

Ch.17 Titans.

Sommaire :

XVII-A. Règles générales.	1
XVII-A-1. Déplacement.	1
XVII-A-2. Désengagement.	1
XVII-A-3. Tir sur un titan.....	1
XVII-A-4. Résistance aux dommages.	1
XVII-A-5. Résistance aux effets de jeu divers.....	1
XVII-B. Capacités titanesques.	2
XVII-B-1. Utiliser une capacité titanesque.	2
XVII-B-2. Sacrifier une capacité titanesque.	2
XVII-C. Liste des capacités titanesques communes.	2
XVII-C-1. Balayage.	2
XVII-C-2. Charge titanesque/X.....	2
XVII-C-3. Rugissement/X.....	2

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.

Les créatures les plus imposantes d'Aarklash sont appelées « Titans » par les érudits de tout le continent. Cette information est inscrite sur leur carte de références.

XVII-A. Règles générales.

XVII-A-1. Déplacement.

Les Titans sont de Très Grande Taille. À ce titre, ils ignorent les terrains encombrés.

Un Titan ne peut pas être disposé de manière à ce que sa base (même imaginaire) chevauche celle d'une autre figurine. Il n'est donc pas possible de dissimuler d'autres figurines en dessous.

XVII-A-2. Désengagement.

Les Titans peuvent tenter de se désengager (au moment de leur activation) lors d'un tour au cours duquel ils ont été chargés/ engagés. Les combattants de Petite Taille, Taille moyenne et Grande Taille n'augmentent pas la difficulté du désengagement.

Un tel désengagement est cependant impossible si la somme des Puissances des combattants adverses au contact du Titan est supérieure ou égale à 10.

XVII-A-3. Tir sur un titan.

Si un tir atteint un Titan engagé dans une mêlée, aucun jet de répartition n'est effectué : le Titan subit le jet de Blessures.

XVII-A-4. Résistance aux dommages.

Les blessures infligées à un titan ne peuvent pas être lue une ligne plus haut ou une colonne plus à droite, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Un jet de Blessures infligé à un Titan et dont la Force est inférieure ou égale à la moitié de sa Résistance (arrondi au supérieur) est soumis aux règles suivantes :

- Si le jet de Blessures bénéficie de Féroce, cette compétence est inefficace.
- Le jet ne peut infliger (au maximum) qu'une Blessure grave.

XVII-A-5. Résistance aux effets de jeu divers.

Lorsqu'un Titan est soumis aux effets d'un effet de jeu (ami ou ennemi), seuls les éventuels jets de Blessures que ces derniers lui infligent sont appliqués. Les autres effets sont ignorés, ainsi que les Blessures/ Sonné/Tué net appliqués sans jet de Blessures (Attaque primaire, Éternelle torpeur, Justice de Merin, Pétrification alchimique, etc...).

Les Titans ne sont pas affectés par les effets de jeu entraînant un déplacement (Offrande céleste et Apogée stellaire du Sceptre de sacrifice nocturne, Rejet, etc...).

XVII-B. Capacités titanesques.

Les Titans sont fournis avec une ou plusieurs cartes représentant leurs capacités spéciales. Une fois le déploiement effectué, ces cartes peuvent être incorporées à la séquence stratégique. Elles sont jouées indépendamment lors de la phase d'activation.

Si le joueur déploie plusieurs Titans, leurs cartes « capacités titanesques » doivent être différenciées, de manière à pouvoir identifier le Titan auquel elles sont liées.

XVII-B-1. Utiliser une capacité titanesque.

Le joueur peut incorporer une ou plusieurs cartes de capacité titanesque dans sa séquence stratégique au moment où celle-ci est constituée. Les pouvoirs représentés se déclenchent au moment où la carte correspondante est activée.

Ces cartes comptent dans la détermination du nombre de refus auquel chaque camp a droit. Elles ne sont pas considérées comme des combattants. Elles représentent le Titan pour tous les effets de jeu affectant une carte de la séquence stratégique.

Exemple : Un joueur dispose des cartes suivantes: Tarascus (carte de références), Rugissement (capacité titanesque), Balayage (capacité titanesque), Charge titanesque/15 (capacité titanesque), Gueule de Tarascus (capacité titanesque), Clone de Dirz (carte de références), Tigre de Dirz (carte de références) et Sasia Samaris (carte de références).

Le joueur constitue sa pioche stratégique de la manière suivante :

Charge titanesque/15, Tarascus, Rugissement, Clones de Dirz, Tigre de Dirz, Sasia Samaris, Gueule de Tarascus, Balayage.

Le Tarascus gratte le sol (Charge titanesque/15) avant d'effectuer une charge dévastatrice lors de son activation (Tarascus). Parvenue au cœur de l'armée adverse, il pousse un Rugissement qui met plusieurs adversaires en fuite. Il est rejoint par les clones de Dirz, puis par les tigres de Dirz et Sasia Samaris. Il croque les adversaires qui se trouvent devant lui (Gueule de Tarascus) avant de terminer par un Balayage qui écrase tous les ennemis encore au contact.

XVII-B-2. Sacrifier une capacité titanesque.

Une fois par tour, le joueur peut désigner une des capacités de son Titan juste avant que ce dernier subisse un jet de Blessures. La capacité désignée est neutralisée et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie ; elle est immédiatement retirée de la séquence stratégique. Le nombre de refus ne change pas pour le tour en cours. En contrepartie, le jet de Blessures est annulé.

XVII-C. Liste des capacités titanesques communes.

XVII-C-1. Balayage.

Orientation: Spécial.

Un test de Défense (difficulté=7) est effectué pour chaque combattant (ami ou ennemi) au contact du Titan. En cas d'échec, le combattant subit un jet de Blessures de Force égale à la moitié (arrondie au supérieur) de celle inscrite sur la carte du Titan. Cette attaque est réalisée en dehors de la phase de corps à corps. Aucun combattant ne perd de dé de combat. Les victimes ne peuvent pas effectuer de défense soutenue ou avoir recours à la contre-attaque (même si elles disposent d'Ambidextre).

La compétence « Acharné » des combattants de Petite Taille, Taille moyenne et Grande Taille est sans effet lorsqu'ils sont éliminés par cette capacité.

XVII-C-2. Charge titanesque/X.

Orientation: -

Le Titan bénéficie de la compétence « Impact/X » jusqu'à la fin du tour. La Force de l'impact n'est pas proportionnelle à la distance parcourue par le Titan : elle est fixée à X.

Le Titan n'est pas considéré comme une machine de guerre.

La compétence « Acharné » des combattants de Petite taille, Taille moyenne et de Grande taille est sans effet lorsqu'ils sont éliminés par cette capacité.

XVII-C-3. Rugissement/X.

Orientation: Spécial.

Tous les combattants adverses situés (même partiellement) à 15cm ou moins du Titan doivent effectuer immédiatement un test de Peur d'une difficulté égale à X.

