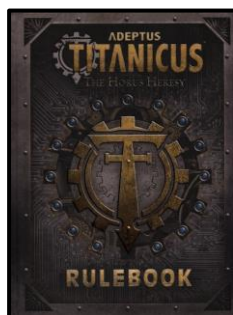
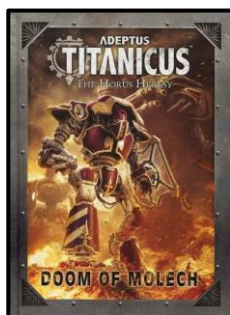


Ce recueil regroupe l'ensemble des Stratagèmes (hors Legios spécifiques) présentés dans les différents suppléments d'**Adeptus Titanicus : l'Hérésie d'Horus**.

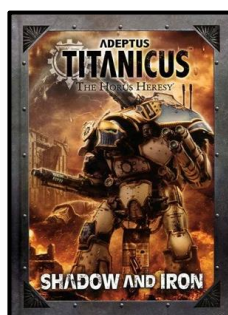
Les suppléments pris en compte sont les suivants :



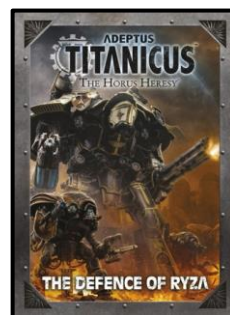
RULEBOOK



DOOM OF MOLECH



SHADOW AND IRON



THE DEFENCE OF RYZA

LOYALISTES ET RENÉGATS

Certains Stratagèmes font référence à des Stratagèmes ne pouvant être choisis que par des joueurs Loyalistes ou Renégats.

Ces Stratagèmes sont accompagnés des symboles suivants :



LOYALISTES
UNIQUEMENT



RENÉGATS
UNIQUEMENT

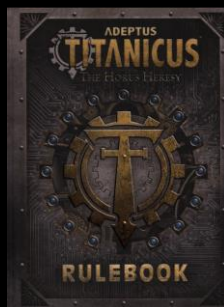
Il n'existe pas de liste officielle des forces renégates et loyalistes. Cependant, au moment de préparer son groupe de bataille ou sa Maisonnée de Chevaliers, un joueur doit déclarer s'il se bat pour le compte des Loyalistes ou des Renégats. Cette déclaration permet de déterminer quels Stratagèmes il peut choisir avant la bataille.

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

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

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

RUSES ET TACTIQUES



TRICKS AND TACTICS

STRATAGÈME : NOBLE SACRIFICE (1)

Un joueur peut activer ce Stratagème pendant la phase de Stratégie. Pour le faire, il choisit un Titan de sa force dont la Structure est Compromise et il lance un d6. Ajoutez 1 au résultat si le marqueur de Statut du Réacteur est sur un indicateur orange ou ajoutez 3 au résultat s'il est sur un indicateur rouge. Le titan subit un Magazine Detonation sur un résultat de 1-4 ou un Catastrophic Meltdown sur un résultat de 5-6 (voir la table des Dommages Catastrophiques en page 36). A la fin de la bataille, le joueur perd un nombre de points de Victoire égal à la Taille du Titan.

STRAGEM : NOBLE SACRIFICE (1)

A player can enact this Stratagem during the Strategy phase. To do so, they pick a Titan from their force whose structure has been compromised and roll a d6. Add 1 to the result if its Reactor Status marker is in a hole with an orange indicator, or add 3 to the result if it is in a hole with a red indicator. The Titan suffers a Magazine Detonation on a result of 1-4, or a Catastrophic Meltdown on a result of 5-6 (see the Catastrophic Damage table on page 36). At the end of the battle, the player loses a number of Victory points equal to the Titan's Scale.

STRATAGÈME : DÉBORDEMENT (X)

Quand ce Stratagème est choisi, le joueur désigne secrètement par écrit l'une de ses unités. Le coût du Stratagème est égal à la moitié de la Taille de l'unité arrondie à l'entier supérieur. Jouez ce Stratagème au début du déploiement afin de mettre cette unité de côté et d'annoncer qu'elle déborde l'ennemi (elle n'est pas déployée avec le reste de son groupe de bataille). Notez par quelle bord neutre du champ de bataille elle arrivera mais ne le révélez pas au joueur adverse. Tant que l'unité n'est pas sur le champ de bataille, elle ne peut pas être activée et elle ne peut pas recevoir d'ordres.

Au début de la phase de Mouvement du premier tour, l'unité apparaît à longue portée sur l'auspex, révélant au joueur adverse quel bord neutre a été choisi. Pendant la phase de Mouvement du deuxième tour, l'unité débordante peut être activée. Quand c'est le cas, elle est déployée de manière à ce qu'arc Arrière de son socle touche le bord choisi. Elle ne peut pas se déplacer plus pendant la phase.

Si le groupe de bataille joueur contient des Escadrons (voir page 45), il peut choisir plusieurs fois ce Stratagèmes du moment que chaque unité débordante fasse partie du même Escadron.

STRATAGEM : OUTFLANK (X)

When this Stratagem is chosen, the player secretly writes down one of their units. The cost of the Stratagem is equal to half the unit's Scale, rounding up. Play this Stratagem at the start of the deployment to set that unit to one side and state that it is outflanking (it is not deployed with the rest of its battlegroup). Write down which of the battlefield's neutral flanks it will arrive on, but do not reveal this to the opposing player. While the unit is not on the board, it cannot be activated, and so cannot be issued orders.

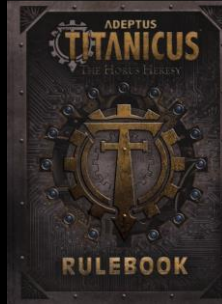
At the start of the Movement phase of the first round, the unit appears on long range auspex – reveal to the opposing player which neutral flank was chosen. During the Movement phase of the second round, the outflanking unit can be activated. When it is, it is set up to that the Rear arc of its base is touching the chosen flank. It cannot move any further during the phase.

If a player's battlegroup contains any Squadrons (see page 45), they can choose this Stratagem more than once, as long as each outflanking unit is part of the same Squadron.

STRATAGÈME : SABOTAGE (2) Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle phase. Choisissez une unité ennemie qui n'a pas d'ordre Shutdown, retirez lui son ordre (si elle en a un), puis lancez un dé d'Ordre – l'unité reçoit immédiatement l'ordre obtenu. S'il ne peut pas lui être attribué, relancez le dé.	STRATAGEM : SABOTAGE (2) Play this Stratagem at the start of any phase. Pick an enemy unit which does not currently have Shutdown Orders, removes its current order (if any), then roll an Order dice – the unit immediately takes the order shown. If it cannot be issued that order, re-roll the dice.
STRATAGÈME : MINES THERMIQUES (2) Jouez ce Stratagème immédiatement après qu'une unité termine son mouvement ou de faire un virage. Cette unité subit d3 touche de Force 10 aux jambes. Les sauvegardes de Bouclier ne peuvent pas être effectuées contre ces touches.	STRATAGEM : THERMAL MINES (2) Play this Stratagem immediately after an enemy unit finishes moving or making a turn. That unit suffers d3 Strength 10 hits to its legs. Shield saves cannot be made against the hits.
STRATAGÈME : CHAMP ANTI-BOUCLERS (2) Jouez ce Stratagème immédiatement après qu'une unité avec des Boucliers Énergétiques termine son mouvement ou de faire un virage. Lancez un d6. Sur un résultat de 2 ou plus, le joueur adverse doit immédiatement faire autant de sauvegardes de Bouclier que le nombre indiqué par le d6. Sur un 1, le Stratagème peut être utilisé une seconde fois, dans un tour suivant.	STRATAGEM : VOIDBREAKER FIELD (2) Play this Stratagem immediately after an enemy unit with void shields finishes moving or making a turn. Roll a d6. On a 2 or more, the opposing player must immediately make a number of Shield saves equal to the number rolled on the d6. On a 1, the Stratagem can be used a second time, in a subsequent turn.



SOUTIEN LONGUE PORTÉE



RANGED SUPPORT

STRATAGÈME : BOMBARDEMENT D'ARTILLERIE (2)

Jouez ce Stratagème à chaque phase de Stratégie. Placez le gabarit d'Explosion 5" n'importe où sur le champ de bataille puis faites le dévier de d10". Toute unité touchée par le gabarit subit une touche de Force 8, ou deux touches de Force 8 si le trou central du gabarit est entièrement sur son socle.

STRAGEM : ARTILLERY BOMBARDMENT (2)

Play this during each Strategy phase. Place the 5" Blast marker anywhere on the battlefield, then scatter it d10". Any unit touched by the marker where it eventually lands suffers a Strength 8 hit, or two Strength 8 hits if the central hole of the Blast marker is entirely over its base.

STRATAGÈME : FRAPPE ORBITALE CHIRURGICALE (2)

Une fois par bataille, jouez ce Stratagème pendant une phase de Stratégie. Placez le gabarit d'Explosion 3" n'importe où sur le champ de bataille puis faites le dévier de d6". Toute unité touchée par le gabarit subit d3 touches de Force 10, ou 2d3 touches de Force 10 si le trou central du gabarit est entièrement sur son socle.

STRATAGEM : ORBITAL LANCE STRIKE (2)

Once per battle, play this during the Strategy phase. Place the 3" Blast marker anywhere on the battlefield, then scatter it d6". Any unit touched by the marker where it eventually lands suffers d3 Strength 10 hits, or 2d3 Strength 10 hits if the central hole of the Blast marker is entirely over its base.

STRATAGÈME : FRAPPE ORBITALE CHIRURGICALE (2)

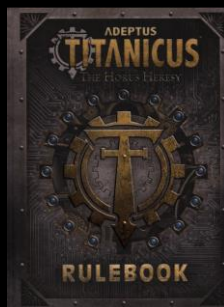
Une fois par bataille, jouez ce Stratagème pendant une phase de Stratégie. Choisissez une unité sur le champ de bataille. Toutes les attaques la ciblant ou faites par elle subissent une pénalité de -2 pour toucher pour la durée du tour.

STRATAGEM : BLIND BARRAGE (1)

Once per battle, play this during the Strategy phase. Pick a unit on the battlefield. Any attacks that target it or are made by it suffer a -2 To Hit penalty for the duration of the round.



OBJECTIFS TERTIAIRES



TERTIARY OBJECTIVES

Ces Stratagèmes ne peuvent être utilisés qu'en Jeu Égal.

These Stratagems can only be selected during Matched Play

STRATAGÈME : MUTILER L'ENNEMI (2)

Jouez ceci à la fin de la bataille. Marquez 2 points de Victoire pour chaque ennemi qui n'a pas été détruit mais dont la Structure est Compromise. De plus, marquez 2 points de Victoire par Atout du Champ de Bataille (voir page 65) qui a été détruit.

STRAGEM : CRIPPLE THE FOE (2)

Play this at the end of the battle. Score 2 Victory points for each enemy Titan that has not been destroyed but which is Structurally Compromised. In addition, score 2 Victory points for each enemy Battlefied Asset (see page 65) that has been destroyed.

STRATAGÈME : FRAPPE A LA TÊTE (2)

Jouez ceci à la fin de la bataille. Si le Titan du Princes Seniores de l'adversaire a été détruit, marquez un nombre de points de Victoire égal à la moitié de sa Taille (arrondi à l'entier inférieur).

STRAGEM : DECAPITATING STRIKE (2)

Play this at the end of the battle. If the opposing player's Princes Seniores' Titan has been destroyed, score Victory points equal to half its Scale (rounding down).

STRATAGÈME : PERCÉE (1)

Le joueur peut activer ceci à la fin de la bataille pour marquer 1 point de Victoire pour chacune de ses unités de Taille 5 ou supérieure qui est à 9" ou moins du bord ennemi du champ de bataille.

STRAGEM : BREAK THROUGH (1)

The player can enact this at the end of the battle to score 1 Victory point for each of their units with a Scale of 5 or more that is within 9" of their opponent's edge of the battlefield.

STRATAGÈME : DES COMPTES À RÉGLER (1)

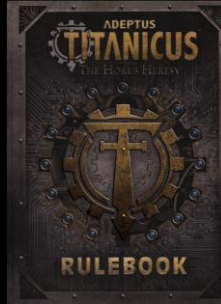
Jouez ceci à la fin de la bataille. Marquez 1 point de Victoire supplémentaire pour chaque unité ennemie qui a été détruite.

STRAGEM : A SCORE TO SETTLE (1)

Play this at the end of the battle. Score 1 additional Victory point for each enemy unit that has been destroyed.



ATOUTS DU CHAMP DE BATAILLE



BATTLEFIELD ASSETS

STRATAGÈME :

BASTION DE COMMANDEMENT (1)

Un bastion de commandement permet au joueur le possédant de donner un ordre de plus après avoir raté un test de commandement pour donner un ordre dans la phase de Stratégie. L'ordre doit être donné à une unité à 18" ou moins du bastion de commandement. Notez que cela ne permet pas de donner plus d'un ordre à une même unité.

STRAGEM :

COMMAND BASTION (1)

A command bastion allows the owning player to issue one more order after they fail a Command check when issuing orders in the Strategy phase. The order must be issued to a unit within 18" of the command bastion. Note that this does not allow more than one order to be issued to a unit.

STRATAGÈME :

BASE DE LANCEMENT DE MISSILE APOCALYPSE (2)

Dans l'étape d'activation des Stratagèmes de la phase de Stratégie, le joueur possédant ce Stratagème peut faire une attaque avec la base de lancement de missile Apocalypse en utilisant le profil ci-dessous. La base de lancement possède une Capacité de Tir de 4+ et un arc de tir de 360°.

STRAGEM :

APOCALYPSE MISSILE STRONGPOINT (2)

In the « Enact Stratagems » step of the Strategy phase, the owning player can make an attack with the strongpoint's apocalypse missile launcher, using the profile which follows. The strongpoint has a Ballistic Skill/Weapon Skill of 4+ and a 360° firing arc.

RANGE	ACCURACY	SHORT	LONG	DICE	STRENGTH	TRAITS
SHORT	LONG					
30"	120"	-	+1	5	4	Barrage

STRATAGÈME : GÉNÉRATEUR À PLASMA (1)

Quand le joueur possédant ce Stratagème active une unité à 1" ou moins du générateur à plasma, il peut déclarer qu'elle va tirer de la puissance au lieu de se déplacer, de faire un virage (ou d'attaquer si elle a un ordre de Tir Appuyé). L'unité ne fait rien à son activation mais son niveau de Réacteur est réduit de d3.

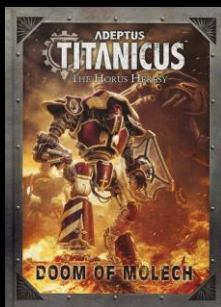
STRAGEM : PLASMA GENERATOR (1)

When the owning player activates a unit within 1" of the plasma generator in the Movement phase, they can declare that it will draw power instead of moving or making turns (or attacking, if it has First Fire orders). The unit does nothing when it is activated, but its Reactor level is reduced by d3.

STRATAGÈME : RELAI DE COMMUNICATION (2)		STRATAGEM : COMMUNICATIONS RELAY (2)				
Retirez 1 au résultat de tout test de Commandement des unités situé à 18'' ou moins d'un relai de communication ennemi.		Subtract 1 from the result of any Command checks for units that are within 18'' of a communications relay that is owned by the enemy.				
STRATAGÈME : BATTERIE DE MACRO CANON (2)		STRATAGEM : MACRO CANNON BATTERY (2)				
Dans l'étape d'activation des Stratagèmes de la phase de Stratégie, le joueur possédant ce Stratagème peut faire une attaque avec la batterie de macro canon en utilisant le profil ci-dessous. La base de lancement possède une Capacité de Tir de 4+ et un arc de tir de 360°.		In the « Enact Stratagems » step of the Strategy phase, the owning player can make an attack with the battery's macro cannon, using the profile which follows. The strongpoint has a Ballistic Skill/Weapon Skill of 4+ and a 360° firing arc.				
RANGE	ACCURACY	SHORT	LONG	DICE	STRENGTH	TRAITS
SHORT	LONG					
12''	24''	-	-1	2	10	Ordnance
STRATAGÈME : RELAIS DE BOUCLIER ÉNERGÉTIQUE (2)			STRATAGEM : VOID SHIELD RELAY (2)			
Les sauvegardes manquées de Bouclier Énergétique peuvent être relancées pour les unités à 2'' ou moins d'un relai de bouclier énergétique allié qui n'ont pas bougé (volontairement ou non) ce tour.			Failed Void Shield saves can be re-rolled for units that are within 2'' of a friendly void shield relay, and which have not moved (voluntarily or involuntarily) this round.			



RUSES ET TACTIQUES



TRICKS AND TACTICS

STRATAGÈME : ARME EXPERIMENTALE (2)

Jouez ce Stratagème dans la phase de Stratégie du premier tour. Le joueur choisit l'un de ses Titans et place cette carte à côté de son Terminal de Commandement. Il choisit alors aléatoirement une arme de ce Titan. Pour le reste de la bataille, l'arme sélectionnée gagne la Capacité Tir Soutenu, et doit toujours déclarer utiliser cette Capacité à chaque fois qu'elle tire. Si l'arme possède déjà la Capacité Tir Soutenu, choisissez en une autre.

STRAGEM : EXPERIMENTAL WEAPON (2)

Play this Stratagem in the Strategy phase of the first round. The player chooses one of their Titans and places this card next to its Command Terminal. Then randomly choose one of the Titan's weapon. For the duration of this battle, the selected weapon gains the Maximal Fire trait, through must always declare that it is using this Trait each time it fires. If the weapon already has the Maximal Fire trait, select another weapon.

STRATAGÈME : ATTAQUE A L'AUBE (3)

Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie de la partie. Pendant les deux premiers tours de la partie, l'obscurité recouvre le champ de bataille. Les Titans doivent lancer d6x10 pour déterminer la distance en pouces à laquelle porte leur vue – seuls les ennemis à cette portée peuvent être ciblés. Les Titans qui ont tiré plus tôt dans le tour peuvent être ciblés, quelle que soit la distance à laquelle l'attaquant peut voir.

STRAGEM : DAWN ATTACK (3)

Play this Stratagem in the first Strategy phase of the game. For the first two rounds of the game, darkness cloaks the battlefield. Titans must roll d6x10 to determine how many inches they can see – only enemies within this range can be targeted. Titans that shot earlier in the round can be targeted, regardless of the distance an attacker can see.

STRATAGÈME : TERRE MAUDITE (1)

Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie de la partie. Le champ de bataille est lourdement irradié ce qui affecte l'efficacité des Boucliers Énergétiques. Les Titans doivent lancer un dé supplémentaire au moment d'effectuer leurs sauvegardes de Boucliers Énergétiques, les Bannières de Chevaliers considèrent que la Force des attaques augmente d'un dans le cadre des sauvegardes des Boucliers Ioniques.

STRAGEM : CURSED EARTH (1)

Play this Stratagem in the first Strategy phase of the game. The battlefield is heavily irradiated, making shields less effective. Titans must roll an extra dice when making Void Shields saves, while Knight Banners count the Strength of attacks as one higher for the purposes of working out their Ion Shield saves.

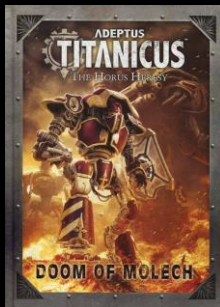
STRATAGÈME : BLACKOUT VOX (1) Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. La phase de Stratégie prend immédiatement fin et tous les ordres sont retirés à l'exception des ordres Shutdown.	STRATAGEM : VOX BLACKOUT (1) Play this Stratagem in any Strategy phase. The Strategy phase immediately ends and all orders are removed, with the exception of Shutdown orders.
STRATAGÈME : AUSPEX OBSCURCI (2) Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Le joueur choisit un de ses Titans ou des Bannières de Chevaliers. Pour le reste du tour, l'unité choisie augmente la pénalité du Jet pour Toucher de 1, c'est-à-dire -2 pour Toucher si au moins 25% de l'unité est cachée, ou -3 pour Toucher si au moins 50% de l'unité est cachée.	STRATAGEM : AUSPEX BAFFLERS (2) Play this Stratagem in any Strategy phase. The player chooses one of their Titans or Knight Banners. For the duration of the round, the chosen unit increases the To Hit roll penalty by 1, i.e. -2 To Hit if at least 25% of the unit is obscured, or -3 To Hit if at least 50% of the unit is obscured.
STRATAGÈME : ARMURE ABLATIVE (1) Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Le joueur choisit l'un de ses Titans et place cette carte à côté de son Terminal de Commandement. La première Touche Directe, Dévastatrice ou Critique infligée au titan est ignorée. Jetez alors cette carte.	STRATAGEM : ABLATIVE ARMOUR (1) Play this Stratagem in any Strategy phase. The player chooses one of their Titans and places this card next to its Command Terminal. The first Direct, Devastating or Critical Hit suffered by the Titan is ignored. Then discard this card.
STRATAGÈME : CANON SURCHARGÉ (2) Jouez ce Stratagème dans la phase de Stratégie du premier tour. Le joueur choisit l'un de ses Titans équipés d'une arme avec la Capacité Tir Soutenu. Placez cette carte à côté de son Terminal de Commandement et sélectionnez l'une de ses armes avec la Capacité Tir Soutenu. Pour le reste de la bataille, le Titan peut attaquer avec cette arme en Super Tir Soutenu. Cela fonctionne exactement comme la Capacité Tir Soutenu à l'exception du fait que la Force de l'arme est augmentée de 4 au lieu de 2.	STRATAGEM : OVERCHARGED CANNON (2) Play this Stratagem in the Strategy phase of the first round. The player chooses one of their Titans armed with a weapon with the Maximal Fire trait. Place this card next to its Command Terminal and select one of its weapons with the Maximal Fire trait. For the duration of the battle, the Titan can fire this weapon on Super Maximal Fire. This works exactly the same way as the Maximal Fire trait, except that the weapon's Strength is increased by 4 instead of 2.



STRATAGÈME : BATAILLON SECUTARII (3) 	STRATAGEM : SECUTARII BATTALION (3) 
Jouez ce Stratagème dans chaque phase de Stratégie. Toute unité ennemie d'une Taille de 3 ou moins subit d6 Touches de Force 3 si elle se trouve à 2" ou moins d'un des Titans du joueur.	Play this Stratagem in each Strategy phase. Any enemy units with a Scale of 3 or less immediately suffer d6 Strength 3 Hits if they are within 2" of one of the player's Titans.
STRATAGÈME : LE POIDS DE LA TRAHISON (2) 	STRATAGEM : WAGES OF BETRAYAL (2) 
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Pour le reste du tour, les Titans ennemis subissent une pénalité de -2 à leurs tests de Commandement. Le Princeps Seniores ennemi subit une pénalité de -3 à ses tests de Commandement.	Play this Stratagem in any Strategy phase. For the duration of the round, enemy Titans suffer a -2 penalty to Command checks. The enemy Princeps Seniores suffers a -3 penalty to Command checks instead.
STRATAGÈME : L'ENDURANCE DE TERRA (2) 	STRATAGEM : ENDURANCE OF TERRA (2) 
Jouez ce Stratagème quand un des Titans du joueur subit un Dommage Critique. Le joueur lance un d6. Si le résultat est inférieur ou égal au Dommage Critique subi, le dommage est ignoré. Sinon le dommage est subi normalement et le joueur peut garder cette carte pour l'utiliser lors d'un prochain tour.	Play this Stratagem when one of the player's Titans suffers Critical Damage. The player roll a d6. If the result is equal to or less than the Critical Damage suffered, the damage is ignored. Otherwise, the damage is suffered as normal and the player may retain this card to use in subsequent rounds.
STRATAGÈME : TITANS DE LA GRANDE CROISADE (2) 	STRATAGEM : GREAT CRUSADE TITANS (2) 
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Pour le reste du tour, les Titans du joueur ajoutent 2 à leurs tests de Commandement lorsqu'ils reçoivent un ordre de Charge. De plus, lorsqu'ils se déplacent sous un ordre de Charge, les Titans du joueur comptent comme s'ils s'étaient déplacés de 6" de plus que leur mouvement réel pour calculer le nombre de dés d'Attaques supplémentaires.	Play this Stratagem in any Strategy phase. For the duration of the round, the player's Titans add 2 to Command checks when issuing Charge orders. In addition, when moving under Charge orders the player's Titans count as moving 6" further than they actually moved for the purposes of working out additional Attack dice.
STRATAGÈME : LA LONGUE RETRAITE (2) 	STRATAGEM : THE LONG RETREAT (2) 
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Pour le reste du tour, les Titans du joueur ne divisent pas leur Vitesse par deux lorsqu'ils se déplacent en dehors de leur arc Avant.	Play this Stratagem in any Strategy phase. For the duration of this round, the player's Titans do not halve their Speed when moving outside of their Front arc.
STRATAGÈME : CLADE DE SERVITEURS MARTIENS (3) 	STRATAGEM : MARTIAN SERVITOR CLADES (3) 
Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle phase de Réparation. Chacun des Titans du joueur ajoute deux dés de Réparation à sa valeur de Serviteur. De plus, si le joueur adverse a déployé au moins un Titan de la Legio Mortis ou de la Legio Tempestus, les Titans du joueur peuvent relancer n'importe quel résultat de 1 de leurs dés de Réparation.	Play this Stratagem at the beginning of any Damage Control phase. Each of the player's Titans adds two Repair dice to their Servitor Clades. In addition, if the player's opponent is fielding any Legio Mortis or Legio Tempestus Titans, they may re-roll any results of 1 on the Repair Dice.

STRATAGÈME : LA PART DU MAÎTRE DE GUERRE (2) 	STRATAGEM : WARMASTER'S PORTION (2) 
Jouez ce Stratagème dans la phase de Stratégie du premier tour. Pendant les phases de Mouvement et de Combat du premier tour, les Titans du joueur peuvent relancer les résultats de 1 sur leurs jets pour toucher.	Play this Stratagem in the Strategy phase of the first round. During the Movement and Combat phases of the first round, the player's Titans can re-roll rolls of 1 when making To Hit rolls.
STRATAGÈME : SANGUINAIRE (1) 	STRATAGEM : BLOODTHIRST (1) 
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Pour le reste du tour, les Titans du joueur ajoutent 2 au résultat de leurs jets pour toucher des ennemis à 2" ou moins d'eux. De plus, les Titans du joueur ajoutent 2 à leurs tests de Commandement pour obtenir un ordre de Charge.	Play this Stratagem in any Strategy phase. For the duration of the round, the player's Titans add 2 to any To Hit rolls made against enemies within 2" of them. In addition, the player's Titans add 2 to their Command checks when attempting to issue the Charge order.
STRATAGÈME : ARMURE VIVANTE (3) 	STRATAGEM : LIVING ARMOUR (3) 
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Le joueur choisit l'un de ses Titans et une localisation de ce Titan qui a souffert de Dommages Structurels. Le joueur lance alors un d10. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de Dommages Structurels subis, tous les dommages de la localisation sont réparés. Sinon il n'y a pas d'effet mais le joueur peut conserver cette carte et la jouer une nouvelle fois lors du tour suivant.	Play this Stratagem in any Strategy phase. The player choose one of their Titans and a location on the chosen Titan that has suffered Structural Damage. The player then rolls a d10. If the result is equal to or higher than the amount of Structural Damage suffered, all damage to the location is repaired. Otherwise there is no effect but the player may retain this card and play it again next round.
STRATAGÈME : GUERRE DES DESTINS (1) 	STRATAGEM : WAR OF FATES (1) 
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Avant la phase de Mouvement, la phase de Réparation et la phase de Combat, le joueur lance un d10. Si le résultat est un chiffre impair, pour le reste de cette phase, tout résultat de 6 sur un d6 est considéré comme un 1 et tout résultat de 10 sur un d10 est considéré comme un 1. Si le résultat est un chiffre pair, pour le reste de cette phase, tout résultat de 1 sur un d6 est considéré comme un 6 et tout résultat de 1 sur un d10 est considéré comme un 10.	Play this Stratagem in any Strategy phase. Before the Movement phase, Damage Control phase and Combat phase, the player rolls a d10. If the result is an odd number, for the duration of that phase any d6 roll of 6 counts as a 1 and any d10 roll of 10 counts as a 1. If the result is an even number, for the duration of that phase any d6 roll of 1 counts as a 6 and any d10 roll of 1 counts as a 10.
STRATAGÈME : DÉSIR GUERRIER (2) 	STRATAGEM : WAR LUST (2) 
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Pour le reste du tour, les Titans du joueur ajoutent 2" à leur caractéristique de vitesse améliorée. De plus, les Titans du joueur ajoutent 2 à leurs tests de Commandement pour obtenir un ordre de Marche Forcée.	Play this Stratagem in any Strategy phase. For the duration of the round, the player's Titans add 2" to their Boosted Speed Characteristic. In addition, the player's Titans add 2 to their Command checks when attempting to issue the Full Stride order.

SOUTIEN LONGUE PORTÉE



RANGED SUPPORT

STRATAGÈME : MITRAILLAGE (2)

Jouez ce Stratagème à chaque phase de Stratégie. Un escadron de chasseurs-bombardiers hurle à travers le champ de bataille, attaquant tout sur son passage. Choisissez l'un des quatre côtés du champ de bataille et désignez un point sur ce côté. Puis désignez un point sur n'importe quel autre côté du champ de bataille et tirez une ligne imaginaire entre les deux. Toutes les unités sous la ligne, ou à 2" ou moins d'elle, subit d3 touches de Force 5.

STRAGEM : STRAFING RUN (2)

Play this during each Strategy phase. A squadron of fighters bombers scream across the battlefield, attacking everything in their path. Choose one of the four edges of the battlefied and pick a point on that edge. Then pick a point on any other edge of the battlefield and draw an imaginary line between the two. Any unit under this line, or within 2" of it, takes d3 Strength 5 hits.

STRATAGÈME : MINES A DISPERSION (1)

Jouez ce Stratagème à chaque phase de Stratégie. Placez un pion n'importe où sur le champ de bataille puis faites le dévier de d10". La zone à 12" ou moins du pion est considérée comme du Terrain Dangereux jusqu'à la fin du tour.

STRAGEM : SCATTERABLE MINES (1)

Play this during each Strategy phase. Place a marker anywhere on the battlefield then scatter it d10". The area within 12" of this marker counts as Dangerous Terrain unit the end of the round.

STRATAGÈME : PLUIE STATIQUE (3)

Une fois dans la partie, jouez cette carte pendant la phase de Stratégie. Placez un pion n'importe où sur le champ de bataille. Tout Titan à 2d10" ou moins de ce pion doit effectuer d3 sauvegardes de Boucliers Énergétiques. Les Bannières de Chevaliers à portée ne peuvent plus effectuer de sauvegardes de Boucliers Ioniques pour ce tour, même si elles ont ensuite bougé hors de portée de l'effet du pion.

STRAGEM : STATIC RAIN (3)

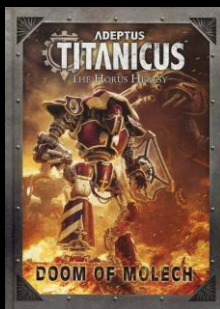
Once during the game, play this card during the Strategy phase. Place a marker anywhere on the battlefield. Any Titan within 2d10" of this marker must make d3 Void Shield saves. Knight Banners within this range cannot make Ion Shield saves for the remainder of the round, even if they subsequently move out from the marker's radius effect.



STRATAGÈME : MINES SISMIQUES (2) Jouez ce Stratagème immédiatement après le mouvement ou le virage d'une unité ennemie. Cette unité subit d3 touches de Force 6 aux Jambes. Des sauvegardes de Boucliers Énergétiques ne peuvent pas être effectuées contre ces touches. De plus, l'unité est ensuite déplacée de d6" dans une direction déterminée par les dés de Déviation (il peut en résulter une Collision – voir page 31 du livre des règles <i>Adeptus Titanicus</i>). Cela ne change pas l'orientation de l'unité.	STRATAGEM : EARTHSHAKER MINES (2) Play this Stratagem immediately after an enemy unit finishes moving or making a turn. That unit suffers d3 Strength 6 hits to its Legs. Void Shields saves cannot be made against the hits. In addition, the unit is then moved d6" in a direction determined by the Scatter dice (this may result in a Collision – see page 31 of the <i>Adeptus Titanicus</i> rulebook). This does not change the unit's facing.
STRATAGÈME : OBUS SISMIQUES (2) Jouez ce Stratagème à chaque phase de Stratégie. Placez le gabarit d'Explosion 5" n'importe où sur le champ de bataille puis faites le dévier de 10". Toute unité touchée par le gabarit subit d3 touches de Force 6, ou d6 touches de Force 6 si le trou central du gabarit est entièrement sur son socle. De plus, l'unité est déplacée de d6" dans une direction déterminée par les dés de Déviation (il peut en résulter une Collision – voir page 31 du livre des règles <i>Adeptus Titanicus</i>). Cela ne change pas l'orientation de l'unité.	STRATAGEM : QUAKE SHELLS (2) Play this during each Strategy Phase. Place the 5" Blast marker anywhere on the battlefield then scatter it d10". Any unit touched by the marker where it eventually lands suffers d3 Strength 6 hits, or d6 Strength 6 hits if the central hole of the Blast marker is entirely over its base. In addition, the unit is then moved d6" in a direction determined by the Scatter dice (this may result in a Collision – see page 31 of the <i>Adeptus Titanicus</i> rulebook). This does not change the unit's facing.
STRATAGÈME BARRAGE DÉTONNANT (2) Une fois dans la partie, jouez cette carte dans une phase de Stratégie. Placez un pion n'importe où sur le champ de bataille puis faites le dévier de d10". Lancez 2d6 pour chaque Titan situé à 6" ou moins du pion. Si le résultat est supérieur ou égal à sa Taille, il subit 1 point de Dommage Critique sur une localisation aléatoire, il ignore les Boucliers Énergétiques. Si la localisation est une arme, elle est désactivée. Si la localisation est une arme désactivée ou a déjà 3 points de Dommage Critique, le barrage n'a pas d'effet. Une Bannière de Chevaliers touchée par un Barrage Détonnant subit d3 touches de Force 7 qui ignorent les Boucliers Ioniques.	STRATAGEM : HAYWIRE BARRAGE (2) Once during the game, play this card in the Strategy phase. Place a marker anywhere on the battlefield then scatter it d10". Roll 2d6 for each Titan within 6" of the marker. If the roll is equal to or greater than their Scale, they take 1 point of Critical Damage to a random location, ignoring shields. If the location is a weapon, it is disabled. If the location is a disabled weapon or already have 3 points of Critical Damage then the barrage has no effect. Knight Banners hit by a Haywire Barrage take d3 Strength 7 hits that ignore ion shields.



OBJECTIFS TERTIAIRES



TERTIARY OBJECTIVES

Ces Stratagèmes ne peuvent être utilisés qu'en Jeu Égal.

These Stratagems can only be selected during Matched Play

STRATAGÈME : UNE MORT RAPIDE (1)	STRAGEM : A QUICK KILL(1)
Jouez ceci à la phase de Fin du premier ou du second tour. Si au moins un Titan ennemi de taille 8 ou plus a été détruit, marquez 5 points de Victoire.	Play this in the End Phase of the first or second round. If at least one enemy Titan with Scale 8 or greater has been destroyed, score 5 Victory points.
STRATAGÈME : PAS DE QUARTIER (2)	STRATAGEM : NO PRISONERS (2)
Jouez ceci à la fin de la bataille. Marquez 5 points de Victoire if tous les Titans ennemis ont été détruits. Si le nombre de points du jeu est de 2 500 ou plus, marquez 10 points de Victoire à la place.	Play this at the end of the battle. Score 5 Victory points if all enemy Titans have been destroyed. If the points total of the game is 2,500 points or more, score 10 Victory points instead.
STRATAGÈME : DÉCAPITATION TITANIQUE (1)	STRATAGEM : TITANIC DECAPITATION (1)
Jouez ceci dans une phase de Fin si un Titan ennemi a été détruit en subissant un Damage Critique à la Tête. Marquez 5 points de Victoire.	Play this in the End phase if an enemy Titan was destroyed by suffering Critical Damage to its head. Score 5 Victory points.
STRATAGÈME : TENEZ LE CENTRE (2)	STRATAGEM : HOLD THE CENTRE (2)
Jouez ceci à la fin de la bataille. Le joueur marque 2 points de Victoire pour chacun de ses Titans à 12" ou moins du centre du champ de bataille. De plus, il marque 5 points de Victoire de plus s'il n'y a aucun ennemi à 12" ou moins du centre du champ de bataille.	Play this at the end of the battle. The player scores 2 Victory points for each of their Titans that are within 12" of the centre of the battlefield. In addition, they score an extra 5 Victory points if there are no enemy within 12" of the centre of the battlefield.
STRATAGÈME : PÉNITENCE (2)	STRATAGEM : PENANCE (2)
Jouez ceci à la fin de la bataille. Le joueur marque 3 points de Victoire pour chacun de ses Titans qui n'a pas été détruit mais qui dont la Structure est Compromise. De plus, il marque 3 points de Victoire supplémentaires si le Titan de son Princeps Seniores souffre actuellement un Dommage Critique.	Play this at the end of the battle. The player scores 3 Victory points for each of their Titans that has not been destroyed, but which is Structurally Compromised. In addition, they score an extra 3 Victory points if their Princeps Seniores' Titan currently has Critical Damage.

STRATAGÈME : JUSTICE POUR CEUX QUI SONT TOMBÉS (1)



Jouez ceci à la fin de la bataille. Si le joueur a détruit au moins autant de Titans ennemis qu'il en a perdu, il marque 5 points de Victoire.

STRATAGEM : JUSTICE FOR THE FALLEN (1)



Play this at the end of the battle. If the player has destroyed at least as many enemy Titans as they themselves have lost, they score 5 Victory points.

STRATAGÈME : GAGE SOMBRE (1)



Jouez ce Stratagème dans la phase de Stratégie du premier tour. Le joueur désigne un ou plusieurs Titans ennemis d'une Taille de 10 ou plus comme cible. Si, à la fin de la bataille, les Titans ciblés ont été détruits, le joueur marque 10 points de Victoire. Si au moins un Titan ciblé n'a pas été détruit à la fin de la bataille, le joueur perd 10 points de Victoire.

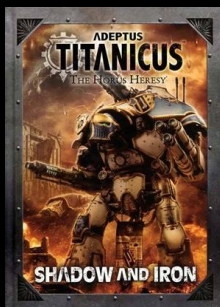
STRAGEM : DARK PLEDGE (1)



Play this Stratagem in the Strategy phase of the first round. The player chooses an enemy Titan or number of Titans with a Scale of 10 or more to mark for destruction. If, at the end of the battle, these marked Titans have been destroyed, the player scores 10 Victory points. If all or some of the marked Titans have not been destroyed by the end of the battle, the player loses 10 Victory points.



TROMPERIE DU WARP



WARP TRICKERY

STRATAGÈME : TEMPÊTE WARP LOCALISÉE (1)



Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Placez le gabarit d'Explosion de 3" n'importe où sur le champ de bataille puis faites-le dévier de d10". Toute unité touchée par le gabarit après sa déviation subit d3 Touches comme si elle avait été attaquée par une arme Warp ayant réussi à toucher.

STRAGEM : LOCALISED WARP STORM (1)



Play this Stratagem in any Strategy phase. Place the 3" Blast Marker anywhere on the battlefield then scatter it d10". Any unit touched by the marker after it has scattered takes d3 Hits as if attacked by a Warp weapon that has successfully hit.

STRATAGÈME : DÉPLACEMENT WARP (2)



Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase. Le joueur choisit l'une de ses unités et lance 2d6. Les figurines de l'unité choisie se déplacent d'autant de pouces en ligne droite dans la direction choisie par le joueur en ignorant les règles de mouvement habituelles telles que les terrains Dangereux ou Infranchissables. Si l'unité doit être placée sur un terrain autre qu'Infranchissable, elle subit d3 touches de Force 7 localisées sur le « Corps », elles ignorent les Boucliers Énergétiques et le terrain est détruit. Si l'unité doit être placée sur un terrain Infranchissable, elle est détruite. Si l'unité doit être placée sur le socle d'une autre unité, elle s'arrête au contact de ce socle et subit une collision. Cela ne change pas l'orientation de l'unité et elle ne peut pas quitter le champ de bataille – si cela devait être le cas, placez l'unité sur le bord de la table.

STRAGEM : WARP DISPLACEMENT (2)



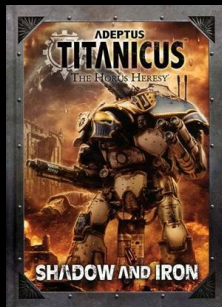
Play this Stratagem in any phase. The player chooses one of their units and rolls 2d6. Models within the chosen unit move that many inches in a straight line in a direction chosen by the player, ignoring any rules for movement such as Dangerous or Blocking terrain when moving. If the unit would be placed in a piece of terrain, other than Blocking terrain, the unit suffers d3 S7 hits to its Body, bypassing void shields and the terrain is destroyed. If the unit would be placed in a piece of Blocking terrain, the unit is destroyed. If the unit would be placed overlapping the base of another unit, the unit stops at its base and suffers a collision. This does not change the unit's facing and a unit cannot move off the battlefield – if it would, place the unit at the battlefield's edge.



STRATAGÈME : LAMENTATIONS DES DAMNÉS (2)	STRATAGEM : WAILS OF THE DAMNED (2)
Jouez ce stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Pour le reste du tour, retirez 2 aux résultats des tests de Commandement fait par l'ennemi lorsqu'il donne des ordres.	Play this stratagem during any Strategy phase. For the remainder of that round, subtract 2 from the results of any Command checks made by enemy units when issuing orders.
STRATAGÈME : BENEDICTION PROFANE (1)	STRATAGEM : PROFANE BLESSING (1)
Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie du jeu. Le joueur choisit l'un de ses Titans ou Bannières de Chevaliers et place un pion quelconque à côté de son Terminal de Commandement. Cette unité peut relancer un dé ou plus d'un unique jet : par exemple, il est possible de relancer un test de Commandement ou toutes les Touches ratées de l'attaque d'une arme. Retirez le pion après que la relance a été jouée. Ce Stratagème peut être pris plusieurs fois.	Play this Stratagem in the first Strategy phase of the game. The player chooses one of their Titans or Knight Banners and places a marker of some kind next to its Command Terminal. That unit may choose to re-roll one or more dice for a single roll : for example, they may re-roll a Command Check or all failed Hit rolls from a single weapon attack. Discard the marker after the re-roll have been resolved. This Stratagem can be taken multiple times.
STRATAGÈME : TERRAIN IMPIE (2)	STRATAGEM : UNHALLOWED GROUND (2)
Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie du jeu. Le champ de bataille est corrompu par de nocives énergies du Warp. A la fin de chaque phase de Mouvement, tout unité qui ne s'est pas déplacée, volontairement ou non, dans cette phase subit d3 Touches, ignorant les Boucliers Energétiques et les Boucliers Ioniques. Les titans subissent ces Touches au niveau des jambes.	Play this Stratagem in the first Strategy phase of the game. The battlefield is infused with tainted Warp energies harmful to any who linger upon it. At the end of each Movement phase, any unit that has not moved, voluntarily or involuntarily, in the Movement phase suffers d3 Hits, ignoring void shields and ion shields. Titans suffer these Hits to their legs.
STRATAGÈME : INFLUENCE AETÉRIQUE (2)	STRATAGEM : AETHERIC INFUSION (2)
Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase. Le joueur choisit l'un de ses Titans et lance un d10. Sur un 3+, effectuez immédiatement un jet de Réparation pour ce Titan, en ajoutant 2 à sa caractéristique de Serviteur. Sur un 2, le Titan subit d3 Touches Dévastatrice sur son Corps. Sur un 1, le titan subit immédiatement un Dommage Catastrophique.	Play this Stratagem in any phase. The player chooses one of their Titans and roll a d10. On a 3+, immediately make a Repair roll for the Titan, adding 2 to their Servitor Clades for that roll. On a 2, the Titan takes d3 Devastating Hits to its Body. On a 1, the Titan immediately suffers Catastrophic Damage.



MESURES DÉSPÉRÉES



DESPERATE MESURES

STRATAGÈME : VOLONTÉ DE FER (1)



Jouez ce Stratagème quand un Titan rate un test de Commandement pendant la Phase de Stratégie ou quand une Bannière de chevaliers rate un test pour vérifier si elle est secouée pendant n'importe quelle phase. A la place ce test est réussi. Ce Stratagème peut être acheté plusieurs fois.

STRAGEM : IRON RESOLVE (1)



Play this Stratagem when a Titan fails a Command check during the Strategy phase or when a knight Banner fails a Command check to see if they become Shaken in any phase. That check is passed instead. This Stratagem can be purchased multiple times.

STRATAGÈME : DÉCHARGE EMP (2)



Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Mouvement ou de Combat. Choisissez un Titan allié avec des Boucliers Énergétiques actifs. Tout Titan avec des Boucliers Énergétiques actifs situé à moins de 3" de ce Titan subit un nombre de Touches de Force 4 égal au nombre de Boucliers Énergétiques actifs du titan choisi, comme s'il s'agissait d'une attaque d'une arme « Fléau des Boucliers ». Après avoir résolu ces Touches, le Statut des Boucliers Énergétiques du Titan choisi passe à X.

STRAGEM : EMP DISCHARGE (2)



Play this Stratagem during any Movement phase or Combat phase. Pick a friendly Titan that has active void shields. Every Titan that has active shields within 3" of that Titan suffers a number of S4 Hits equal to the Void Shield level of the chosen Titan, as if resolving an attack from a Shieldbane weapon. After resolving these Hits, the chosen Titan's Void Shield level is reduced to X.

STRATAGÈME : EN AVANT (2)



Jouez ce Stratagème quand un Titan allié subit un Dommage Catastrophique, avant de faire le jet sur la table des Dommages Catastrophiques. A la place de ce jet, lancez un d6. Sur 1-4, le Titan subit le résultat Magazine Detonation et sur un 5+ le Titan subit le résultat Catastrophic Meltdown. Ajoutez 1 au résultat si le Statut du Réacteur du Titan est sur un indicateur orange et ajoutez 3 s'il est sur un indicateur rouge.

STRAGEM : ONLY FORWARDS (2)



Play this Stratagem when a friendly Titan suffers Catastrophic Damage, before rolling on the Catastrophic Damage table. Instead of rolling on the table, roll a d6. On 1-4, the Titan suffers the Magazine Detonation result, and on a 5+ the Titan suffers the Catastrophic Meltdown result. Add 1 to the result if the Titan's Reactor Status marker is in a hole with an orange indicator and add 3 if it is in a hole with a red indicator.

STRATAGÈME :**ARME A PLEINE PUISSANCE (2)**

Jouez ce Stratagème pendant la phase de Combat. Sélectionnez un Titan allié. Ce Titan peut attaquer immédiatement n'importe lesquelles de ses armes (voire toutes) même s'il a déjà été activé pendant la Phase de Combat de ce tour. Après avoir résolu les attaques de chacune des armes, le Titan lance un d10 sur la table de Surchauffe du Réacteur.

STRATAGEM : WEAPON TO FULL (2)

Play this Stratagem during the Combat phase. Select a friendly Titan. That Titan may immediately attack with any/all of its weapons even if it has already been activated in the Combat phase that round. After resolving each weapon attack, the Titan rolls a d10 on the Reactor Overload table.

STRATAGÈME : BLOCAGE SACRIFICIEL (2)

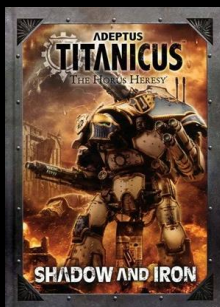
Jouez ce Stratagème au début d'une phase de Combat. Placez le gabarit d'Explosion de 5" de façon à ce que le trou central recouvre entièrement le socle d'une figurine alliée. Toute unité touchée par le gabarit subit d3 touches de Force 10 ou 2d3 touches de Force 10 si le trou central du gabarit recouvre entièrement le socle. Ces attaque n'ignore pas les Boucliers Énergétiques même si le titan choisi dont le trou central recouvre le socle est à 2" d'un Titan avec des Boucliers actifs.

STRATAGEM : SACRIFICIAL LOCK-ON (2)

Play this Stratagem at the start of any Combat phase. Place the 5" Blast Marker so that the central hole is entirely over a friendly model's base. Any unit touched by the marker suffers d3 Strength 10 hits, or 2d3 Strength 10 hits if the central hole of the Blast Marker is entirely over its base. This attack does not ignore void shields, even if the friendly model the marker is centred over is within 2" of a Titan with active shields.



SUPPORT TACTIQUE



TACTICAL SUPPORT

STRATAGÈME : BARRAGE DE COUVERTURE (1)

Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle phase. Placez le gabarit d'Explosion de 5" n'importe où sur le champ de bataille. Toute partie du champ de bataille placée sous le gabarit bloque les lignes de vue. Retirez le gabarit à la fin du tour. Ce Stratagème peut être acheté plusieurs fois mais on ne peut en jouer qu'un seul par tour.

STRAGEM : CONCEALMENT BARRAGE (1)

Play this Stratagem at the start of any phase. Place the 5" Blast marker anywhere on the battlefield. Any part of the battlefield underneath the template blocks line of sight. Remove the Blast marker at the end of the round. This Stratagem can be purchased multiple times, however it can only be played once per round.

STRATAGÈME : CONNEXION MIU (1)

Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie. Le joueur choisit deux de ses Titans pour une connexion MIU. Pour le reste de la partie, au moment de résoudre l'attaque d'une arme, vous pouvez mesurer depuis n'importe lequel des deux Titans liés pour déterminer si la portée est Courte ou Longue. Si l'un des deux Titans liés subit le Dommage Critique MIU Feedback, les deux Titans le subissent et le Stratagème est annulé pour le reste de la partie, même si le dommage est réparé.

STRAGEM : MIU LINK (1)

Play this Stratagem in the first Strategy phase. The player chooses two of their Titans to link MIU. For the remainder of the game, when making a weapon attack, you may measure from either linked Titan for the purposes of determining the Accuracy value for Short and Long range. If either of the linked Titans suffers the MIU Feedback Critical Damage effect, both Titans suffer it and the MIU Link Stratagem is ignored for the remainder of the game, even if the damage is repaired.

STRATAGÈME : SERVITEUR AMÉLIORÉ (2)

Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie. Le joueur choisit l'un de ses Titan pour lui attribuer un Ingénieur Vétéran. Augmentez la valeur de Serviteur de ce Titan de 1 pour chacune des phases de Réparation jusqu'à la fin de la bataille. Notez que cela n'affecte pas les jets de Réparation faits dans le cadre d'un ordre de Réparation d'Urgence.

STRAGEM : AUGMENTED SERVITOR CLADES (2)

Play this Stratagem in the first Strategy phase. The player chooses one of their Titans to have a Senior Engineer aboard. Increase the Servitor Clades of that Titan by 1 during each Damage Control phase for the remainder of the battle. Note, this does not affect Repair rolls made as part of the Emergency Repair order.

STRATAGÈME : PRINCEPS VÉTÉRAN (1)

Quand ce Stratagème est choisi, le joueur choisit l'un de ses Titans non dirigés par un Princeps Seniores pour qu'il soit commandé par un Princeps Vétéran. Ajoutez 1 au résultat de n'importe quel test de Commandement effectué pour assigner un ordre au Titan choisi. Ce Stratagème peut être acheté plusieurs fois mais chaque Titan ne peut en recevoir qu'un seul.

STRAGEM : VETERAN PRINCEPS (1)

When this Stratagem is chosen, the player chooses one of their titans that is not a Princeps Seniores' Titan to be commanded by a Veteran Princeps. Add 1 to the result of any Command checks made when issuing an order to the chosen Titan. This Stratagem can be purchased multiple times, but any Titan can only benefit from this Stratagem once.

STRATAGÈME : MINES MAGNÉTIQUES (3)

Jouez ce Stratagème immédiatement après qu'une unité ennemie a terminé son mouvement ou a tourné. Cette unité subit d3 touches de Force 5 au niveau de ses Jambes. Les Bouclier Energétiques sont ignorés. Si cette unité subit une Touche Directe, Devastatrice ou Critique à cause de ce Stratagème, elle abandonne son ordre et doit résoudre immédiatement un ordre Shutdown. Cet ordre est retiré à la phase de Fin de ce tour.

STRATAGEM : SHOCK MINES (3)

Play this Stratagem immediately after an enemy unit has finished moving or making a turn. That unit suffers d3 S5 hits to its legs. Shields saves cannot be made against these hits. If that unit suffers any Direct, Devastating or Critical Hits from this Stratagem, the unit discards any order it has and is immediately issued a Shutdown order. This Shutdown order is removed in the End phase of that round.

STRATAGÈME : NUAGE TRACEUR (1)

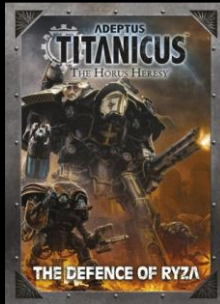
Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle phase. Placez le gabarit d'Explosion de 5" n'importe où sur le champ de bataille. Un joueur peut relancer les jets pour Toucher des attaques faites contre n'importe quelle unité sous le gabarit. Retirez le gabarit à la fin du tour. Ce Stratagème peut être acheté plusieurs fois mais on ne peut en jouer qu'un seul par tour.

STRATAGEM : TRACER CLOUD (1)

Play this Stratagem at the start of any phase. Place the 5" Blast marker anywhere on the battlefield. A player may re-roll Hit rolls for attacks made against any unit underneath the marker. Remove the Blast marker at the end of the round. This Stratagem can be purchased multiple times, however it can only be played once per round.



GUERRE EXPÉRIMENTALE



EXPERIMENTAL WARFARE

STRATAGÈME : MISSILES GUIDÉS (2)

Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie de la partie. Le joueur choisit l'un de ses Titans armés d'un Lance-Missiles Apocalypse ou d'une paire de Lance-Missiles Apocalypse, du moment que ce titan n'a pas déjà une amélioration affectant cette arme. Retirez 3 à la caractéristique d'attaque de l'arme (jusqu'à un minimum de 1). Pour le reste de la partie, les attaques de cette arme ne subissent aucun modificateur négatif au moment d'attaquer une cible cachée ou une cible hors de vue via la capacité Barrage.

STRAGEM : HOMING WARHEADS (2)

Play this Stratagem in the first Strategy phase of the game. The player chooses one of their Titans armed with an Apocalypse missile launcher or paired Apocalypse missile launchers, so long as that Titan does not already have an upgrade affecting that weapon. Subtract 3 from the Dice Value of the weapon (to a minimum of 1). For the remainder of the game, attacks with that weapon do not suffer negative modifiers when attacking an obscured target or when attacking a target out of line of sight via the Barrage trait.

STRATAGÈME : REFROIDISSEUR AMÉLIORÉ (2)

Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Le joueur choisit l'un de ses titans ; pour le reste de la partie, lancez 1d6 à chaque fois que le Titan doit augmenter son niveau de Réacteur. Sur un 5+, augmentez le niveau de Réacteur d'une localisation de moins que normalement, jusqu'à un minimum de zéro localisation (ie si deux symboles ont été obtenus au dé de Réacteur, un 5+ augmenterait le niveau de Réacteur de un et non de deux). Si un effet implique d'effectuer plusieurs augmentations, comme dans le cadre de la capacité Tir Soutenu, testez pour chaque augmentation du niveau de Réacteur.

STRATAGEM : ENHANCED COOLANT (2)

Play this Stratagem during any Strategy phase. The player chooses one of their titans; for the remainder of the game, roll a D6 each time that Titan would increase its Reactor level. On a 5+, increase the Reactor level by one less hole than normal, to a minimum of zero holes (e.g., if two symbols were rolled on the Reactor dice, a 5+ would increase the Reactor level by one, not two). If an effect results in multiple increases, such as rolling multiple is while using the Maximal Fire trait, roll individually for each increase.

STRATAGÈME : SYSTÈMES REDONDANTS (2)

Jouez ce Stratagème dans n'importe quelle phase de Stratégie. Le joueur choisit l'un de ses titans ; la première fois qu'il subit un Dommage Critique, il est ignoré – ne déplacez pas le marqueur sur la piste. Tous les autres effets, comme la perte de Points de Structure, sont appliqués. Si un Titan doit déplacer le marqueur de Dommage Critique plusieurs fois dans le cadre d'une attaque, déplacez-le d'une localisation en moins. Ensuite, défaussez ce Stratagème.

STRATAGEM : REDUNDANT SYSTEMS (2)

Play this Stratagem during any Strategy phase. The player chooses one of their titans; the first time Critical Damage is suffered by that Titan it is ignored – do not move the marker up the tracker. Any other effect, such as loss of Structure points still occurs. If a Titan is forced to move the Critical Damage marker for more than once for an attack, move it one fewer space. Then, discard this Stratagem.

STRATAGÈME :**LOCOMOTEURS EXPÉRIMENTAUX (1)**

Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie de la partie. Le joueur choisit l'un de ses Titans ; pour le reste de la bataille, le Titan peut utiliser sa Vitesse Améliorée sans pousser son réacteur. Durant chaque phase de Fin, lancez 1d10 pour ce Titan. Sur un 1, le Titan subit une Touche Dévastatrice aux Jambes et ce Stratagème est défaussé.

STRATAGEM :**EXPERIMENTAL LOCOMOTORS (1)**

Play this Stratagem in the first Strategy phase of the game. The player chooses one of their Titans; for the remainder of the battle, the Titan may use its boosted Speed characteristic without pushing its reactor. During every End phase roll a D10 for this Titan. On a 1, the Titan suffers a Devastating Hit to Legs and this Stratagem is discarded.

STRATAGÈME : SIGNAL DE SURCHARGE (1)

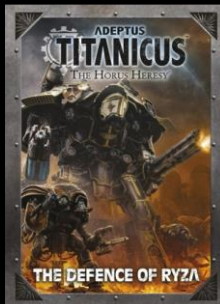
Jouez ce Stratagème quand un Titan (ami ou ennemi) à moins de 12'' d'un Titan ami subit un Dommage Catastrophique, avant de jeter un dé sur la table des Dommages Catastrophiques. Au moment de jeter un dé sur la table des Dommages Catastrophiques pour le Titan choisi, ajoutez 4 au résultat.

STRATAGEM : OVERRIDE SIGNAL (1)

Play this Stratagem when a Titan (friend of foe) within 12'' of a friendly Titan suffers Catastrophic Damage, before rolling on the Catastrophic Damage table. When rolling the Catastrophic Damage table for the chosen Titan, add 4 to the result.



RUSES ET TACTIQUES



TRICKS AND TACTICS

STRATAGÈME : ATTAQUE AU CRÉPUSCULE (2)

Jouez ce Stratagème dans la première phase de Stratégie de la partie. Pendant la phase de Fin du Tour 3, le Premier Joueur doit lancer (D6+1)x5 pour déterminer la visibilité maximale en pouces de chaque unité du champ de bataille pour le reste de la partie – seuls les ennemis à cette portée peuvent être la cible d'une attaque. Les unités qui ont fait une attaque avec une arme sans la capacité Corps à Corps plus tôt dans le tour peuvent être prises pour cibles, quelle que soit la distance à laquelle une unité peut voir.

STRAGEM : DUSK ATTACK (2)

Play this Stratagem in the first Strategy phase of the game. During the End phase of Turn 3, the First Player must roll (D6+1)x5 to determine how many inches every unit on the battlefield can see for the remainder of the battle – only enemies within this range can be targeted by an attack. Units that have made an attack with a weapon without the Melee Trait previously in a round can be targeted, regardless of the distance a unit can see.

STRATAGÈME : FAUX RENSEIGNEMENTS (1)

Jouez ce Stratagème après le déploiement de tous les objectifs. Choisissez un objectif sur le champ de bataille. Déplacez cet objectif de d6" dans n'importe quelle direction – il peut quitter sa zone de déploiement normal. L'objectif ne peut pas être déplacé en dehors du champ de bataille ou sur un terrain Bloquant.

STRAGEM : FALSE INTEL (1)

Play this Stratagem after all objectives have been deployed. Pick an objective on the battlefield. Move that objective D6" in any direction – this can take it outside its normal deployment area. The objective cannot be moved off the board, nor can it overlap with a piece of Blocking terrain.

STRATAGÈME : SURCHARGE DU RÉACTEUR (2)

Jouez ce Stratagème au moment d'activer un Titan pendant la phase de Combat. Si le niveau des Boucliers Énergétiques est X, défaussez immédiatement ce Stratagème. Sinon augmentez le niveau de Réacteur du Titan d'autant de localisations que vous le souhaitez – vous ne pouvez pas avancer le pion au-delà de la fin de la piste. Pour chaque localisation parcourue par le pion, réparez le niveau des Boucliers Énergétiques de 1. Ceci compte comme l'activation du Titan pour ce tour.

STRAGEM : REACTOR SURGE (2)

Play this Stratagem when activating a Titan in the Combat phase. If the chosen Titan has a Shield level of X, this Stratagem is immediately discarded. Otherwise, increase the Titan's Reactor Status level by any number of holes – you cannot voluntarily advance it further than the end of the Status tracker. For each hole the marker is moved along the Reactor Status level, repair the Titan's Void Shield level by 1. This counts as the Titan's activation for this round.

STRATAGÈME : SHUTDOWN PARTIEL (1)	STRATAGEM : PARTIAL SHUTDOWN (1)
Jouez ce Stratagème au début de n'importe quelle phase de Mouvement. Choisissez un Titan ami pour lancer un Shutdown Partiel. Le Titan reçoit immédiatement un ordre Shutdown qui remplace tout autre ordre qui aurait pu lui avoir été donné auparavant. Les Boucliers Énergétiques d'un Titan qui a lancé un Shutdown Partiel ne s'effondrent pas. De plus un Titan ayant reçu un ordre Shutdown dans le cadre du Stratagème Shutdown Partiel réduit son niveau de Réacteur de 1 et non de 2 pendant la Phase de Réparation et les jets de Réacteur peuvent être effectués si le Titan y est obligé. En dehors de ces exceptions, un Titan en Shutdown Partiel suit les règles normales de l'ordre Shutdown telles qu'elles sont décrites dans le livre des règles <i>Adeptus Titanicus</i>.	Play this Stratagem at the start of any Movement phase. Choose a friendly Titan to initiate Partial Shutdown. The chosen Titan is immediately issued Shutdown orders, replacing any Order previously given. The void shields of a Titan that has initiated a Partial Shutdown do not collapse. In addition, a Titan issued Shutdown orders as part of the Partial Shutdown Stratagem reduces its Reactor level by 1 instead of 2 during the Damage Control phase and Reactor rolls can be made for the Titan if forced to do so. Barring these exceptions, a Partially Shutdown Titan follows all other normal rules for the Shutdown order as described in the <i>Adeptus Titanicus</i> rulebook.
STRATAGÈME : ÉVALUATION TACTIQUE (2)	STRATAGEM : TACTICAL ASSESSMENT (2)
Jouez ceci à la fin de la phase de Déploiement, avant de déterminer le Premier Joueur. Le joueur peut immédiatement abandonner son objectif et en déterminer un nouveau en lançant 2d6 sur la table des Objectifs de la Mission comme cela est décrit dans le livre des règles <i>Adeptus Titanicus</i>.	Play this at the end of the deployment phase, before rolling to see who is the First Player. The player may immediately discard their current objective and determine a new one by rolling two D6 on the Mission Objective table as described in the <i>Adeptus Titanicus</i> rulebook.
STRATAGÈME : ULTIME EFFORT (1)	STRATAGEM : LAST DITCH EFFORT (1)
Jouez ce Stratagème quand un Titan ami tombe à cause d'un dommage catastrophique Laid Low ou Wild Fire. Le joueur contrôlant le Titan peut choisir dans quelle direction le titan tombe plutôt que de le déterminer en lançant les dés de dispersion. Si, pour n'importe quelle raison, les deux joueurs peuvent choisir la direction dans laquelle le Titan tombe, déterminez aléatoirement cette direction et défaissez ce Stratagème.	Play this Stratagem when a friendly Titan falls due to the Laid Low or Wild Fire Catastrophic Damage effect. The controlling player may choose the direction the Titan falls, rather than determining it by rolling a Scatter dice. If, for whatever reason, both players are allowed to choose the direction the Titan falls, randomly determine the direction as normal and discard this Stratagem.