

# EPIC ARMAGEDDON

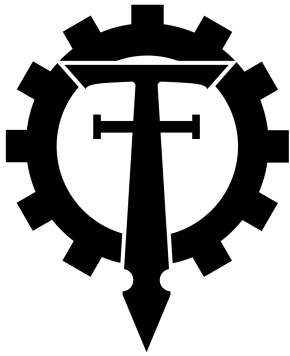


**CODEX**

# LEGIONS TITANIQUES

EA-FR

# LÉGIONS TITANIQUES



"En vérité, un Titan n'a que trois ennemis contre lesquels il doit se protéger : la folie, l'orgueil et un de ses semblables."

**Grand Maître Volkus, Ordo Sinister**

## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une Légion Titanique. Les **Titans** sont d'immenses machines de combat, des guerriers humanoïdes mécaniques pouvant atteindre jusqu'à 30 mètres de haut. Ils instillent la terreur par leur simple présence, et peu de choses peuvent égaler leur armement. Peu d'ennemis, à part un autre Titan, peuvent s'opposer à eux.

Les Légions Titaniques sont organisées en formations appelées **formations de bases, formations de soutien et formations de soutien rare**.

Pour chaque formation de base vous pouvez prendre jusqu'à deux formations de soutien et/ou une formation de soutien rare (jusqu'à un maximum d' $\frac{1}{3}$  des points de l'armée).

Chaque *formation* peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque *formation* quelle *amélioration* est autorisée. Chaque *amélioration* autorisée ne peut être prise qu'une fois par *formation* pour un maximum de quatre par *détachement*. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion.



Emblème du Collegia Titanica.

## Règle spéciale : Boucliers du vide

Certains engins de guerre comme les Titans impériaux, les Léviathans de la Garde Impériale et des Squats ou encore les Deathwheels de la Black Legion sont protégés par des boucliers énergétiques. Le nombre de boucliers de chaque engin de guerre est noté sur sa fiche d'unité.

Chaque bouclier stoppe automatiquement un point de dommages avant de se désactiver. **Ne faites pas de sauvegarde contre les attaques stoppées par des boucliers, n'ajoutez pas non plus de pion d'impact pour chaque bouclier désactivé.** Une fois que tous les boucliers sont désactivés, l'engin de guerre peut être endommagé normalement. Faites les jets de sauvegarde habituels contre les touches subies.

**Les touches de corps à corps lors d'un assaut ignorent les boucliers, mais pas celles de fusillade.**

Les boucliers désactivés peuvent être réparés. **Un engin de guerre répare un bouclier désactivé à la fin de chaque tour.** De plus, si un engin de guerre se **regroupe**, il peut utiliser le résultat de son dé pour retirer des pions d'impact ou pour réparer des boucliers (par exemple, si le résultat est 2, vous pouvez soit retirer 2 pions d'impact, soit réparer 2 boucliers, soit retirer 1 pion d'impact et réparer 1 bouclier).

## Règle spéciale : Tunneliers

Le Mechanicum utilise des Tunneliers pour mener sans danger par voie souterraine les troupes à des lieux clés du champ de bataille :

- Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux, ils n'interviennent pas directement dans le jeu tant qu'ils n'émergent pas.

- Noter secrètement au début de quel tour ils feront surface ainsi que les coordonnées (à partir de la pointe de la ou d'une des foreuses) où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.

- Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils ne peuvent le faire qu'à partir du second tour et s'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour.

- Les tunneliers émergeant sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie. Une fois les tunneliers placés vous pouvez faire débarquer vos troupes de suite.

- Il n'y a pas de déviation mais si toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.

- S'il y a plus d'une unité de Tunnelier qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

## Alliance : Mechanicum

Un tiers des points d'une liste de Légions Titaniques peut être sélectionné dans l'un des deux codex **Chevaliers Impériaux** ou **Adeptus Mechanicus**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc.) et elle ne peut pas inclure d'unités possédant la note *Commandant Suprême*.

## LISTE D'ARMÉE DES LÉGIONS TITANIQUES

Les armées des Légions Titaniques ont une **valeur stratégique de 3**. Les formations de l'armée ont une **initiative de 1+**.

### FORMATIONS DE BASES

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Titan Warlord	1 titan Warlord	Légit, Princeps Vétéran, Multi-lasers de carapace, Icône sacrée, Auspex Amélioré, Cloche de dévotion	725 pts
Titan Warbringer Nemesis	1 titan Warbringer	Légit, Princeps Vétéran, Icône sacrée, Auspex Amélioré	700 pts
Titan Reaver	1 titan Reaver	Légit, Princeps Vétéran, Multi-lasers de carapace, Icône sacrée, Auspex amélioré	575 pts
0-2 Meutes de Warhounds	2 titans Warhounds	Princeps Vétéran	500 pts

### FORMATIONS DE SOUTIEN

(Deux formations de soutiens par formations de bases)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Titan Warhound	1 titan Warhound	Princeps Vétéran	275 pts
Cohorte de Secutarii Peltastes	8 unités de Secutarii Peltastes	Tunneliers	200 pts
Cohorte de Secutarii Hoplites	8 unités de Secutarii Hoplites	Tunneliers	200 pts

### FORMATIONS DE SOUTIEN RARE

(Une formation de soutien rare par formation de base jusqu'à 1/3 des points maximum)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Titan Imperator	1 titan Imperator	Légit	1250 pts
Titan Imperator Warmonger	1 titan Imperator Warmonger	Légit	1250 pts

### AMÉLIORATIONS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation et chaque formation peut recevoir au plus 4 améliorations)

Améliorations	Notes	Coût
0-1 Légit	Ajouter un Légit au Titan	50 pts
Princeps Vétéran	Ajouter un Princeps Vétéran au Titan : Warlord Warhound, Reaver, Warbringer	25 pts 50 pts
Multi-lasers de Carapace	Ajouter des Multi-lasers de carapace au Titan	25 pts
Icône Sacrée	Equiper le Titan d'une Icône Sacrée ou remplacer un système d'arme de carapace par une Icône Sacrée	50 pts Gratuit
Cloche de Dévotion	Equiper le Titan d'une Cloche de Dévotion ou remplacer deux systèmes d'arme de carapace pour une Cloche de Dévotion	100 pts Gratuit
Auspex amélioré	Equiper le Titan d'un Auspex amélioré	25 pts
Tunneliers	Vous pouvez choisir l'une des options suivantes : Ajouter 4 Termites à la formation Ajouter 1 Taupé à la formation Ajouter 1 Fouisseuse à la formation	100 pts 50 pts 75 pts

## Armement des Titans

Les Titans choisissent leur armement avec les restrictions suivantes :

1. Un Titan Warhound est équipé de deux armes légères.
2. Un Titan Reaver doit être équipé de 3 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support.
3. Un Titan Warbringer Nemesis doit être équipé de 2 Armes de bras à choisir parmi Canon Gatling, Turbo Laser, Canon Fuseur et Canon Volcano.
4. Un Titan Warlord doit être équipé de 4 armes aux choix parmi les armes d'assaut, tactiques et de support

Les armes des catégories Légères et Assaut sont **gratuites**, les armes Tactiques coûtent **25 points** pièce et les armes de support coûtent **50 points** pièce. Ces points s'ajoutent à ceux du Titan sélectionné.

Le Titan Warlord a la possibilité de prendre une deuxième arme tactique de carapace identique **gratuitement**, parmi : Lance-roquette apocalypse, Destructeur Turbo-laser, Méga-bolter Vulcain, Canon Gatling.

### ARMES LÉGÈRES

Arme	Portée	Puissance de feu
Griffe d'Ursus	(contact)	Arme d'assaut, +1A, TT (1D3)
Matrix Shock Lance	30cm (15cm)	2xAC3+, Lance, Ignore les boucliers du Vide Arme Légère, +1A, Lance, Ignore les boucliers du Vide
Canon à Plasma Léger	45cm	2xMA2+, Rchg
Canon Inferno Léger	30cm (15cm)	2PB, IC Arme Légère, +1A, IC
Destructeur Turbo Laser Léger	45cm	4xAP5+/AC3+
Méga Bolter Vulcain Léger	45cm	4x AP3+/AC5+

### ARMES D'ASSAUT

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Module d'assaut Corvus	(15cm)	Arme Légère, +4A, Transport (8)	Emplacement de Bras uniquement, Titan Warlord uniquement
Poing de Combat	(contact)	Arme d'Assaut, +3A, TT (D3)	Emplacement de Bras uniquement
Poing tronçonneur	(contact)	Arme d'Assaut, +6A, MA	Emplacement de Bras uniquement
Démolisseur	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, TT (D6), FeP	Emplacement de Bras uniquement

### ARMES TACTIQUES

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Canon à Plasma	60cm	3xMA2+, Rchg	Emplacement de Bras uniquement
Canon Inferno (PB)	30cm (15cm)	4PB, IC Arme Légère, +2A, IC	Emplacement de Bras uniquement
Destructeur Turbo Laser	60cm	4xAP5+/AC3+	
Méga Bolter Vulcain	45cm	6x AP3+/AC5+	
Lance-roquettes Apocalypse	60cm	4PB	Emplacement de carapace uniquement
Canon Gatling (Titan)	60cm	4xAP4+/AC4+	
Thermo Fuseur	(15cm)	Arme Légère, +3A, MA	Emplacement de Bras uniquement
Canon Fuseur	30cm (15cm)	2xMA3+, TT (1) Arme Légère, +1A, TT (D3)	Emplacement de Bras uniquement
Poing de Combat Arioch	30cm (contact)	2x AP3+/AC5+ Arme d'Assaut, +3A, TT (D3)	Emplacement de Bras uniquement, Titan Warlord uniquement

### ARMES DE SUPPORT

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Annihilateur à plasma	90cm	4xMA2+, Rchg	Emplacement de Bras uniquement
Sismo Canon (Titan)	90cm	3PB, MA	Emplacement de Bras uniquement
Canon Volcano (Titan)	90cm	MA2+, TT (D3)	Emplacement de Bras uniquement
0-1 Missile Warp	Illimité	MA2+, Uniq, TT (D3), Ind	Cette Arme ignore les boucliers du Vide. Emplacement de carapace uniquement
Missile de barrage	Illimité	8PB, Uniq, Rpt, Ind	Emplacement de carapace uniquement

### AMÉLIORATIONS DES TITANS

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Multi-Laser de Carapace	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	
Icône Sacrée	-	-	Ajouter la Note <i>Charismatique</i> au Titan.
Cloche de Dévotion	-	-	Mouvement Titan +5cm, ajouter la Note <i>Charismatique</i> , Meneur et Sauvegarde Invulnérable au Titan.
Auspex Amélioré	-	-	Ajouter la Note <i>Tir Indirect</i> à toutes les Armes ayant une valeur de Barrage.

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES LÉGIONS TITANIQUES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Titan Warhound</b>	EG	30cm	5+	4+	4+	2x Armes de Bras	-	Frt	<p>CD3 / BI2 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warhound et infligeant une touche sur un 6+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warhound subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur</p> <p>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>
<b>Titan Reaver</b>	EG	20cm	4+	3+	3+	Armes de Carapace 2x Armes de Bras	- -	FrtF Frt	<p>CD6 / BI4 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur</p> <p>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>
<b>Titan Warbringer Nemesis</b>	EG	15cm	4+	3+	3+	Nemesis Quake Canon 2x Batterie de Défense modèle Anvillus 2x Arme de bras Warbringer Nemesis	90cm 45cm -	3PB, MA, Ind, FrtF 2x AP3+/AC4+/AA5+ Frt	<p>CD7 / BI5 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warbringer et infligeant une touche sur un 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warbringer subit un point de dommage supplémentaire. Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur</p> <p>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</p>
<b>Titan Warlord</b>	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Armes de carapace 2x Armes de Bras	- -	FrtF Frt	<p>CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur 4-6 la fissure est réparée.</p> <p>Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur</p> <p>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</p>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Titan Imperator</b>	EG	15cm	4+	4+	3+	Canon Fournaise 4x Obusier Sismo Canon Laser de défense Annihilateur à Plasma Suzerain Armement Tertiaire Bastions	60cm 75cm 90cm 90cm 90cm (15cm) (15cm)	10PB, FrtF AP4+/AC4+ 3PB, MA, FrtF MA2+/AA4+, TT (D3) 4xMA2+, FrtF, Rchg, TT (D3) Arme Légère, +2A Arme Légère, +4A	<i>CD12 / B18 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant l'Imperator et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, l'Imperator subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</i>  <i>Notes : Charismatique, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Transport (8) : Secutarii</i>  <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</i>
<b>Titan Imperator Warmonger</b>	EG	15cm	4+	4+	3+	Missiles Doomstrikes Canon Vengeance 4x Autocanon Hyde Arme de tête Armement Tertiaire Bastions	(illimité) 90cm 45cm 45cm (15cm) (15cm)	2xMA3+ 2xMA2+ 2xAP4+/AC5+/AA5+ AP4+/AC4+, FrtF Arme Légère, +2A Arme Légère, +4A	<i>CD12 / B18 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warmonger et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Warmonger subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</i>  <i>Notes : Charismatique Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Centre de contrôle (permet 1 fois par tour de relancer un jet pour toucher d'une arme ou d'un système d'arme), Transport (8) : Secutarii</i>  <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</i>
<b>Légit</b>	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Commandant Suprême. Le Légit doit obligatoirement rejoindre un Titan Warlord ou Imperator. Si aucun Warlord n'est présent, il rejoindra un Titan Reaver</i>
<b>Princeps Vétéran</b>	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Commandant, Meneur</i>
<b>Secutarii Hoplites</b>	Inf	15cm	4+	4+	5+	Arc Lance	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Sauvegarde invulnérable</i>
<b>Secutarii Peltastes</b>	Inf	15cm	5+	5+	4+	Galvanic Caster	(15cm)	Arme Légère	<i>Sauvegarde invulnérable</i>
<b>Termite (AMTL)</b>	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (2) : Secutarii</i>
<b>Taupe (AMTL)</b>	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Capacité de dommage : 2, Critique: Détruit</i> <i>Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (8) : Secutarii</i>
<b>Fouisseuse (AMTL)</b>	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Capacité de dommage : 4, Critique: Détruit</i> <i>Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (16) : Secutarii</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

## Type :

**perso** : Personnage  
**Inf** : Infanterie  
**VL** : Véhicule Léger  
**VB** : Véhicule Blindé  
**EG** : Engin de Guerre  
**A** : Aéronef  
**VS** : Vaisseau Spatial

**CC** : valeur de Corps à Corps  
**FF** : valeur de Fusillade

## Puissance de Feu :

**AP** : Anti-Personnel  
**AC** : Anti-Char  
**MA** : Macro-Arme  
**PB** : Point de Barrage  
**AA** : Armes Antiaériennes  
**+1A** : Attaque Supplémentaire  
**FeP** : Frappe en Premier  
**IC** : Ignore les Couvert  
**Rpt** : Rupture  
**Rchg** : Rechargement  
**Ind** : Tir Indirect  
**Uniq** : Tir Unique  
**TT** : Tueur de Titan  
**Frnt** : Arc de Tir frontal  
**FrntF** : Arc de Tir frontal Fixe  
**Arr** : Arc de Tir Arrière  
**Drt** : Arc de Tir Droit  
**Gch** : Arc de Tir Gauche

**CD** : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.  
**BI** : Bouclier Impériaux

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Imperator	EG	15cm	4+	4+	3+	Canon Fournaise	60cm	10PB, FrtF	<i>CD12 / BI8 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant l'Imperator et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, l'Imperator subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.</i>
						4x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	
						Sismo Canon	90cm	3PB, MA, FrtF	
						Laser de défense	90cm	MA2+/AA4+, TT (D3)	
						Annihilateur à Plasma Suzerain	90cm	4xMA2+, FrtF, Rchg, TT (D3)	
						Armement Tertiaire Bastions	(15cm) (15cm)	Arme Légère, +2A Arme Légère, +4A	
<p><i>Notes : Charismatique, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Transport (8) : Secutarii</i></p> <p><i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.</i></p>									

## Vitesse :

**C** : Aéronef de type Chasseur  
**CB** : Aéronef de type Chasseur-Bombardier  
**B** : Aéronef de type Bombardier