

Règles Adeptus Titanicus

Le tour de jeu

Une partie se déroule en un nombre de tours variable, qui dépend notamment du scénario choisi, des conditions de victoire et du temps qu'il reste avant le dîner.

Un tour consiste en une suite d'activation d'unités. Lorsque c'est son tour, un joueur peut choisir une unité qu'il n'a pas encore activé pour l'activer, ou passer la main. Ensuite, c'est au joueur suivant, etc. On tourne ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'unités à activer ou que tous les joueurs passent la main successivement. Si un des joueurs dispose de plus d'unités que les autres, il pourra finir le tour seul en activant toutes ses unités restantes.

Unité

Une unité peut correspondre à :

- un titan
- un groupe de super-lourds identiques et cohérents
- un groupe de combat léger (infanterie, blindés, cohérent à 5cm)

Un groupe cohérent doit s'efforcer de finir son activation de façon à être connexe par arcs de moins de 5cm.

Une unité a un certain nombre de point d'action chaque tour (qui peut être variable). Avec un point d'action, il est possible de :

- se déplacer de sa capacité de mouvement (au maximum deux fois)
- utiliser une arme
- viser pour bénéficier de +1 au toucher sur la prochaine utilisation d'une arme et choisir l'effet le cas échéant (exemple viser le réacteur d'un titan)
- mettre une arme en alerte (2PA) jusqu'à la prochaine activation de l'unité. L'unité peut alors attaquer avec cette arme en réaction à une action ennemie à n'importe quel moment tant qu'elle a une ligne de vue sur l'ennemi à cet instant.
- faire une action spéciale (réparer ses boucliers, etc.)

Combat

Pour une arme, on jette le nombre de dés d'attaque. Un 1 rate toujours, un 6 touche toujours. Pour chaque touche on fait un jet de dommages

1D6 + Force de l'arme + Points de Structure perdus.

Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur d'armure, on inflige un nombre de dégâts égal à la différence, avec un minimum de 1 (dans l'ordre ... 1, 1, 2, 3, 4, etc.). Une arme de titan inflige toujours un dégât sur un 6. Chaque point de dégât retire un point de structure supplémentaire à la cible. Arrivés à zéro, la cible est détruite.

Si seulement 50% la cible est visible, on applique -1 pout toucher.

Si le tireur n'a pas encore bougé pendant son activation, on applique +1 pour toucher.

Une arme qui a déjà servi dans le tour subit un modificateur cumulatif de -1 au toucher (il devient de plus en plus dur de viser, ou les combattants sont fatigués). Les armes notées !X ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour.

Si une arme est notée CC (close combat) l'unité adverse a l'opportunité d'attaquer avec une arme CC si elle en possède une et qu'elle est encore en vie après la résolution de l'attaque. Les attaques de close combat ont une portée de 3 cm.

Types d'unités

Titans

Lorsque l'on attaque un titan, on choisi d'attaquer haut ou bas. Pour les armes à courte portée, il peut être nécessaire de vérifier que l'on peut attaquer la zone. En général seuls les titans pourront attaquer les autres titans en haut au corps à corps.

Super lourds

Capables d'encaisser plusieurs dégâts. En général, un super lourd perd 1PA par dommage reçu.

Infanterie et unités légères

Une unité légère (pas un super lourd, ni un titan) peut se déplacer de 5 cm juste avant d'attaquer avec une arme CC. Cela représente la charge au corps à corps.

Titans impériaux

Les titans impériaux touchent sur un 4+.

Un bouclier a une armure de 8.

On répare un bouclier sur un 4+, on lance 1D6 par bouclier tombé.

Action spéciale : puissance sur le générateur de boucliers (VSG) 1PA pour avoir des boucliers à 10 d'armure jusqu'à la prochaine activation du titan.
Lancer 1D6, sur un 1 le générateur de boucliers est détruit.

Dégâts sur les titans impériaux

En haut, à partir du deuxième point de structure perdu, on tire un D6 pour déterminer un effet spécial :

[1-3] une arme détruite

[4] VSG détruit, puis réacteur endommagé

[5-6] réacteur endommagé (-2PA), puis explosion

En bas, le premier point de structure fait perdre un 45°, le deuxième la moitié de la distance de mouvement, le troisième un autre 45° (s'il n'en reste pas, la moitié du mouvement restant, etc.) Un titan à qui il reste au moins 1 cm de mouvement peut toujours choisir de tourner de 45° au lieu d'avancer.

Mouvement

Un titan qui choisit de reculer ou de se déplacer sur le côté pendant son action de mouvement voit son déplacement réduit de moitié.

Si un titan passe sur un terrain difficile pendant son action de mouvement, son déplacement est réduit de moitié.

Warlord (titan) - 6x 3 + PA	
15 cm + T	6 VS
HAUT - Armure 12/10	□ □ □ □ □
À partir de 2 dégâts, on tir 1D6 pour endommager un emplacement : [1, 2, 3, 4] armes, [5] VSG, [6] réacteur (-2D de PA)	
BAS - Armure 12/10	□ □ □ □ □

Reaver (titan) - 5x 3 + PA	
20 cm + TT	4 VS
HAUT - Armure 11	□ □ □ □
À partir de 2 dégâts, on tir 1D6 pour endommager un emplacement : [1, 2, 3, 4] armes, [5] VSG, [6] réacteur (-2D de PA)	
BAS - Armure 11	□ □ □ □

Warhound (titan) - 4x 3 + PA	
25 cm + TTT	2 VS
HAUT - Armure 10	□ □ □
À partir de 2 dégâts, on tir 1D6 pour endommager un emplacement : [1, 2, 3, 4] armes, [5] VSG, [6] réacteur (-2D de PA)	
BAS - Armure 10	□ □ □
Vulcan mega-bolter	30cm 8x 4+ 4
Plasma cannon	45cm 4+ 7

Orks

STOMPA (super lourde) - 2PA*	
15 cm + T	1 bouclier (7)
Armure 9, arrière 7 □□*	
Kannon	45 cm 5+ 5
Big shootas	30 cm 2x 5+ 2
Tronso'	CC 3+ 6
Kou'd'pié	CC 2x 4+ 4

SKULLHAMMA (super lourde) - 2PA*	
20 cm + TT	Armure 9 (7) □□*
Kannon	45 cm 2x 5+ 4
Big shootas	30cm 4x 5+ 2
Ecraz'	CC 2x 4+ 3

GARGANT	
HAUT : À chaque dégâts, on tire 1D6 pour dommages spéciaux : [1-2] armes, [3-4] chaudière, [5-6] feu.	
BAS : 5cm en moins par dégât. À chaque dégâts, on tire 1D6 : [1-2] arme d'bide, [3-4] chaudière, [5-6] feu.	
Un dégât de chaudière fait perdre un dé de PA.	
Au début de l'activation on tire un D6 par feu : sur 6 il est éteint, sur 2 ou 3 un feu supplémentaire, sur 1 le gargant explose !	
GOFF GARGANT - 5x 5 + PA	
15 cm + T	6 boucliers (7)
HAUT - Armure 11 (9)	□□□□□□
BAS - Armure 11 (9)	□□□□□□
Kanon d'bide	75 cm 1! 4+ 2x10
Gatlin'	45 cm 6x 5+ 5
Gro' kannon	45 cm, 5+, 8
Kou'd'pié	CC 2x 4+ 4

BAD MOONZ GARGANT - 5x 5 + PA	
15 cm + T	6 boucliers (7)
HAUT - Armure 11 (9)	□□□□□□
BAS - Armure 11 (9)	□□□□□□
Un dégât de chaudière fait perdre un dé de PA.	
Kroko d'bide	CC 1! 4+ 9
Si le kroko fait des dégâts, il peut rester accroché. Le gargant et la cible ne peuvent plus se déplacer jusqu'à la destruction du kroko ou la décision du joueur. Le kroko touche ensuite automatiquement.	
Gross' tronso'	CC 2x 3+ 7
Kannon répèt'	45 cm 4x 4+ 6
Kou'd'pié	CC 2x 4+ 4

Eldars

Fantôme (titan) - 4x 2 + PA	
20 cm + TTT	Holo
Holo : -1 pour toucher pour chaque tranche de 10cm de mouvement lors de la dernière activation.	
HAUT - Armure 12	□ □ □ □
À partir de 2 dégâts, on tir 1D6 pour endommager un emplacement : 4 x armes, Holo, réacteur (-2PA)	
BAS - Armure 12	□ □ □ □
5cm + T en moins par dégât	
Batteries d'épaule	45 cm 4x 3 + 3
Star pulsar rafale	60 cm 6x 3 + 4
Star pulsar concentré	60 cm 3 + 9
Poing de puissance	CC 3 + 9

Wraithknight (dread.) - 2PA	
20 cm	Holo - Armure 9 □ □
Lance de feu	60 cm 3 + 6
Poings	CC 2x 3 + 3

Space marines

Space marine HQ (infanterie) - 3PA	
10 cm	Armure 6
Lance missile	45 cm 3 + 3
Bolters	20 cm 2x 3 + 2
Close combat	CC 2x 3 + 3

SM tactiques (inf.) - 2PA	
10 cm	Armure 5
Lance missile	45 cm 3 + 3
Bolters	20 cm 3 + 2
Close combat	CC 3 + 2