'attaque. Cette figurine sera utilisée pour la portée, la ligne de vue etc... Cependant, tous les dégâts reçus seront appliqués à la Bannière dans son ensemble. Comme les Bannières n'ont pas d'arc de Côté ou Arrière, elles ne reçoivent pas de modificateurs au jet d'armure.

Boucliers Ioniques. Quand ils se battent en Bannière, les Chevaliers alignent leurs boucliers Ioniques, leur donnant une meilleure protection quand ils se battent en groupe. Les boucliers Ioniques sont différents des boucliers Énergétiques ; si une règle affecte spécifiquement les boucliers Énergétiques, elle n'affecte pas les boucliers Ioniques. Mais si elle affecte les sauvegardes de boucliers, alors elle affecte les 2 types de boucliers. Notez que, à la différence des boucliers Énergétiques, les boucliers Ioniques peuvent être utilisés contre les attaques à moins de 2".

Si une Bannière est touchée par une attaque de tir, les touches sont résolues (à la 5ème étape de la séquence de Combat) comme suit:

. Le joueur contrôlant la cible fait les jets de sauvegarde de boucliers.

. Le joueur attaquant fait les jets d'armure pour les touches restantes.

Pour faire une sauvegarde de bouclier Ioniques, regardez le niveau du bouclier sur la Datacard de la Bannière, qui varie en fonction du nombre de Chevaliers actuellement présents dans la Bannière et la force de l'attaque. Lancez ensuite un D6 pour chaque touche. Pour chaque résultat supérieur ou égal au niveau des boucliers Ioniques, la touche est défaussée. Enfin, pour chaque touche restante, le joueur attaquant fait des jets d'armure comme décrit à la page 34.

Endommager les Bannières. Touches directes, touches dévastatrices et touches critiques affectent les Bannières différemment:

Touche directe: Quand une Bannière subit une touche directe, elle perd un point de structure. Si elle n'a plus de point de structure à perdre, un Chevalier est détruit à la place.

Touche Dévastatrice: Quand une Bannière subit une touche dévastatrice, elle perd 2 points de structure. Si elle n'a plus que 0 ou 1 point de structure à perdre, un Chevalier est détruit à la place.

Touche Critique: Quand une Bannière subit une touche critique, elle perd 2 points de structure, et ensuite un Chevalier est détruit. Si elle n'a plus que 0 ou 1 point de structure à perdre, 2 Chevaliers sont détruits à la place.

Quand un Chevalier est détruit, son joueur choisit une figurine à enlever. Le marqueur de point de structure de la Bannière est ramené sur la première case de la piste. Si une Attaque Ciblée détruit un Chevalier, le joueur attaquant choisit quelle figurine enlevée à la place du joueur défenseur.

Gabarit d'Explosion, de Lance-flammes et aire d'effet. Quand une Bannière est touchée par un gabarit d'Explosion ou de Lance-flammes, totalisez le nombre de touches faites sur les figurines de la Bannière et appliquez autant de touches sur la Bannière dans son ensemble. Cela s'applique aussi aux attaques à aire d'effet - les surchauffes catastrophiques d'un réacteur à plasma, les effets de l'environnement...

Bannières Secouées

Chaque fois qu'un Chevalier est retiré d'une Bannière comme perte, la Bannière doit faire un test de Commandement. S'il est raté, la Bannière est Secouée. Elle perd immédiatement l'ordre qu'elle possédait et un Dé d'Ordre, face "Shutdown", est placé sur sa Datacard pour montrer qu'elle est Secouée. Les Bannières Secouées enlève 3" à leur Vitesse et auront un modificateur de -1 à tous leurs jets pour toucher.

Quand une Bannière est activée pendant l'étape où les Ordres sont donnés de la phase de Stratégie suivante, faites un test de Commandement pour la Bannière Secouée. S'il est réussi, enlevez le Dé d'Ordre. Dans le cas contraire, le Dé reste où il est. Dans tous les cas, la Bannière ne peut pas recevoir d'ordre.

REGLES OPTIONNELLES

Cette section présente des règles supplémentaires qui apportent plus de complexité à Adeptus Titanicus. Contrairement aux Règles Avancées, on ne considère pas qu'elles font partie du jeu, au contraire elles sont uniquement proposées à ceux que cela ne dérange pas d'ajouter un peu de complexité en échange d'une expérience ludique plus riche. L'utilisation complète ou partielle de ces règles nécessite l'accord des deux joueurs.

SURCHARGER LES ECRANS ENERGETIQUES

En dernier recours et afin de se protéger d'un tir pouvant mettre son titan hors service, un Princeps peut avoir à ordonner de surcharger les générateurs d'écrans en court-circuitant leurs sécurités. Bien sûr jouer avec la technologie warp n'est jamais très raisonnable. Si l'Omni-Messie le veut bien, les générateurs tiendront le coup mais bien souvent l'opération les réduira en une masse en fusion laissant le titan sans défense pour le reste de la bataille...

Avant d'effectuer un Jet de Sauvegarde pour un Titan, un joueur peut déclarer qu'il va surcharger ses écrans. Pour le reste de cette attaque, les Ecrans Energétiques du Titans auront un niveau de 2+. Cette valeur est affectée normalement par les modificateurs mais il n'est pas possible d'utiliser la règle "De l'énergie aux Boucliers!". Notez qu'il n'est possible de surcharger les boucliers que si ceux-ci ne sont pas déjà tombés...

Si la moindre sauvegarde est un échec, les générateurs d'écrans sont détruits. Retirez le marqueur de la piste des Ecrans Energétiques, les écrans sont considérés comme détruits pour le reste de la bataille et ne peuvent pas être réactivés.

DETRUIRE LE TERRAIN

L'arrivée d'un titan solitaire sur le champ de bataille suffit généralement à transformer la zone en ruines mais une bataille opposant plusieurs titans est quelque chose de très différent. Dès le début de la bataille, les environs sont condamnées à devenir une zone dévastée de terre brûlée et de ruines fumantes.

Si vous appliquez cette règle, un terrain Infranchissable peut devenir une cible de la même façon qu'une unité ennemie. Au début de la bataille, les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur la valeur d'Armure de chaque décor représentant un terrain Infranchissable. Un complexe industriel fortifié pourrait ainsi avoir une valeur d'Armure de 13 tandis qu'une forêt dense aurait une valeur d'Armure de 9 par exemple.

A chaque fois qu'un terrain Infranchissable subit un tir, effectuez un jet d'Armure. Si le résultat est supérieur ou égale à sa valeur d'Armure, lancez 1d6 ou 1d10 si le jet d'Armure dépasse de 5 ou plus la valeur d'Armure. Sur un résultat de 5 ou plus, le terrain est remplacé par une zone de terrain difficile d'une taille équivalente.

NOTE DES DESIGNERS

Carnage Urbain

Cette Règle Optionnelle présente un grand challenge en modélisme - imaginez un champ de bataille fortement urbanisé où chaque bâtiment serait disponible en version intacte et en ruine et où les lignes de vues seraient tout d'abord très limitées pour ensuite se multiplier au fur et à mesure de la bataille. Combiné à la règle Tirs Perdus qui suit, cela peut être une expérience ludique fantastique !

TIRS PERDUS

Les armes utilisées par les Titans sont tellement colossales que chaque tir est destructeur même s'il rate sa cible. Les tirs amis sont un risque constant, surtout si les titans engagent l'ennemi à courte portée, et un Princeps avisé prépare ses tirs en conséquence.

Lorsque vous effectuez vos jets pour toucher, chaque résultat de 1 (avant d'appliquer d'éventuels modificateurs) risque de devenir un tir perdu. Tracez une ligne droite entre l'arme ouvrant le feu et le centre du socle de la cible en allant jusqu'à la portée maximale de l'arme. Chaque unité, autre que l'attaquant et sa cible, se trouvant à 1" de cette ligne - alliée ou ennemie se trouvant avant ou après la cible - est une cible potentielle pour le tir perdu. En commençant par celle la plus proche de l'attaquant, lancez 1d6 pour chaque unité, une à la fois. Sur un résultat de 5 ou 6, l'unité est touchée par l'attaque - ne testez pas le reste des unités une fois que le tir perdu a touché quelque chose.

Traitez tous les éventuels tirs perdus l'un après l'autre avant de traiter les touches contre la cible d'origine.

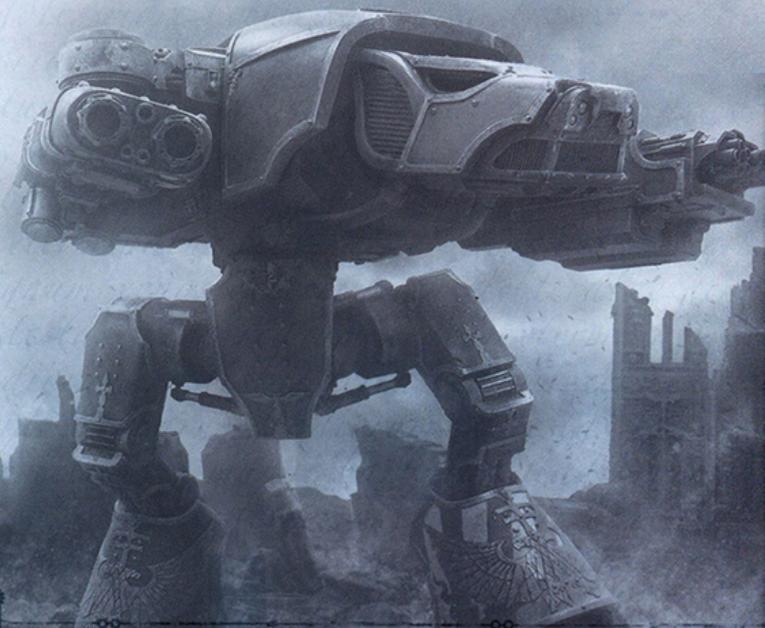
Armes de barrage et à explosion

Les armes utilisant les gabarits de barrage ou de flammes ne sont pas concernées par la règle des Tirs Perdus car leurs règles prennent déjà en compte ce type de situation.

TRANSFERT DE PUISSANCE

La consommation énergétique d'un titan fait l'objet d'un délicat équilibre entre chaque système afin de ne puiser que ce qui est nécessaire dans les réserves du noyau à plasma. Cependant, lorsque la situation l'exige, un Princeps habile transférera de la puissance d'un système à l'autre, gagnant un avantage ici pour en perdre là. L'une des plus dangereuses approches de ce type est de transférer l'énergie des générateurs d'écrans afin de renforcer ses attaques au détriment des défenses du titan.

Avant de pousser le réacteur d'un titan, un joueur peut déclarer qu'il va transférer de la puissance depuis ses écrans énergétiques. Ceci n'est possible que si les écrans énergétiques ne sont pas tombés. Le joueur descend le niveau des Ecrans du titan d'un 1 cran pour chaque symbole de réacteur obtenu au lieu d'augmenter le niveau du réacteur. Si deux symboles Réacteur sont obtenus et que le premier d'entre eux fait tomber les écrans du titan, le second symbole augmente le niveau du Réacteur selon la règle normale.



ASSEMBLER UN GROUPE DE COMBAT

Dans des batailles conventionnelles, la présence d'un titan solitaire - même d'un éclaireur comme le Warhound - peut être suffisante pour garantir la victoire. Néanmoins, quand les titans partent à la guerre en nombre, ils forment des groupes de combat, opérant de concert sous le commandement de leur plus éminent Princeps pour la durée de la campagne.

En jouant à Adeptus Titanicus, toutes les unités sous les ordres d'un joueur constituent son Groupe de Combat. Ce terme regroupe de façon large les Manipules de titans, titans individuels venus en renforts et toutes les unités de soutien, comme les Bannières de Chevaliers de Maisonnées alliées.

Rassembler un Groupe de Combat

En Jeu Libre (voir page 66), rassembler son Groupe de Combat se résume à décider quelles figurines de votre collection vous voulez jouer, prendre une Datacard pour chacune d'elle et commencer la bataille. En Jeu Équilibré (voir page 84), ou en Jeu Narratif (voir page 67), les règles pour rassembler son Groupe de Combat sont un peu plus restrictives. Dans chacun de ses modes, un Groupe de Combat doit se composer d'au moins une Manipule, faite de 3 à 5 titans plus un certain nombre d'unités de renfort. Chaque unité (qu'elle fasse partie de la Manipule ou choisie comme renfort) a un coût en points, qui est calculé à partir de son coût de base plus le coût des armes et améliorations dont elle est équipée. Le total du coût en points de toutes les unités est appelé "l'Indice de bataille" du Groupe de Combat.

Feuille de Groupe de Combat. Les joueurs devraient enregistrer les détails de leur groupe de Combat sur une feuille de Groupe de Combat, que ce soit un morceau de papier, un document en ligne, etc... Elle devrait inclure quelle Manipule est présente, quels titans appartiennent à la Manipule, les unités en renforts, et les armes embarquées sur chaque unité du Groupe de Combat. Elle devrait aussi inclure l'indice de bataille, comme décrit au dessus.

CARTES D'ARMEMENT.

Chaque arme d'un titan est représenté par une carte recto verso d'armement, qui montre toutes ses règles et indique si elle est activée ou désactivée. La Datacard du titan a des emplacements faits pour ces cartes correspondant aux armes qu'il peut avoir et tous ses emplacements doivent être occupés pour rassembler votre Groupe de Combat comme décrit page 53. La boîte de jeu d'Adeptus Titanicus contient un certain nombre de cartes d'armements et d'autres seront disponibles séparément.

MANIPULES

D'après les traditions, une Manipule est formée de 5 titans au maximum, bien qu'ils puissent être divisés (ou renforcés) en sous-manipule pour la durée d'une mission. Il y a beaucoup de formes de Manipules différentes, comme le décrit le Libraxus Titanica, chacune étant décrite avec minutie, des dizaines de notes décrivant leur déploiement, leurs succès et leurs défaites.

La forme de Manipule la plus communément utilisée est l'Axiome. Un titan Warlord dirige la Manipule, soutenu par une paire de titan Reaver, pendant qu'une meute de Titan Warhound explore le champs de bataille en avant des lignes. L'"Axiome" est largement reconnu comme étant l'exemple parfait de l'équilibre et de l'adaptation tactique, mais ce n'est qu'un exemple parmi d'autres Manipules, avec chacune leurs forces et leurs doctrines tactiques.

Le commandement d'une Manipule est donné à son Princeps le plus expérimenté, bien qu'il y ait eu des exceptions notables. Dans tous les cas, l'officier choisi est élevé au rang de Seniores Princeps, et a la charge de dicter la stratégie de la Manipule et son orientation tactique. Leur personnalité influencera aussi la façon de chasser et de se battre de la Manipule, et c'est une position que les Princeps ambitieux qui cherchent à prouver leurs valeurs convoitent...

Rassembler une Manipule

La première étape pour rassembler une Manipule est de choisir l'une des formations disponibles dans la suite de ce livre (d'autres formations sortiront plus tard, élargissant les possibilités des joueurs). Chaque formation a une aptitude de Manipule, qui donne une règle spéciale ou un bonus en jeu basée sur la composition de la Manipule en question.

Chacune des formations montre 5 titans, 3 sont obligatoires et 2 sont optionnels. A son plein potentiel, la Manipule contiendra donc bien 5 titans, mais il est possible de déployer une Demi-Manipule en ne prenant pas les titans optionnels.

Renforcer une Manipule

Comme une Manipule, un Groupe de Combat peut inclure des renforts additionnels. Les renforts les plus communs sont les titans additionnels et le soutien des Maisonnées.

"The arming of Titans must, of necessity, always be a compromise. To gain heavy armament you must sacrifice speed and manoeuvrability, and vice versa. You must approach this decision at two levels.

Firstly, the level of the individual Titan. Consider carefully what it must achieve, and how its armament will affect its ability to fulfil its objective.

Secondly, the level of the force itself: this may be the Order as a whole, or the force dispatched for a particular mission. Never forget that a Titan force is a single body and may have specialised members constituted for specific functions.

Meditate on the subject if you feel the need. The decision is of utmost importance and must not be taken lightly.'

De Bellis Titanicus, attributed to Haran Jaxx

TITANS EN RENFORT. Quand c'est nécessaire, une Manipule peut être renforcée par des titans supplémentaires, qui peuvent venir d'une autre Manipule, ou d'une autre Légion. Ces titans offrent leurs soutiens et obéissent au Princeps Seniores, généralement pour le temps d'une mission.

Un Groupe de Combat peut contenir autant de titans supplémentaires que le joueur le souhaite, autre que ceux de la Manipule. Ces titans s'ajoutent à l'indice de bataille comme d'habitude mais ne compte pas comme faisant partie de la Manipule et ne bénéficient pas de ses bonus. Les joueurs devraient s'assurer qu'il n'y ait pas d'ambiguïté sur quel titan appartient à une Manipule ou pas.

Notez que les titans en renfort ne peuvent faire partie d'Escadrons contenant des titans qui font partie d'une Manipule et vice versa.

SOUTIEN DES MAISONNEES. Les Manipules sont souvent accompagnées à la guerre par des Bannières de Chevaliers, qui utilisent leurs vitesse et agilité pour faire des reconnaissance ou sécuriser des objectifs, donnant d'autres choix tactiques au Princeps Seniores.

Un Groupe de Combat peut contenir autant d'éléments de soutien de Maisonnées comme des Bannières de Chevaliers. Leur valeur en points est ajoutée à l'indice de Bataille du Groupe de Combat comme d'habitude.



Le Princes Seniores

Sur le champs de bataille, chaque Manipule est dirigée par un Princes Seniores - un Princes au dessus de tout reproche, qui a prouvé sa valeur pour occuper cette position prestigieuse.

Après avoir rassemblé votre Groupe de Combat, un joueur doit choisir un titan dans une Manipule qui sera dirigé par le Princes Seniores - notez le sur votre feuille de combat. cela donne 2 bonus:

Ordres. ajoutez 2 au résultat de tout test de commandement pour donner un ordre au titan du Princes Seniores.

Trait de Commandement. Chaque Princes Seniores a un trait de Commandement, qui fonctionne tant qu'il est sur le champs de bataille. Immédiatement avant de déployer leurs armées, chaque joueur doit lancer un D6 sur la table qui suit pour voir le trait que possède leurs Princes Seniores. Si les joueurs sont d'accord, ils peuvent choisir le trait au lieu de le lancer un D6.

Résultat Trait de Commandement

- 1 **Stratège brillant.** Je me détournais de l'auspex pour regarder ma Princes. Elle observait l'ennemi avec un sourire de prédateur, ses mains agrippant les accoudoirs de son poste de commandement. Les fous, ils étaient tombés dans son piège... Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, le joueur peut utiliser ce trait pour devenir le Premier Joueur. S'il fait ça au début de la phase de stratégie, ne lancez pas de dés pour l'initiative.
- 2 **Poigne de fer.** J'ai servi sous les ordres du Princes Seniores Kibwe pendant 3 décennies et je n'ai osé faire qu'une seule remarque sans en avoir reçu l'autorisation. c'était pour sauver notre machine-dieu mais j'ai quand même été fouetté à la fin de la mission.
Une fois par tour, quand un ordre est donné à un titan de la Manipule du Princes Seniores, le test de Commandement peut être relancé.
- 3 **Réflexes de tueur.** Princes Faruq a grandi dans les bas fonds de Bronta-Median, une anomalie parmi les officiers nobles avec lesquels il a servi. Ses origines lui ont donné un langage coloré et les réflexes d'un tueur endurci.
Une fois par tour, avant que le titan du Princes Seniores ne fasse une attaque, il peut tourner de 45°. Soustrayez 1 à tous les jets pour toucher qu'il fait pour le reste de la phase.
- 4 **Serviteur fervent de la machine.** Dès son premier contact psychique avec le cerveau, Princes Meira ne supportait plus de rester déconnecté de la Machine Dieu. Elle connaissait par coeur chaque pouce de son titan, et pouvait sentir le moindre problème avant même que les ingénieurs ne le voient. Quand un jet de Réparation est fait pour le titan du Princes Seniores, son joueur peut ajouter 1 à un des dés lancés.
- 5 **Favorisé par la chance.** Ils avaient le dessus sur nous, et nous allions recevoir le coup de grâce. "C'est la fin", je me suis dit, mais le Princes Imrich est passé en manuel, a appuyé sur les turbos et a réussi à faire un tir à la volée. Pas de solutions de tir, rien. Mais cet enfoiré a pulvérisé leur réacteur!
Une fois par tour, le joueur peut relancer un seul D6 d'un jet pour toucher ou d'une sauvegarde du titan du Princes Seniores.
- 6 **Volonté de fer.** Ses subalternes parlent de Nazarian comme une sainte, bénie par l'Ommissiah. Mais quand vous regardez de quelles situations désastreuses elle s'est sortie, vous comprenez pourquoi...
Lors du premier jet de Dégât Catastrophique fait par le titan du Princes Seniores, lancez un D10. Si le score est supérieur ou égal au résultat du jet de Dégâts Catastrophiques, il est ignoré et n'a pas d'effet.

JEU EGAL

Une partie compétitive est différente d'une partie narrative ou d'une partie ouverte, l'important étant de se concentrer davantage sur l'équilibre entre les joueurs. C'est donc un type de partie idéale pour ceux qui souhaitent jouer lors de compétitions ou contre un adversaire qu'il ne connaisse pas, car ce système garantit une égalité entre les joueurs. Les parties compétitives sont recommandées pour les tournois et les ligues, mais également pour des parties au sein des clubs ou dans votre magasin local.

Une bataille dans une partie compétitive oppose deux joueurs, chacun aux commandes d'un groupe de combat qu'il a sélectionné en utilisant un indice de bataille (battle rating ?) qui détermine l'échelle de l'affrontement. Cependant, un joueur peut avoir un indice de bataille supérieur à l'autre joueur, le scénario donnera alors des éléments complémentaires (Stratagèmes disponible et autres options de jeu) qui assureront l'équité de la partie.

Types de parties à jeu égal

On trouvera plusieurs façons d'utiliser ce format de partie. Les parties individuelles seront sans doute les plus communes, puisque cela permet aux joueurs (qu'ils se connaissent ou non) de s'affronter dans un cadre régulier. En outre, les parties à jeu égal permettent d'organiser une campagne ou une longue ligue, on pourra alors tenir un classement des victoires individuelles de chaque joueur et donc désigner un éventuel gagnant à cette campagne ou à cette ligue. Les tournois qui se déroulent sur une journée ou un week end sont un bon exemple d'usage des parties à jeu égal.

NIVEAU	Indice de bataille	Points de stratagèmes	Durée
Escarmouche	700-1250	2	<2h
Confrontation	1250-1750	3	>2h
Bataille épique	1750-2500	4	Juqu'à 3h

Dans cet ouvrage, nous allons décrire principalement les règles nécessaires pour jouer une unique partie compétitive, cependant, les règles pour organiser des rencontres plus larges en utilisant des parties compétitives seront détaillées dans un futur supplément.

RENCONTRE D'ENGAGEMENT

Un affrontement est une partie compétitive standard avec une mission pour une partie d'Adeptus Mechanicus. Les joueurs s'accordent sur l'indice de bataille et ils préparent leur groupe de combat en conséquent (ou bien il décide de l'indice de bataille selon leurs figurines disponibles). La méthode de déploiement et les objectifs varient d'une mission à l'autre, les stratagèmes peuvent être utilisés durant le déploiement.

La première étape d'une rencontre d'engagement est de déterminer l'indice de bataille, ce qui déterminera le format de la bataille, le nombre de stratagèmes disponibles et la durée théorique de la partie (en partant du principe que les deux joueurs connaissent les règles).

Une fois que les deux joueurs sont d'accord sur l'indice de bataille, chacun constitue son groupe de combat en suivant les règles habituelles telles qu'elles sont décrites page 53 et ils complètent leur fiche (roster) de groupe de combat.

Chaque groupe de combat doit avoir un coût qui dépend du format de la bataille. Ainsi, lors d'une escarmouche, le coût du groupe de combat doit être compris entre 700 et 1250 points. Notez qu'un joueur peut avoir moins de points dans groupe de combat que son adversaire, si tel est le cas, il y a aura un équilibrage en carte de stratagème, ce qui sera décrit plus loin.

Sélection des objectifs de la mission

Une fois que chaque joueur a constitué son groupe de combat, il doit ensuite sélectionner une Mission. Dans un affrontement, chaque groupe de combat a donc un objectif à remplir et doit empêcher l'adversaire de réaliser le sien.

Chaque joueur lance 2d6 et regarde les résultats disponibles sur le tableau suivant. Par exemple, si un joueur obtient les résultats 3 et 6, il peut choisir comme objectif Récupération ou Cargaison vitale. On relance les dés si ceux-ci ont des résultats identiques afin que chaque joueur dispose d'un choix entre deux scénarios différents par rapport à son adversaire. Ensuite, chaque joueur inscrit secrètement la Mission qu'il attribue à son groupe de combat, l'autre mission est défaussée. Les objectifs de missions sont décrits plus loin. Il est conseillé que chaque joueurs prennent le temps de lire ses objectifs avant de se décider. Enfin, les joueurs révèlent leur Mission simultanément.

D6	
1-2	Engager et détruire
3	Récupération
4	Gloire et Honneur
5	Tenir la ligne
6	Cargaison Vitale

LA VITESSE CONTRE LA FORCE. Les petits Groupes de combat, de par leur taille ou leur effectif, gagnent un avantage en terme de vitesse. Ils sont capables de réagir plus efficacement aux mouvements de l'ennemi et ils disposent souvent d'une plus grande liberté d'actions sur le terrain.

Dès lors, celui qui a le plus faible indice de bataille dispose d'un avantage appelé la force du sous-estimé. Si la différence d'Indice de Bataille entre les deux joueurs est équivalente à au moins la force du sous-estimé, le joueur possédant l'Indice de Bataille le plus élevé ne choisit pas sa Mission en secret mais il doit l'annoncer à son adversaire. Ce dernier peut alors décider lequel des deux Missions à sa disposition il va sélectionner.

OBJECTIFS DE LA RENCONTRE D'ENGAGEMENT

Engager et détruire

CONTEXTE : un groupe de combat ennemi a été repéré sur le système d'auspex à longue portée. Votre mission est simple, les trouver, puis les éradiquer tous en subissant le moins de pertes possibles au sein de votre propre groupe de combat.

Marquer des points de victoire :

A la fin de la bataille, on marque des points pour chaque ennemi qui est structurellement endommagé ou complètement détruit. Les unités structurellement endommagées donnent autant de points de victoire que leur Taille. Les unités détruites donnent des points de victoire selon le tableau suivant :

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

OBJECTIF SECONDAIRE : RÉDUIRE LES PERTES

Au début de la bataille, chaque joueur calcule le total de Taille de toutes ses unités. S'il lui en reste au moins la moitié à la fin de la bataille, le joueur marque 5 points supplémentaires.

Récupération

CONTEXTE : *Un célèbre titan Warlord de votre légio a été abattu en plein territoire ennemi, mais son équipage a survécu. Des siècles d'expérience au combat ne peuvent pas être perdus ainsi ! Vous devez les récupérer immédiatement.*

RÈGLES SPÉCIALES: L'EQUIPAGE PERDU Immédiatement après le déploiement, l'adversaire place un marqueur d'objectif (la tête de titan au sol disponible dans la boîte de base d'Adeptus Titanicus) à 6" du centre de la table, cet objectif représente l'équipage du titan détruit. Si un titan appartenant au joueur qui doit réaliser cet objectif termine à 1" du marqueur, on considère que l'équipage monte à bord du titan. Placez le marqueur sur le socle du titan qui, à partir de maintenant, le conserve avec lui. Si ce titan est détruit, placez le marqueur sur le champ de bataille en effectuant un test de dispersion à partir du centre du titan détruit. Bloquez cette dispersion afin qu'il ne sorte pas de la table et qu'il ne soit pas placé dans un terrain bloquant ou infranchissable.

Si lors d'une phase de fin, le joueur avec le titan transportant le marqueur est à 1" de son bord de table, il peut le faire sortir. Le titan ne participe plus à la bataille, mais il ne compte pas comme une perte.

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRES : A la fin de la bataille, le joueur qui devait réaliser cette Mission et qui a réussi à faire sortir le marqueur gagne 20 points ou 10 points si le titan qui transporte le marqueur est situé à 12" de son bord de table.

OBJECTIF SECONDAIRE : ASSOUVRIR SA VENGEANCE.

A la fin de la bataille, le joueur marque 2 points de victoire pour chaque ennemi détruit qui a une Taille de 5 ou moins, il marque

Gloire et Honneur

CONTEXTE: *le moral aussi est vital à l'effort de guerre que la puissance militaire. Il donne la force nécessaire aux troupes pour survivre à la guerre. Votre Groupe de combat a reçu l'ordre de briser le moral ennemi en frappant un de leurs plus puissants Machines Dieux.*

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE : Au début de la bataille, déterminer quelle unité ennemie a la plus haute valeur en points. Si deux unités sont à égalité en termes de points, c'est votre adversaire qui désignera l'une d'elle au moment où vous révélez cet objectif. Vous marquez 20 points si vous détruisez cette unité au premier tour, 15 points si c'est au second tour et 10 si c'est au troisième tour ou plus tard.

OBJECTIF SECONDAIRE : DOMINATION. A la fin de la bataille, divisez le champ de bataille en 4 carrés de 2' sur 2'. Le joueur qui a cet objectif marque 3 points de victoire pour chaque carré où se trouve une de ses unités et où on ne trouve aucune unité adverse.

Tenir la ligne

CONTEXTE: *L'ennemi progresse dans un secteur vital, nous ne pouvons pas tolérer qu'il en prenne le contrôle. Votre groupe de combat doit repousser ou détruire les machines adverses.*

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE : à la fin de la bataille, vous marquez 5 points s'il n'y a aucun ennemi à 12" de votre bord de table, vous marquez 5 points supplémentaires s'il n'y a aucun ennemi à 18" de votre bord de table, 5 points de plus s'il n'y a aucun ennemi à 24" de votre bord de table et enfin 5 autres points s'il n'y a pas d'ennemi à 30" de votre bord de table.

OBJECTIF SECONDAIRE : RÉTRIBUTION. A la fin de la bataille, vous marquez autant de points de victoire que la moitié de la somme des Tailles des Titans ennemis que vous avez détruits, arrondi au supérieur.

Cargaison Vitale

CONTEXTE: *Il est impératif d'amener une cargaison intacte à travers les lignes ennemies. Il est trop risqué d'envoyer un convoi, l'ennemi ne devrait pas se douter que cette tâche a été confiée à un titan.*

RÈGLES SPÉCIALES : LA CARGAISON Après que les Missions aient été révélées et que le déploiement est terminé, le joueur qui a cette Mission doit inscrire secrètement sur un bout de papier quel titan présent sur le champ de bataille transporte la cargaison. A la fin de n'importe quel tour, si ce titan est à 1" du bord de table adverse, retirez-le du jeu, dès lors, la cargaison est en sécurité. Le titan ne compte pas comme perte, mais il ne prendra plus part à la bataille. Si ce titan est détruit, placez un marqueur au centre du socle du titan détruit pour indiquer la localisation de la cargaison perdue.

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE : Si la cargaison est en sécurité, vous marquez 15 points. Si la cargaison n'est pas en sécurité, mais qu'il n'y a pas d'unité ennemie dans les 12" du titan qui la transporte (ou du marqueur cargaison si le titan a été détruit), vous marquez 5 points.

OBJECTIF SECONDAIRE : FEINTE. A la fin de la bataille, le joueur avec cette objectif marque autant de points de victoire que la somme des Tailles de chaque titan présent dans la zone de déploiement adverse.