

WARHAMMER 40,000 SPACE MARINE



PACK DE MISSIONS DU LIEUTENANT TITUS

**"MON HONNEUR EST MA VIE...
MON OFFICE EST LA MORT... MON
SERMENT EST LE SERVICE ÉTERNEL."**

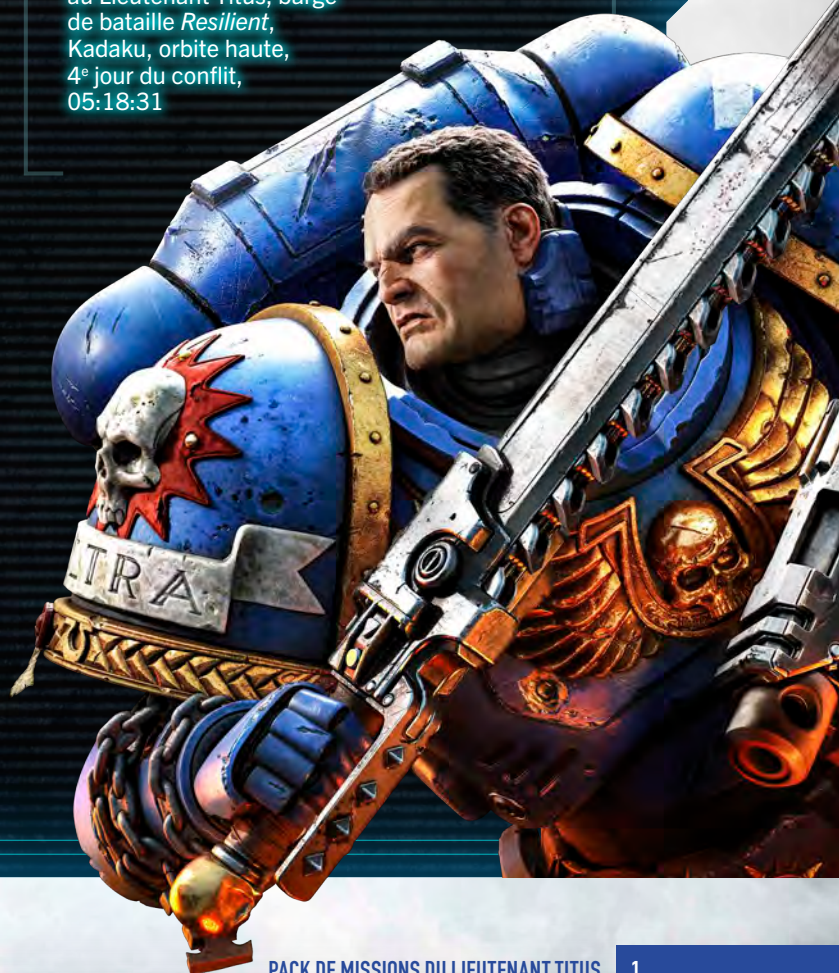
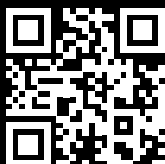
- Réarmement du Lieutenant Titus, barge
de bataille *Resilient*

**"VOUS ALLEZ REPRENDRE VOTRE PLACE AU
SEIN DES ULTRAMARINES. LE SEIGNEUR
CALGAR VOUS A OFFERT UNE SECONDE
CHANCE. NE LA GÂCHEZ PAS."**

- Chapelain des Ultramarines
au Lieutenant Titus, barge
de bataille *Resilient*,
Kadaku, orbite haute,
4^e jour du conflit,
05:18:31

WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

Le Pack de Missions du Lieutenant Titus est une variante du jeu Warhammer 40,000: Kill Team. Le jeu original inclut une gamme étendue de figurines détaillées, des décors immersifs et des règles conviviales. Dans les ténèbres d'un lointain futur, affrontez vos adversaires lors de batailles tactiques avec votre équipe d'agents d'élite. Pour en savoir plus et vous lancer dans le jeu, vous pouvez scanner le code ci-dessous.



Cette mission pour 1 à 3 joueurs vous fera revivre les combats contre des hordes de Tyranides de Warhammer 40,000 : Space Marine 2 en utilisant une version modifiée du système de jeu de Kill Team. Vos Space Marines (appelés agents de joueur), devront se battre contre des Tyranides, qui sont des agents non-joueur (appelés AnJ) générés de façon procédurale. Vous allez déplacer les AnJ et jeter les dés pour eux, mais leurs actions sont déterminées par un comportement, et le principe de menace vous aidera à prendre des décisions pour eux. Tout ceci est expliqué dans les pages qui suivent. Les termes en **orange** sont expliqués plus en détail dans la section des règles qui leur correspond.

MISE EN PLACE

Rassemblez un instrument de mesure en pouces, 10 dés à six faces (D6), ainsi que quelques pions et marqueurs. Placez la killzone (un plateau de jeu de 30" x 22" avec des décors et des marqueurs d'objectif). La carte de la mission utilise les décors de la Killzone: Volkus, mais n'importe quel décor de votre collection fera l'affaire.

Placez la première vague d'AnJ: 1 Guerrier Tyranide et 6 AnJ contenant n'importe quelle combinaison d'Hormagaunts et de Termagants. Placez-les à moins de 3" du marqueur d'objectif 1, avec des décors à leur **portée de contrôle** et interposés par rapport à la zone d'insertion du ou des joueurs.

Répartissez 3 agents Space Marines sous le contrôle de 1 à 3 joueurs. Déterminez un ordre d'activation en jetant un D6 pour chaque agent. L'agent de joueur ayant eu le plus haut résultat s'active en premier, et ainsi de suite. Si deux agents de joueur ou plus obtiennent une égalité, continuez à jeter les dés jusqu'à ce qu'on puisse déterminer un ordre. En suivant cet ordre, placez chaque agent de joueur entièrement dans la zone d'insertion du ou des joueurs. Notez bien l'ordre, car il sera réutilisé plus tard.

TOURS ALTERNÉS

Lors de la partie, on alterne entre un tour de joueur et un tour des AnJ, en commençant par le tour d'un joueur. Répétez ce processus et alternez les tours des joueurs et les tours des AnJ jusqu'à ce que la bataille se termine sur la victoire du ou des joueurs, ou celle des AnJ.

Quand c'est le tour d'un joueur, activez l'agent de joueur suivant dans l'ordre d'activation des joueurs, puis le tour du joueur se termine.

Quand c'est le tour des AnJ, activez un par un tous les AnJ du même type (par exemple: les Hormagaunts) durant ce tour, puis le tour des AnJ se termine. Utilisez l'ordre d'activation des AnJ ci-dessous pour déterminer le type d'AnJ à activer à chaque tour. S'il n'y a aucun agent d'un type donné sur la killzone, passez à l'agent suivant dans l'ordre d'activation.



Si vous avez atteint la fin d'un ordre d'activation, repartez du début de cet ordre.

**"ILS CONSTITUENT UN
INCESSANT FLÉAU,
MAIS ILS SONT RUSÉS.
L'INFLUENCE DE L'ESPRIT-
RUCHE LEUR PERMET
D'AGIR À L'UNISSON."**

- Lieutenant Titus des
Ultramarines, conflit de
Kadaku, durant la réactivation
des défenses orbitales

PORTÉE DE CONTRÔLE

Quelque chose est à portée de contrôle d'un agent si cette chose est **visible** et à 1" de l'agent. La portée de contrôle entre les agents est mutuelle, les agents sont donc mutuellement à portée de contrôle, même si la condition ci-dessus n'est valable que pour l'un d'entre eux.

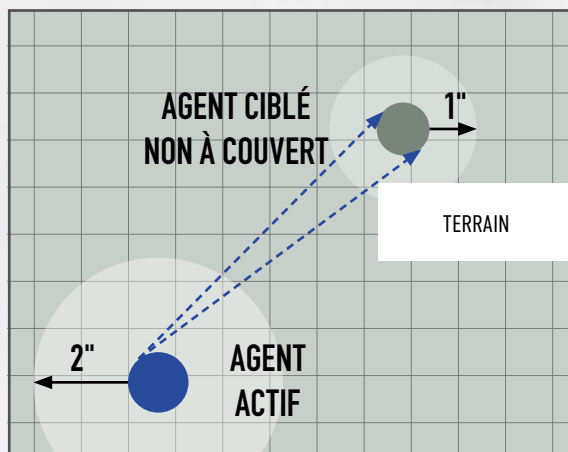
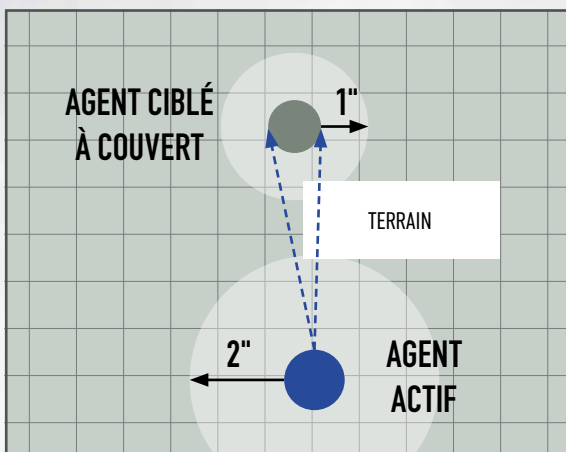
Les agents contestent les marqueurs situés à leur portée de contrôle. Les agents qui contestent un marqueur le contrôlent si le nombre total d'agents amis est supérieur à celui des agents ennemis qui contestent ce même marqueur.

VISIBLE

Pour que quelque chose soit visible, l'agent doit pouvoir le voir (regardez en vous plaçant derrière l'agent et à son niveau, et déterminez si vous pouvez tracer une ligne droite continue depuis la tête de l'agent jusqu'à n'importe quelle partie de ce qu'il essaie de voir, en ignorant les socles des agents).

COUVERT

Le couvert est déterminé entre deux agents. Un agent est à couvert s'il y a du terrain interposé dans sa **portée de contrôle**. Toutefois, il ne peut pas être à couvert tant qu'il est à 2" ou moins de l'autre agent, car ils sont trop proches pour se cacher.



COMPORTEMENT

La carte technique de chaque AnJ indique un comportement qui déterminera ses actions. Quand un AnJ peut effectuer une action, effectuez la première action possible autorisée par son comportement. L'activation d'un AnJ se termine une fois qu'il a effectué ses deux actions, ou qu'il ne peut plus effectuer d'action.

PRINCIPE DE MENACE

Quand vous prenez des décisions pour les AnJ, utilisez le principe de menace: choisissez la pire option pour vous, celle qui pourrait notamment vous empêcher de remporter la mission. Cela permet de déterminer quel AnJ du même type vous devez activer en premier, comment un AnJ se déplace, tire et combat, comment résoudre ses dés, etc.

ACTIONS

Quand un agent de joueur ou un AnJ est activé, il peut effectuer jusqu'à deux actions, mais il ne peut pas effectuer la même action plus d'une fois durant son activation, sauf mention contraire. L'activation d'un agent se termine quand il ne peut plus effectuer aucune action, ou si c'est un agent de joueur et que le joueur qui le contrôle ne souhaite plus lui faire effectuer d'action.

REPOSITIONNEMENT

- Déplacez l'agent actif, d'un maximum de 6", jusqu'à un endroit où il peut être placé. Il ne peut pas se déplacer à **portée de contrôle** d'un agent ennemi.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à **portée de contrôle** d'un agent ennemi.

SPRINTER

- Comme l'action **Repositionnement**, sauf que l'agent actif peut se déplacer au maximum de 3".
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à **portée de contrôle** d'un agent ennemi.

BATTRE EN RETRAITE

- Comme l'action **Repositionnement**, sauf que l'agent actif peut se déplacer à **portée de contrôle** d'un agent ennemi, mais ne peut pas y terminer son mouvement.
- ◆ Un agent ne peut faire cette action que si un agent ennemi est dans sa **portée de contrôle**. Il ne peut pas faire cette action s'il a effectué n'importe quelle autre action durant cette même activation (et inversement).

CHARGER

- Comme l'action **Repositionnement**, sauf que l'agent actif peut se déplacer d'un maximum de 8". Il peut se déplacer, et doit finir son déplacement, à **portée de contrôle** d'un agent ennemi. S'il se déplace à **portée de contrôle** d'un agent ennemi qui n'est dans la **portée de contrôle** d'aucun autre agent ami, il ne peut pas quitter la **portée de contrôle** de cet agent ennemi.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action s'il est déjà à **portée de contrôle** d'un agent ennemi, ou s'il a effectué n'importe quelle autre action où il s'est déplacé durant cette même activation (et inversement).

RANIMER

- Sélectionnez un marqueur d'Allié Neutralisé (voir **dégâts**) que l'agent de joueur actif contrôle. Prenez l'agent de joueur pour lequel ce marqueur avait été placé sur la killzone et remplacez-le à un endroit où il peut être placé, de sorte que ce marqueur soit à sa **portée de contrôle**. Il n'est plus neutralisé, il a 6 points de vie restants et il gagne un pion de Blessure Mortelle. Ensuite, retirez ce marqueur de la killzone.
- ◆ Les AnJ ne peuvent pas effectuer cette action. Un agent de joueur ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à **portée de contrôle** d'un AnJ.

TIRER

- Tirez avec l'agent actif, comme indiqué en page suivante.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à **portée de contrôle** d'un agent ennemi. Les agents de joueur peuvent effectuer cette action deux fois durant leur activation.

COMBATTRE

- Faites combattre l'agent actif, comme indiqué en page suivante.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action sauf si un agent ennemi est dans sa **portée de contrôle**. Les agents de joueur peuvent effectuer cette action deux fois durant leur activation.

TIRER

- 1 Sélectionnez une des armes de tir de l'agent actif.
- 2 Sélectionnez une cible: un agent ennemi qui est **visible** de l'agent actif et qui n'a aucun agent ami à **portée de contrôle**.
- 3 Jetez les dés d'attaque pour l'agent actif: autant de D6 que la caractéristique d'Attaques (A) de l'arme sélectionnée. Chaque résultat égal ou supérieur à la caractéristique de Touche (T) de l'arme est une réussite, conservez le dé. Tout autre résultat est un échec, défaussez le dé. Tout résultat de 6 est une réussite critique; chaque autre réussite est une réussite normale.
- 4 Jetez les dés de défense pour la cible: trois D6. Chaque résultat égal ou supérieur à la caractéristique de Sauvegarde de la cible est une réussite, conservez le dé. Tout autre résultat est un échec, défaussez le dé. Tout résultat de 6 est une réussite critique; chaque autre réussite est une réussite normale. Si l'agent ciblé est à **couvert**, conservez un dé de défense comme une réussite normale sans avoir à le jeter.
- 5 Allouez les dés de défense réussis pour bloquer des dés d'attaque réussis.
 - Une réussite normale peut bloquer une réussite normale.
 - Deux réussites normales peuvent bloquer une réussite critique.
 - Une réussite critique peut bloquer une réussite normale ou une réussite critique.
- 6 Résolez chaque dé d'attaque non bloqué (s'il y en a) pour infliger des **dégâts** à la cible.
 - Une réussite normale inflige des **dégâts** équivalents à la caractéristique de Dégâts Normaux de l'arme (première valeur de la caractéristique D).
 - Une réussite critique inflige des **dégâts** équivalents à la caractéristique de Dégâts Critiques de l'arme (deuxième valeur de la caractéristique D).

COMBATTRE

- 1 Sélectionnez un agent ennemi à **portée de contrôle** de l'agent actif afin de le combattre. Cet agent ennemi ripostera lors de cette action.
- 2 Sélectionnez une des armes de mêlée pour chacun des agents.
- 3 Jetez les dés d'attaque pour les deux agents: autant de D6 que la caractéristique d'Attaques (A) de leurs armes choisies respectives. Chaque résultat égal ou supérieur à la caractéristique de Touche (T) de l'arme est une réussite, conservez le dé. Tout autre résultat est un échec, défaussez le dé. Tout résultat de 6 est une réussite critique; chaque autre réussite est une réussite normale.
- 4 En commençant par l'agent actif, résolvez tour à tour un des dés d'attaque réussis et n'ayant pas été bloqué de chaque agent (ou tous les dés restants si l'un des agents n'en a plus). Pour résoudre un dé, utilisez-le pour frapper ou bloquer:
 - Frapper: Infligez les **dégâts** à l'autre agent. Une réussite normale inflige des **dégâts** équivalents à la caractéristique de Dégâts Normaux de l'arme (première valeur de la caractéristique D). Une réussite critique inflige des **dégâts** équivalents à la caractéristique de Dégâts Critiques de l'arme (deuxième valeur de la caractéristique D).
 - Bloquer: Allouez ce dé pour bloquer une des réussites non résolues de l'autre agent. Une réussite normale peut bloquer une réussite normale. Une réussite critique peut bloquer une réussite normale ou une réussite critique.

DÉGÂTS

Les agents ont une caractéristique de Points de Vie: le nombre de points de vie dont ils disposent. Quand des dégâts sont infligés à un agent, réduisez d'autant ses points de vie. Si les points de vie d'un agent sont réduits à 0 ou moins, il est neutralisé et retiré de la killzone.

Quand un agent de joueur sans pion de Blessure Mortelle (voir l'action **Ranimer**, page 4) est neutralisé, avant qu'il ne soit retiré de la killzone, placez un de vos marqueurs d'Allié Neutralisé dans sa **portée de contrôle**. Ensuite, retirez l'agent neutralisé.



MISSION :

CHASSE AUX TYRANIDES

Sur Avarax, l'escouade du Lieutenant Titus doit repousser une vague de Tyranides et retrouver le Technoprêtre Morias Leuze, le seul membre de l'Adeptus Mechanicus capable de poursuivre les travaux de son regretté maître sur le Projet Aurora. Massacrez les xénos, afin que Titus et ses frères puissent découvrir la vérité sur ce projet secret.

RÈGLES DE MISSION

Purge de la Ruche: Au début de la bataille, le marqueur d'objectif 1 est actif. Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de mission suivante:

PURGER LE TYRANOCYTE

► Le marqueur d'objectif actif à **portée de contrôle** de l'agent actif est purgé, et le marqueur d'objectif suivant devient actif. S'il y a des marqueurs Allié Neutralisé sur la killzone, remplacez les agents de joueur pour lesquels ces marqueurs avaient été placés comme si un agent de joueur avait effectué l'action **Ranimer** (page 4) sur eux, sauf que chaque agent de joueur ranimé dispose de 3 points de vie restants (au lieu de 6). Ensuite, tous les agents de joueur récupèrent D3 points de vie.

Vestiges du Tyrannocyte: La première fois que tous les AnJ d'une vague ont été neutralisés, terminez l'ordre d'activation des joueurs en cours. Si le marqueur d'objectif actif n'a pas été purgé à la fin de cet ordre d'activation, durant le prochain tour des AnJ, au lieu d'activer les AnJ, placez D3+1 AnJ contenant n'importe quelle combinaison d'Hormagaunts et de Termagants à moins de 3" du marqueur d'objectif actif, puis redémarrez l'ordre d'activation des AnJ au tour suivant des AnJ.

Vague de Renforts: Quand un nouveau marqueur d'objectif devient actif, lors du tour suivant des AnJ, au lieu d'activer les AnJ, placez une nouvelle vague d'AnJ à moins de 3" du nouveau marqueur d'objectif actif, comme indiqué ci-dessous. Ensuite, redémarrez l'ordre d'activation des AnJ au tour suivant des AnJ.

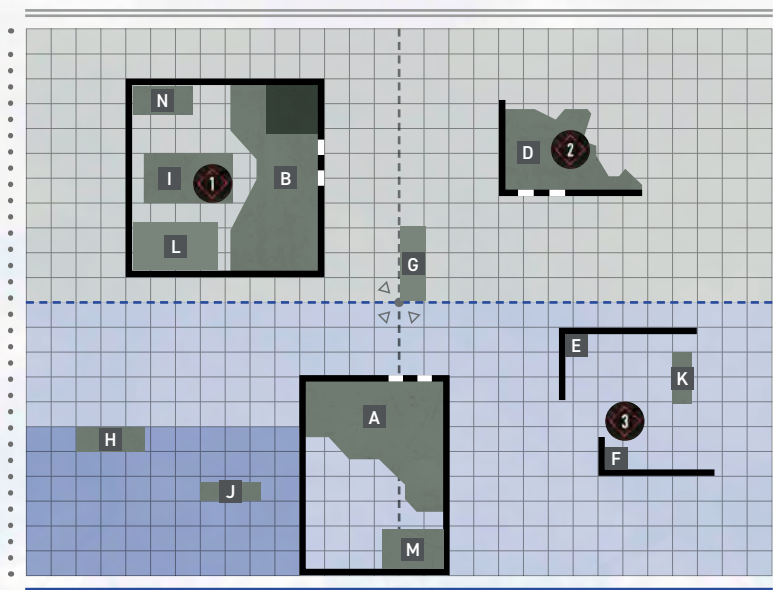
- **Marqueur d'Objectif 2:** 1 Guerrier Tyranide et 6 AnJ contenant n'importe quelle combinaison d'Hormagaunts et de Termagants.
- **Marqueur d'Objectif 3:** 1 Lictor, 1 Guerrier Tyranide et 4 AnJ contenant n'importe quelle combinaison d'Hormagaunts et de Termagants.

VICTOIRE

Si tous les agents de joueurs sont neutralisés, la bataille se termine et le ou les joueurs perdent.

Si les trois marqueurs d'objectifs sont purgés, la bataille se termine et le ou les joueurs gagnent.

▲ KILLZONE : VOLKUS



LIEUTENANT TITUS



SVG



3+

PV



15

NOM	A	T	D	RÈGLES
Pistolet bolter lourd	4	3+	3/4	Portée 8" ¹ , Perforante Critiques 1 ²
Épée tronçonneuse	5	3+	4/5	Équilibrée ³

Parade Létale: Quand cet agent riposte, avant de résoudre les dés d'attaque à l'Étape 4 de la séquence de combat, si vous avez des réussites critiques, vous pouvez immédiatement résoudre l'une d'entre elles (avant que l'AnJ ne puisse résoudre n'importe quelle réussite).

¹**Portée 8":** Quand cet agent utilise cette arme, seuls les agents ennemis situés à 8" ou moins de cet agent peuvent être sélectionnés en tant que cibles.

²**Perforante Critiques 1:** Quand cet agent utilise cette arme, si vous obtenez au moins une réussite critique, la cible jette 1 dé de défense en moins.

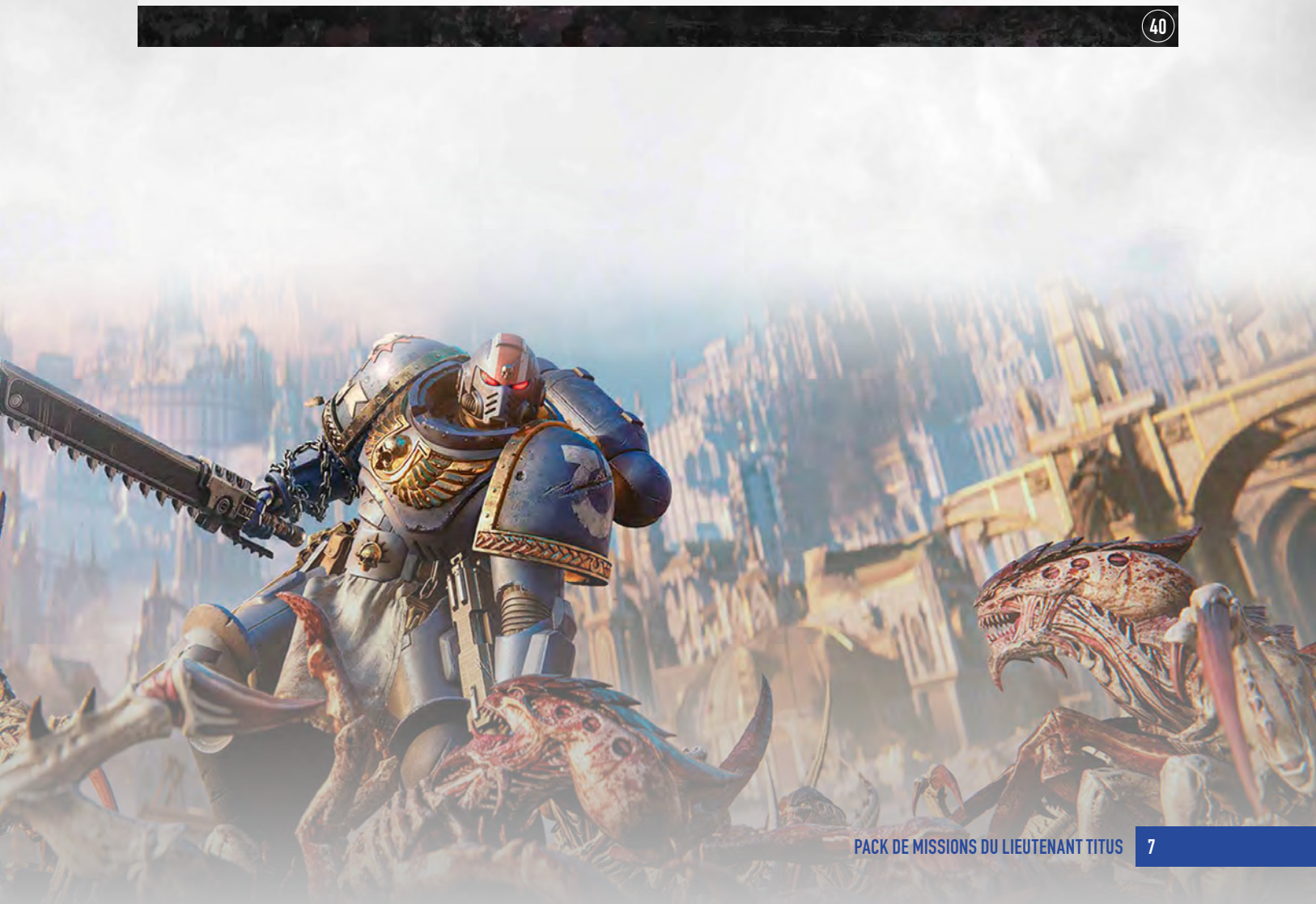
³**Équilibrée:** Quand cet agent utilise cette arme, vous pouvez relancer un de vos dés d'attaque.

JUSTE FUREUR

► Les agents de joueur situés à 6" ou moins de cet agent peuvent récupérer jusqu'à D3+3 points de vie perdus (jetez les dés séparément pour chaque agent). Retirez ensuite toutes les Blessures Mortelles de ces agents.

◆ Cet agent ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par bataille.

40



FRÈRE-SERGEANT GADRIEL



SVG



3+

PV



14

NOM	A	T	D	RÈGLES
 Fusil bolter	4	3+	3/4	Perforante Critiques 1 ¹
 Épée tronçonneuse	5	3+	4/5	-

Parade Létale: Quand cet agent riposte, avant de résoudre les dés d'attaque à l'Étape 4 de la séquence de combat, si vous avez des réussites critiques, vous pouvez immédiatement résoudre l'une d'entre elles (avant que l'AnJ ne puisse résoudre n'importe quelle réussite).

¹**Perforante Critiques 1:** Quand cet agent utilise cette arme, si vous obtenez au moins une réussite critique, la cible jette 1 dé de défense en moins.

CRI DE GUERRE

► Infligez D3+3 **dégâts** à chaque agent ennemi situé 3" ou moins de cet agent (jetez les dés séparément pour chaque agent).

◆ Cet agent ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par bataille.

32

FRÈRE CHAIRON



SVG



3+

PV



14

NOM	A	T	D	RÈGLES
 Fusil bolter	4	3+	3/4	Perforante Critique 1 ¹
 Épée tronçonneuse	5	3+	4/5	-

Parade Létale: Quand cet agent riposte, avant de résoudre les dés d'attaque à l'Étape 4 de la séquence de combat, si vous avez des réussites critiques, vous pouvez immédiatement résoudre l'une d'entre elles (avant que l'AnJ ne puisse résoudre n'importe quelle réussite).

¹**Perforante Critique 1:** Quand cet agent utilise cette arme, si vous obtenez au moins une réussite critique, la cible jette 1 dé de défense en moins.

SCAN D'AUSPEX

► Jusqu'à la fin de la prochaine activation de cet agent, quand un agent de joueur tire, combat ou riposte, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts Critiques de ses armes, et toutes ses réussites égales ou supérieures à 5 sont considérées comme des réussites critiques.

◆ Cet agent ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par bataille.

32

HORMAGAUNT



SVG
5+

PV
6

NOM	A	T	D	RÈGLES
Griffes tranchantes	4	4+	2/4	-

Comportement:

1. **Combattre.**
2. **Charger** l'agent de joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** en direction de l'agent de joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
4. **Sprinter** en direction de l'agent de joueur le plus proche par le plus court chemin possible.



28

TERMAGANT



SVG
5+

PV
6

NOM	A	T	D	RÈGLES
Bio-arme de tir	4	4+	2/3	-
Griffes et dents	3	4+	2/3	-

Comportement:

1. **Battre en Retraite.** Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible.
2. **Repositionnement** en direction de l'agent de joueur le plus proche, en se mettant à **couvert** si possible. Et si possible, vers un endroit où il aura une cible éligible.
3. **Tirer.**
4. **Sprinter** en direction de l'agent de joueur le plus proche, en se mettant à **couvert** si possible.
5. **Combattre.**



28

GUERRIER TYRANIDE



SVG



4+

PV



16

NOM	A	T	D	RÈGLES
 Bio-arme de tir	5	4+	3/4	-
 Épées d'os	4	4+	4/5	-

Synapse: Quand un AnJ Hormagaunt ou Termagant tire ou combat à moins de 3" de cet agent, conservez une réussite normale pour l'AnJ sans jeter un des dés.

Contrecoup Synaptique: Quand cet agent est neutralisé, avant qu'il ne soit retiré de la killzone, infligez D3 **dégâts** à chaque Hormagaunt et Termagant à 3" ou moins de cet agent (faites un jet séparé pour chaque agent).

Comportement:

1. **Combattre**
2. **Charger** l'agent de joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Tirer** sur l'agent de joueur le plus proche.
4. **Repositionnement** en direction de l'agent de joueur le plus proche.
5. **Sprinter** en direction de l'agent de joueur le plus proche.

ANALYSE DU NIVEAU DE MENACE XÉNO:
MAJORIS

40

LICTOR



SVG



4+

PV



20

NOM	A	T	D	RÈGLES
 Griffes et serres	5	3+	4/6	-

Prédateur Caché: Une fois que cet agent a effectué l'action **Combattre**, il peut immédiatement effectuer une action **Battre en Retraite**, en se mettant à **couvert** si possible. Quand cet agent est à **couvert** par rapport à un agent de joueur, il n'est pas **visible** de cet agent de joueur.

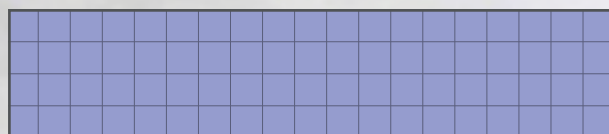
Comportement:

1. **Combattre**.
2. **Charger** l'agent de joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** en direction de l'agent de joueur le plus proche, en se mettant à **couvert** si possible (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure, si possible).
4. **Sprinter** en direction de l'agent de joueur le plus proche, en se mettant à **couvert** si possible.

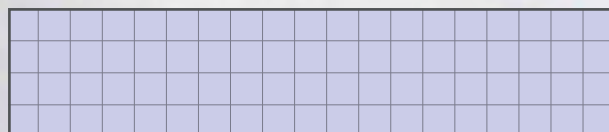
ANALYSE DU NIVEAU DE MENACE XÉNO:
EXTREMIS

40

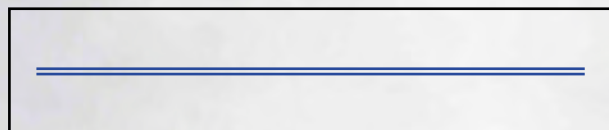
LÉGENDE DE CARTE DE KILLZONE



ZONE D'INSERTION DU OU DES JOUEURS



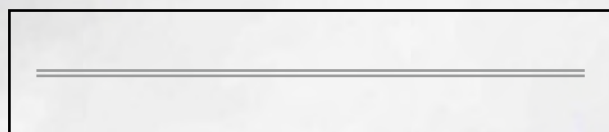
TERRITOIRE DU OU DES JOUEURS



BORD DE KILLZONE DU OU DES JOUEURS



TERRITOIRE DES ANJ



BORD DE KILLZONE DES ANJ



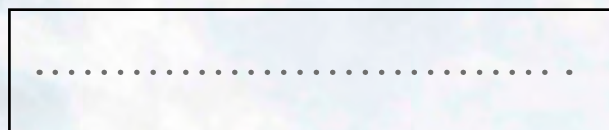
MARQUEUR D'OBJECTIF



LIGNE CENTRALE



CENTRE DE LA KILLZONE



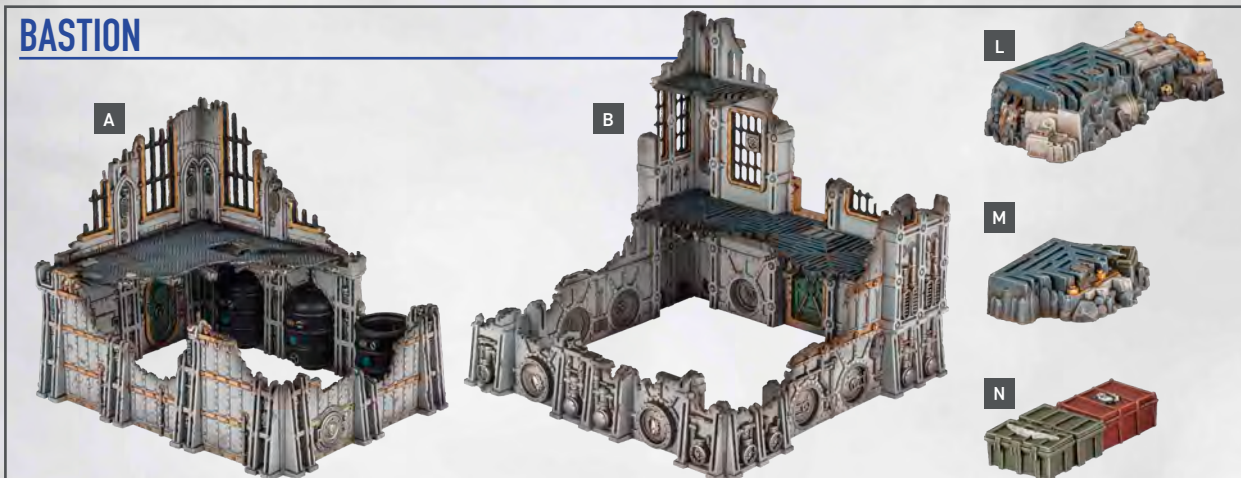
BORD NEUTRE DE KILLZONE



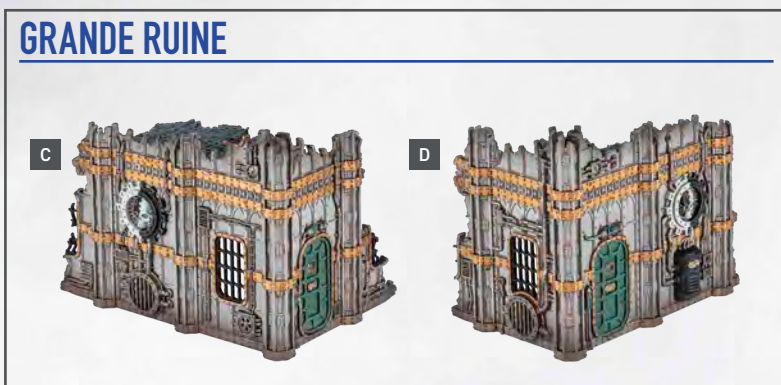
LÉGENDE DES DÉCORS DE LA MISSION

La carte de la page 6 utilise les décors de la Killzone: Volkus. Les règles de cette killzone peuvent être consultées aux pages 62 à 65 du *Livre de Base de Kill Team*.

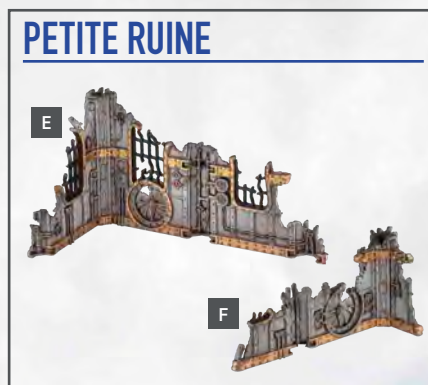
BASTION



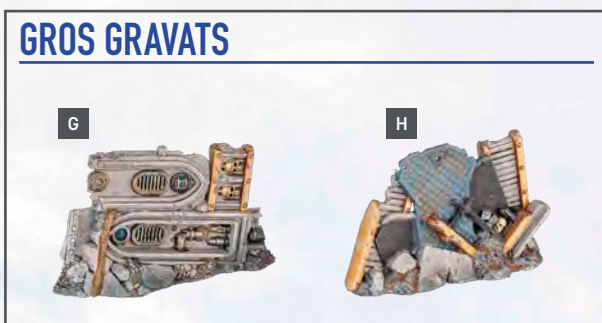
GRANDE RUINE



PETITE RUINE



GROS GRAVATS



PETITS GRAVATS



La position d'une porte est représentée par ces épais pointillés blancs.