

# OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

Ce pack de missions est une expérience thématique pour jouer à Kill Team en solo/coopératif face à l'ennemi le plus dangereux et imprévisible à ce jour : la Terreur de Devlan en personne, la Terreur Rouge. Votre kill team effectuera une série de missions liées pour enquêter sur ce qui se trame sur Devlan et affronter ce redoutable adversaire.

## ESCOUPE SPECTRE

Cette kill team regorge d'individus talentueux, et sa puissante règle de faction interrompt les activations adverses, mais elle se prête mal au corps à corps. Tirer le meilleur de son style de jeu et tenir la Terreur Rouge à distance seront la clé de la victoire.

Protégez vos meilleurs agents afin de maintenir la pression sur la Terreur Rouge ; ne gênez pas leur puissance sur les Termagants.



La portée de contrôle de la Terreur Rouge est de 6", donc même les agents sur les toits sont menacés. Ils peuvent fuir, mais pas se cacher!

## TYRANIDES

Individuellement, un Termagant tyranide n'est guère menaçant, mais ils sont très nombreux. Ils sont appuyés par un adversaire très dangereux, la Terreur Rouge, et gérer l'ensemble relèvera de la gageure.

On pioche des cartes pour déterminer quels AnJ s'activent. Ceci rend le fil des événements imprévisibles, mais à mesure que vous défaussez les cartes d'activation des AnJ, vous aurez une idée de ce qu'il reste dans la pile.

Vous ne pouvez pas neutraliser complètement la Terreur Rouge, mais vous pouvez la forcer à se replier pour régénérer. Ceci vous laissera un peu de répit pour vous regrouper et vous préparer à son retour.

La Terreur Rouge se déplacera toujours vers l'agent de joueur le plus proche, utilisez donc ceci à votre avantage. Des agents devront bravement lui faire face afin que d'autres accomplissent la mission.



# LÉGENDE DE CARTE DE MISSION

Les cartes de cette mission utilisent les éléments de terrain de la Killzone: Volkus ci-dessous. La Killzone: Volkus a 2 bastions, 2 grandes ruines, 2 petites ruines, 2 gros gravats et 3 petits gravats; leurs règles se trouvent pages 62-65 du *Livre de Base de Kill Team*.

## KILLZONE: VOLKUS

LÉGENDE DE CARTE DE MISSION » KILLZONE: VOLKUS

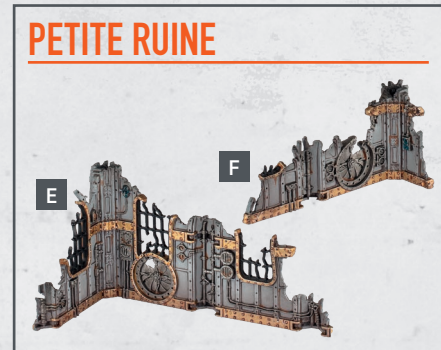
### BASTION



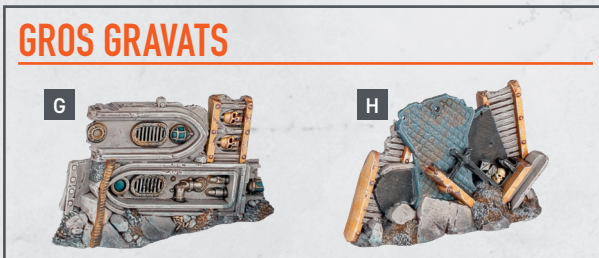
### GRANDE RUINE



### PETITE RUINE



### GROS GRAVATS



### PETITS GRAVATS

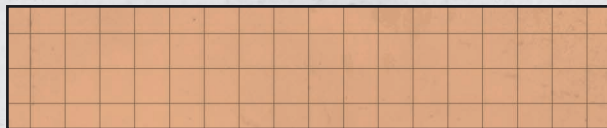


Si un élément de terrain est sous un terrain de type Promontoire, il est représenté par ces petits pointillés blancs.



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

# LÉGENDE DE CARTE D'OPÉS CONJOINTES



ZONE D'INSERTION ET TERRITOIRE DE JOUEUR



TERRITOIRE DE JOUEUR



BORD DE KILLZONE DE JOUEUR



ZONE D'INSERTION ET TERRITOIRE D'ANJ



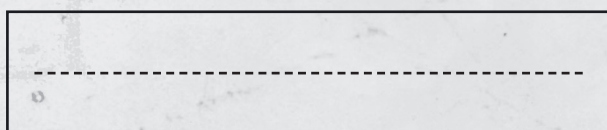
TERRITOIRE D'ANJ



BORD DE KILLZONE D'ANJ



MARQUEUR D'OBJECTIF



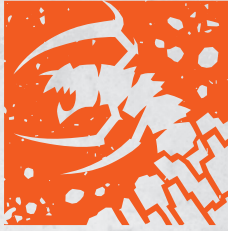
LIGNE CENTRALE



CENTRE DE LA KILLZONE



BORD DE KILLZONE NEUTRE



# OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

Voici un pack de missions joueur contre environnement (JcE) pour des parties coopératives ou en solo. Il implique un ou des joueurs qui affrontent L'AnJ (agent non-joueur) Terreur Rouge et un ensemble d'AnJ Termagants et Nuée de Voraces. Il utilise la Killzone: Volkus mais, avec un peu d'imagination, vous pouvez la remplacer par la killzone de votre choix. Si vous jouez en coopératif, vous représentez néanmoins un seul "joueur". Ceci signifie que vous ne doublez pas vos PC, vos sélections d'équipement, etc. ; vous devez vous partager ces ressources.

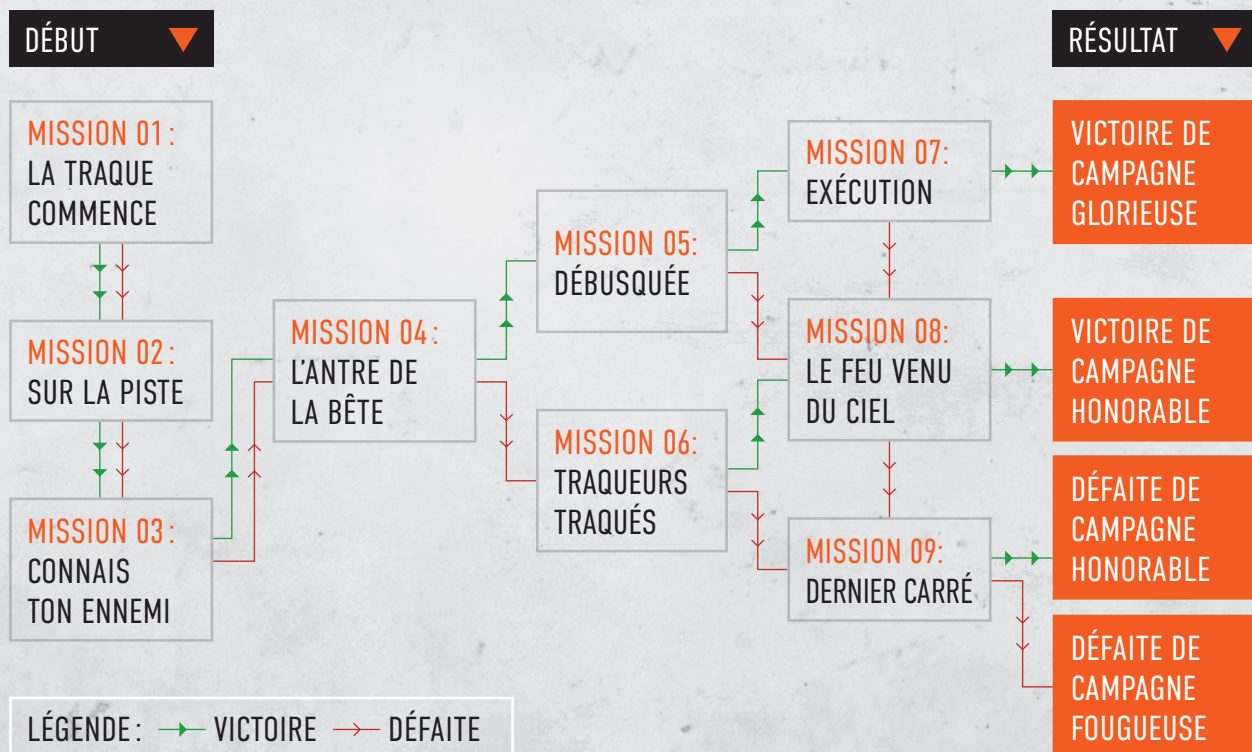
Si vous le souhaitez, un joueur peut être le maître de jeu. Il gère les AnJ en les déplaçant, en jetant les dés pour eux, etc., tandis qu'un ou plusieurs autres joueurs contrôlent une kill team. Le maître de jeu contrôle toujours les AnJ comme les règles de ce pack de missions le spécifient, si bien que les joueurs peuvent se concentrer sur leurs agents et s'amuser !

## MISSIONS

Vous trouverez neuf missions. Pour une partie occasionnelle, vous pouvez la tirer au hasard, ou choisir celle qui vous intéresse le plus. Vous pouvez sinon lier les missions en une campagne. Commencez par la mission 1: La Traque Commence, puis continuez peu importe l'issue de chaque mission (victoire ou défaite), jusqu'à avoir joué la mission 4: L'Antre de la Bête.

À partir de là, toutes les missions sont déterminées par l'issue de la précédente, comme indiqué ci-dessous. Si le ou les joueurs gagnent, suivez la flèche verte. Si le ou les joueurs perdent, suivez la flèche rouge.

## PROGRESSION DE MISSION



## SÉLECTION DE LA KILL TEAM

Le ou les joueurs utilisent une seule kill team. Si vous jouez en solo, choisissez normalement votre kill team. En coopératif, soit vous choisissez une kill team normalement et vous vous répartissez ses agents, soit vous prenez chacun la moitié de deux kill teams distinctes. En cas d'effectif impair, arrondissez au supérieur (ou à l'inférieur pour plus de difficulté). Si vous avez pris des kill teams distinctes, souvenez-vous que certaines règles spécifient les agents à l'aide des mots-clés, donc les règles d'une kill team ne s'appliqueront pas forcément à l'autre.

Votre kill team affrontera des agents non-joueurs (AnJ) gérés selon des règles automatisées. Contrairement à vos agents entraînés, les AnJ sont des xénos tyranides de base, soumis à leur comportement instinctif: des Termagants et une Nuée de Voraces. Ne leur choisissez pas de kill team ni d'équipement. À la place, utilisez les cartes techniques appropriées.

Vous noterez la présence d'un AnJ très puissant, la Terreur Rouge, qui est le point central de ce pack de missions. Cet AnJ est l'un des monstres les plus tristement célèbres de l'univers de Warhammer 40,000, et il s'agit donc d'un redoutable agent à affronter. La Terreur Rouge est très mobile, brutale en corps à corps et capable de régénérer tous ses points de vie perdus. Vous devez adapter vos plans de jeu pour vous en occuper, concentrez-vous donc sur l'accomplissement de la mission et la survie pour remporter la victoire.

## PHASE DE STRATÉGIE

Quand vous tirez au dé pour voir qui a l'initiative, jetez un dé pour les AnJ et un dé pour le ou les joueurs. Si les AnJ gagnent le tir au dé, ils décident toujours de prendre l'initiative. Les AnJ ne gagnent pas de PC, mais utilisent toutefois des **MANŒUVRES STRATÉGIQUES** (spécifiées par la mission). Les AnJ passent toujours après que toutes leurs **MANŒUVRES STRATÉGIQUES** requises ont été utilisées (le cas échéant).

## COMPORTEMENT

La carte technique de chaque AnJ a un comportement qui détermine ce qu'il fait (p. 49-51). Chaque comportement indique l'ordre qu'il reçoit quand il est activé. Quand un AnJ est censé effectuer une action, effectuez la première action à laquelle il a accès selon son comportement. S'il ne peut faire aucune action, il devient indisponible.

Vous noterez que l'AnJ Terreur Rouge dispose de différents comportements. Ceci est expliqué dans la règle Changements de Comportement.

## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

Ce pack de missions utilise une pile de cartes numérotées de 1 à 13 pour déterminer l'activation des AnJ. Chaque fois que c'est au tour des AnJ de s'activer, piochez une carte de la pile et consultez le tableau de Cartes d'Activation d'AnJ de la mission pour voir comment la résoudre, puis défaussez-la.

La pile d'activation d'AnJ est secrète et les cartes ne sont révélées qu'une fois piochées (sauf mention contraire). Toutefois, les joueurs peuvent inspecter la défausse à tout moment pour deviner les cartes restantes dans la pile. À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, ainsi que lorsque vous devez piocher une carte de la pile mais qu'elle est vide, mélangez toutes les cartes d'activation d'AnJ (y compris les défaussées) pour recréer la pile.

Si vous piochez une carte mais que vous ne pouvez rien résoudre d'elle, passez simplement l'activation de cet AnJ et repassez au ou aux joueurs. Par exemple, si vous piochez une carte d'activation d'AnJ qui vous demande d'activer un AnJ Termagant, mais qu'il n'y a pas d'AnJ Termagant préparé à activer, défaussez la carte puis le ou les joueurs s'activent. Si vous piochez une carte d'activation d'AnJ dont vous ne pouvez pas tout résoudre (ex. elle vous demande d'activer deux AnJ Termagants mais vous ne pouvez en activer qu'un), résolvez-en autant que possible.

Les AnJ ne peuvent pas contre-attaquer dans ce pack de missions, mais chaque fois que c'est au tour des AnJ de s'activer, piochez quand même une carte de la pile (même si tous les AnJ sont indisponibles). En effet, la carte d'activation peut avoir d'autres effets comme placer des renforts ou réactiver l'AnJ Terreur Rouge. Toutefois, une fois tous les agents de joueurs et AnJ indisponibles, le tournant se termine normalement.

*Kill Team: Terreur sur Devlan* vous fournit une pile d'activation d'AnJ, mais vous pouvez la remplacer par des cartes à jouer. Prenez simplement toutes les cartes d'une même couleur, et traitez les cartes suivantes comme des numéros: As pour 1, Valet pour 11, Reine pour 12 et Roi pour 13.



## PRINCIPE DE MENACE

Quand vous prenez des décisions pour les AnJ, utilisez le principe de menace : choisissez la pire option pour vous ! Cela vaut pour le choix de l'AnJ à activer, comment le déplacer, le faire tirer et combattre, comment résoudre ses jets de dés, etc. Il y a quelques exemples ci-dessous (qui donnent des décisions par ordre de priorité) que vous pouvez utiliser comme guide, mais si une option vous paraît pire qu'une autre (particulièrement si elle vous empêche d'accomplir la mission) choisissez-la. Et si vous ne parvenez pas à trancher, tirez au sort.

## PRIORITÉ D'ACTIVATION

La carte d'activation d'AnJ demande d'activer un Termagant, mais plusieurs sont préparés, on active donc l'AnJ qui :

1. Peut effectuer l'action **Tirer** ou **Combattre** (déterminée par son comportement), et est le plus dangereux pour ce faire (par exemple, il a le plus de chances de neutraliser un agent ennemi, d'empêcher le ou les joueurs de gagner, etc.).
2. N'est pas à couvert par rapport à un agent de joueur.
3. Est le plus proche d'un agent de joueur.

## PLACER LES ANJ

Les AnJ doivent être placés comme expliqué dans la mission, mais s'il y a plusieurs options possibles, le ou les joueurs placent chaque AnJ afin que :

1. Il ait le plus de chances d'empêcher le ou les joueurs de gagner.
2. Il ne soit pas une cible éligible.
3. Il soit le mieux placé pour effectuer l'action **Charger**, **Tirer** ou **Combattre** (ce qui est déterminé par ce qui est prioritaire dans le comportement de l'AnJ).

## ACTION COMBATTRE

Un AnJ effectue l'action **Combattre** et plusieurs agents de joueur sont à sa portée de contrôle. Il combat l'agent de joueur qui :

1. A le plus de chances d'être neutralisé.
2. Est préparé.

## ACTION TIRER

Un AnJ effectue l'action **Tirer** et plusieurs agents de joueur sont des cibles éligibles. Il tire sur l'agent de joueur qui :

1. A le plus de chances d'être neutralisé.
2. N'est pas masqué.
3. N'est pas à couvert.
4. Est le plus proche.
5. Est préparé.

## DIFFICULTÉ

Si vous voulez augmenter ou réduire la difficulté des missions, vous pouvez modifier de 1 (à la hausse ou à la baisse) le nombre d'AnJ placés. Vous pouvez aussi modifier la caractéristique de Points de Vie de l'AnJ Terreur Rouge par incréments de 5.

## SÉQUENCE DE JEU D'OPÉS CONJOINTES

### 1. MISE EN PLACE DE LA BATAILLE

- Choisissez une kill team, ou la moitié de deux kill teams, et répartissez-vous les agents.
- Déterminez la mission.
- Mettez en place la killzone. Les cartes de mission utilisent Killzone: Volkus, mais vous pouvez utiliser une killzone différente et placer le terrain de façon similaire à ce que spécifie la carte de mission.
- Les zones d'insertion sont assignées au(x) joueur(s) et aux AnJ comme spécifié par la carte de mission.

### 2. SÉLECTIONNER LES AGENTS

- Le ou les joueurs choisissent leurs agents pour la bataille, en respectant les restrictions de sélection des règles de leur kill team.
- La mission spécifie quels AnJ sont utilisés.
- Le ou les joueurs choisissent jusqu'à quatre options d'équipement (quatre au total, pas quatre par joueur). Chaque option ne peut pas être choisie plus d'une fois. Ne choisissez pas d'équipement pour les AnJ.
- Le ou les joueurs gagnent 2PC (deux au total, pas deux par joueur). Les AnJ ne gagnent pas de PC.

### 3. PLACER LES AGENTS

- Le ou les joueurs placent tout équipement devant être placé avant la bataille (échelles, etc.).
- La mission spécifiera comment et où placer les AnJ. S'il faut en placer avant la bataille, placez-les maintenant, mais dans certaines missions, les AnJ ne seront placés que plus tard.
- Le ou les joueurs placent ensuite leurs agents. Chaque agent doit être entièrement dans sa zone d'insertion et doit recevoir un ordre de Dissimulation.

### 4. JOUER LA BATAILLE

- Au premier tournant, le ou les joueurs ont l'initiative.

### 5. FIN DE LA BATAILLE

- La bataille se termine selon les spécifications de la mission.
- Les conditions de victoire de la mission indiqueront comment désigner le vainqueur.

# ANJ DE TERREUR SUR DEVLAN

## CARTE TECHNIQUE D'ANJ

### TERMAGANT



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 5+	🔥 7

NOM	A	T	D	RÈGLES
👤 Écorcheur	4	4+	3/4	-
➔ Griffes et dents	3	4+	2/3	-

**Comportement:** Cet AnJ se déplacera vers une position idéale pour tirer sur l'ennemi. Quand il est activé, s'il prévoit d'effectuer l'action **Tirer** pendant cette activation, donnez-lui un ordre d'Engagement. S'il ne peut pas, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

**Limite:** Nous conseillons de limiter le nombre d'AnJ Termagants sur la killzone à 10 à la fois ; n'en placez pas plus si vous devriez dépasser cette limite. Si vous êtes censé placer plusieurs AnJ au point de dépasser cette limite, mais qu'ils sont censés être à différents endroits, utilisez le principe de menace pour déterminer lesquels placer sans dépasser la limite d'AnJ.

- Battre en Retraite** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée, sinon, à un endroit qui permet au mieux à l'AnJ de remporter la mission.
- Tirer.**
- Repositionnement** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée, sinon, à un endroit qui permet au mieux à l'AnJ de remporter la mission (une action **Sprinter** ultérieure peut remplir cette condition, si c'est possible).
- Sprinter** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée, sinon, à un endroit qui permet au mieux à l'AnJ de remporter la mission.

28

## CARTE TECHNIQUE D'ANJ

### NUÉE DE VORACES



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 5+	🔥 10

NOM	A	T	D	RÈGLES
➔ Griffes et dents	5	4+	1/2	-

**Comportement:** Cet AnJ se déplacera vers l'ennemi pour le combattre, mais cherchera du couvert en chemin. Quand il est activé, s'il prévoit d'effectuer l'une ou l'autre de ses deux premières actions pendant cette activation, donnez-lui un ordre d'Engagement. S'il ne peut pas, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

**Horreurs Cachées:** Quand cet AnJ a un ordre de Dissimulation et est à couvert, on ne peut pas le choisir comme cible éligible, ce qui prend le pas sur les autres règles (ex. Traqueuse, terrain de type Promontoire) sauf le fait d'être à 2".

**Limite:** Cet AnJ peut être placé sur la killzone seulement dans certaines conditions, comme déterminé par la mission.

- Combattre.**
- Charger** l'agent de joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
- Repositionnement** en direction de l'agent de joueur le plus proche, à couvert si possible (une action **Sprinter** ultérieure peut remplir cette condition, si c'est possible).
- Sprinter** en direction de l'agent de joueur le plus proche, à couvert si possible.

40

# ANJ DE TERREUR SUR DEVLAN

La Terreur Rouge est un AnJ puissant et imprévisible doté de deux cartes techniques, chacune représentant un comportement différent. Elle a les règles suivantes, quel que soit son comportement :

**Adversaire Terrifiant :** Cet AnJ ne peut pas être à couvert ni masqué sauf si la partie de terrain interposée fait au moins 3" de haut. Quand vous déterminez la portée de contrôle de cet AnJ (depuis et jusqu'à lui), la distance requise est de 1" à l'horizontale et 6" à la verticale. Quand cet AnJ est indisponible et que vous piochez une carte d'activation d'AnJ qui demande de l'activer, préparez-le d'abord, continuez son activation normalement, puis il devient indisponible à nouveau. Ceci signifie qu'il peut s'activer plusieurs fois par tour.

**Creuser :** Quand cet AnJ effectue une action lors de laquelle il se déplace, il creuse. Ne le déplacez pas ; à la place, retirez-le de la killzone et replacez-le sur le sol de la killzone, entièrement à une distance horizontale inférieure ou égale à sa distance de déplacement autorisée en mesurant depuis sa position d'origine afin de se conformer à son comportement.

Il doit être placé à un endroit où il peut être placé : si un ou plusieurs éléments de terrain inférieurs à 3" de hauteur (à leur point le plus haut) l'en empêchent, retirez-les temporairement de la killzone pour ce faire (replacez-les ensuite quand cet AnJ quitte cette position) ; si un ou plusieurs autres agents l'en empêchent, retirez-les de la killzone et replacez-les aussi proches que possible de leur précédente position, et à portée de contrôle de cet AnJ. Notez que retirer des agents ennemis ainsi se produit seulement lors d'une action **Charger**, car cet AnJ ne peut pas finir un mouvement à portée de contrôle d'un agent ennemi pendant l'action de **Repositionnement** ou **Sprinter** (comme stipulé par les règles de base). En d'autres termes, poussez les autres agents quand c'est possible et retirez temporairement les petits éléments de terrain afin de pouvoir placer cet AnJ.

**Instinct de Survie :** Cet AnJ ne peut pas être neutralisé ni estropié, et on ne peut pas modifier sa LPA. Quand il est censé être neutralisé, il récupère tous ses points de vie perdus et change de comportement pour **Rôder** ; Si son comportement est déjà **Rôder**, il récupère tous ses points de vie perdus et gagne un pion de Régénération (expliqué sur la carte technique **Rôder**). Quoiqu'il en soit, tous les dés d'attaque restants sont défaussés (y compris ceux de cet AnJ s'il combattait ou ripostait). Quand cet AnJ a un pion de Régénération, il est considéré comme étant blessé.

**Changements de Comportement :** Cet AnJ a deux comportements : **Traquer** et **Rôder**. Un seul est actif à la fois, et il peut passer de l'un à l'autre pendant la bataille. Changez de carte technique lorsque cela se produit ; si c'est pendant l'activation de cet AnJ, celui-ci peut ensuite continuer d'effectuer des actions selon le comportement de sa nouvelle carte technique avec ses points d'action restants. Il commence la bataille avec le comportement **Traquer**. Le schéma ci-dessous résume quand son comportement change.

## GUIDE DES PIONS/MARQUEURS

Pion de Régénération



Marqueur Creuser



## CHANGEMENTS DE COMPORTEMENT



\*Expliqué sur la carte technique **Rôder**



**CARTE TECHNIQUE D'ANJ**  
**TERREUR ROUGE (TRAQUER)**

LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 4+	🔥 30

NOM	A	T	D	RÈGLES
🦷 Pince caudale	4	3+	4/5	Portée 3", Traqueuse
🦷 Griffes tranchantes et gueule	6	3+	4/6	Gobage*

**Comportement:** Cet AnJ émergera du sous-sol et se déplacera en direction des agents de joueur pour les combattre ou tirer dessus. Quand cet AnJ est activé, s'il prévoit d'effectuer l'action **Combattre**, **Charger** ou **Tirer** pendant cette activation, donnez-lui un ordre d'Engagement. S'il ne peut pas, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

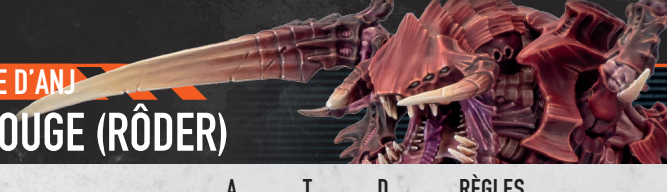
1. **Émerger** (voir à droite).
2. **Combattre**.
3. **Charger** l'agent de joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
4. **Repositionnement** en direction de l'agent de joueur le plus proche, à couvert si possible (une action **Sprinter** ultérieure peut remplir cette condition, si c'est possible).
5. **Tirer**.
6. **Sprinter** en direction de l'agent de joueur le plus proche, à couvert si possible.

\***Gobage:** Quand cet AnJ combat avec cette arme, après qu'il a frappé avec chaque réussite critique, jetez un D6: si le résultat est supérieur aux PV restants de l'agent ennemi, celui-ci est neutralisé (ce qui prend le pas sur les autres règles) et cet AnJ récupère autant de PV perdus que le résultat du D6.

**ÉMERGER** 1PA

- ▶ Retirez le marqueur Creuser de la killzone, puis placez cet AnJ là où se trouvait le centre de ce marqueur. Si le marqueur Creuser n'est pas sur la killzone, placez cet AnJ entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ (déterminez-la au hasard s'il y en a plusieurs, et en plaçant la majeure partie de l'AnJ dans la zone d'insertion si l'espace disponible est trop réduit). Comme décrit dans sa règle Creuser, retirez temporairement les petits éléments de terrain et poussez les autres agents (le cas échéant) pour ce faire.
- ▶ Soustrayez 2" à la caractéristique de Mouvement de cet AnJ jusqu'à la fin de son activation.
- ◆ Cet AnJ ne peut pas effectuer cette action sauf s'il est en sous-sol (où il commence la bataille, ou en vertu de l'action **Disparaître en Sous-sol** du comportement Rôder).

100



**CARTE TECHNIQUE D'ANJ**  
**TERREUR ROUGE (RÔDER)**

LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 4+	🔥 30

NOM	A	T	D	RÈGLES
🦷 Griffes tranchantes	6	4+	4/6	-

**Comportement:** Cet AnJ se repliera des agents de joueur pour disparaître en sous-sol. Une fois en sous-sol et entièrement régénéré, son comportement passe à Traquer. Quand cet AnJ est activé, donnez-lui un ordre de Dissimulation, sauf si son comportement passe à Traquer, auquel cas déterminez son ordre selon la carte technique concernée.

1. **Disparaître en Sous-sol** (voir à droite).
2. **Battre en Retraite** vers un endroit où il peut effectuer l'action **Disparaître en Sous-sol**.
3. **Repositionnement** vers un endroit où il peut effectuer l'action **Disparaître en Sous-sol** (une action **Sprinter** ultérieure peut remplir cette condition, si c'est possible).
4. **Sprinter** vers un endroit où il peut effectuer l'action **Disparaître en Sous-sol**.

**Régénération:** Quand cet AnJ est activé en sous-sol:

- S'il a un ou plusieurs pions de Régénération, défaussez l'un d'eux, et son activation se termine.
- S'il n'a pas de pion de Régénération, changez son comportement par Traquer, déterminez son ordre selon la carte technique concernée, et continuez son activation.

**DISPARAÎTRE EN SOUS-SOL** 1PA

- ▶ Retirez cet AnJ de la killzone, puis placez un marqueur Creuser où le centre de cet AnJ se trouvait. Cet AnJ est maintenant en sous-sol, il gagne 1 pion de Régénération, récupère tous ses PV perdus et finit son activation. Retirez tous les autres pions et effets de règles qu'il avait (ex. pions de Poison, etc.).
- ◆ Cet AnJ ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à 5" d'un agent de joueur, sauf s'il est dans une zone d'insertion d'AnJ. Il ne peut pas effectuer cette action sauf s'il est sur le sol de la killzone.

100

## 01

MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## LA TRAQUE COMMENCE

Après son déploiement au spatioport de Devlan Primus, la kill team entame des patrouilles agressives pour trouver une trace de sa monstrueuse proie. Mais les investigations attirent l'attention d'un nid d'organismes guerriers inférieurs qui surgissent pour attaquer. La kill team doit à présent exécuter une retraite en bon ordre dans le périmètre défensif du spatioport sans se retrouver submergée.

## RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez pas d'AnJ. Pendant la bataille, piochez des cartes d'activation d'AnJ normalement, mais traitez toutes les cartes comme "passez l'activation" jusqu'à piocher le "1", et ne recréez pas de pile avant cela. Quand vous piochez le "1", placez 10 AnJ Termagants. Chacun d'eux doit être placé :

- Préparé avec un ordre de Dissimulation.
- Entièrement à 2" d'une zone d'insertion d'AnJ aléatoire (faites un jet séparé pour chaque agent).
- À plus de 2" des autres agents (si possible).

Puis, activez 1 AnJ selon le tableau de Cartes d'Activation d'AnJ (voir à droite).

**Renforts d'AnJ:** Une fois la carte d'activation d'AnJ "1" piochée pendant la bataille, en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie suivante, placez D3+1 AnJ Termagants comme décrit ci-dessus.

**Évasion:** N'importe quel agent de joueur peut se déplacer par-dessus le bord de la killzone d'AnJ ; si la moindre partie de son socle franchit ce bord, il est retiré de la killzone et s'est échappé.

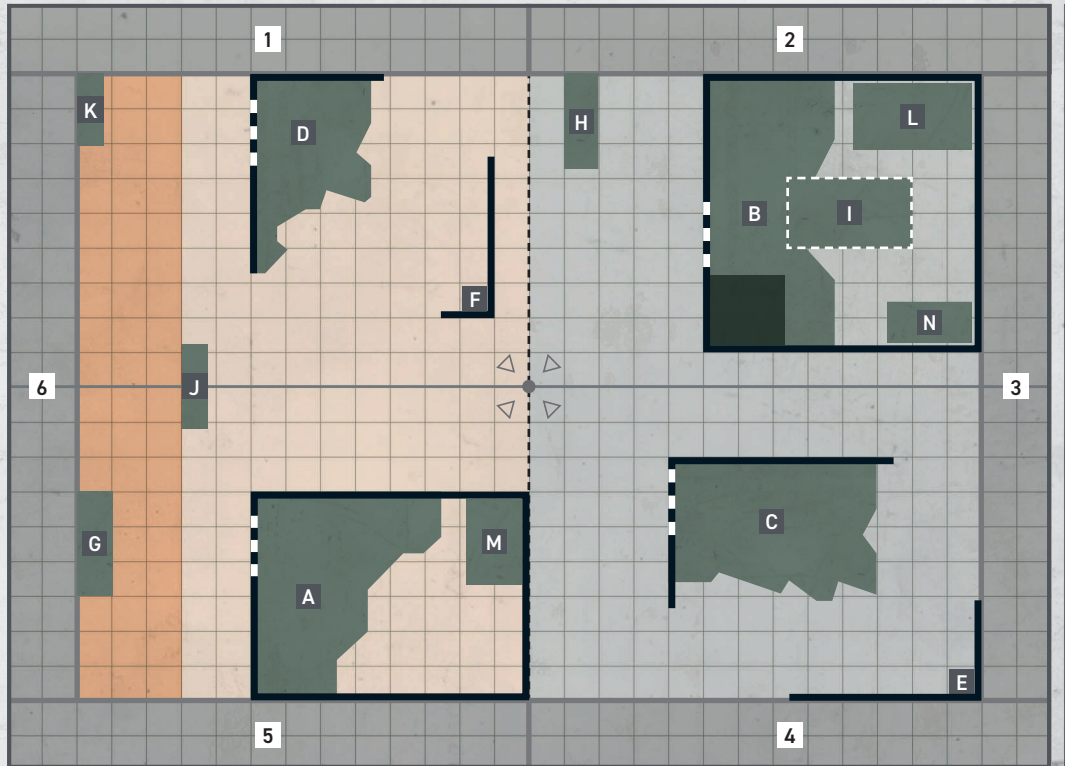
## VICTOIRE

Quand tous les agents de joueur ont été retirés de la killzone, la bataille prend fin. Si au moins un tiers des agents de joueur se sont échappés, le ou les joueurs gagnent. Sinon, le ou les joueurs perdent.



**"PREMIÈRE RÈGLE DE LA CHASSE : NE DEVEZ JAMAIS LA PROIE."**

- Sergent Vétéran Ansteld "Boute-en-train" Jask



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-7	Activez 1 AnJ Termagant préparé. Son écorcheur a la règle d'arme Équilibrée jusqu'à la fin de cette activation.
8-10	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l'un après l'autre (avant une activation de joueur).
11-13	Placez 1 AnJ Termagant préparé avec un ordre de Dissimulation et entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ aléatoire.

# 02 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## SUR LA PISTE

Ayant trouvé des traces attestant de la présence d'un organisme xéno monstrueux, la kill team remonte la piste jusqu'à la périphérie du spatioport, où des entrées de tunnel conduisent à des habitats cavernicoles abandonnés. Le site grouillant de Tyranides, les agents s'affairent à sceller les tunnels à l'explosif, mais un monstre rôde. La proie véritable de la kill team est plus proche qu'il n'y paraît...

### RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** Quand vous placez des agents avant la bataille, placez D3 AnJ Termagants entièrement dans chaque zone d'insertion d'AnJ (faites un jet séparé pour chacune).

**La Bête des Profondeurs:** Commencez la bataille sans les cartes 11 à 13 de la pile d'activation d'AnJ. À l'étape Préparer de la deuxième phase de Stratégie, rajoutez les cartes 11 à 13 quand vous remélangez la pile. Ne remélangez pas la pile tant que vous n'avez pas pioché une de ces cartes.

**Attendre son Heure:** Quand l'AnJ Terreur Rouge neutralise un agent de joueur, changez le comportement de cet AnJ par Rôder. Quand l'AnJ Terreur Rouge effectue l'action **Disparaître en Sous-sol** (voir le comportement Rôder), il ne peut plus revenir sur la killzone pour le reste de la bataille.

### ACTION DE MISSION

Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de mission suivante:

#### DÉTRUIRE LE TUNNEL 1PA

- ▶ 1 marqueur d'objectif que l'agent actif contrôle est détruit. Placez 1 AnJ Nuée de Voraces (ou 1 Termagant si la Nuée de Voraces est déjà sur la killzone) préparé avec un ordre de Dissimulation à 3" de ce marqueur et, si possible, à plus de 2" des agents. Puis, infligez D3+2 dégâts à cet AnJ.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action au premier tournant, alors qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ou si ce marqueur d'objectif a déjà été détruit.

### VICTOIRE

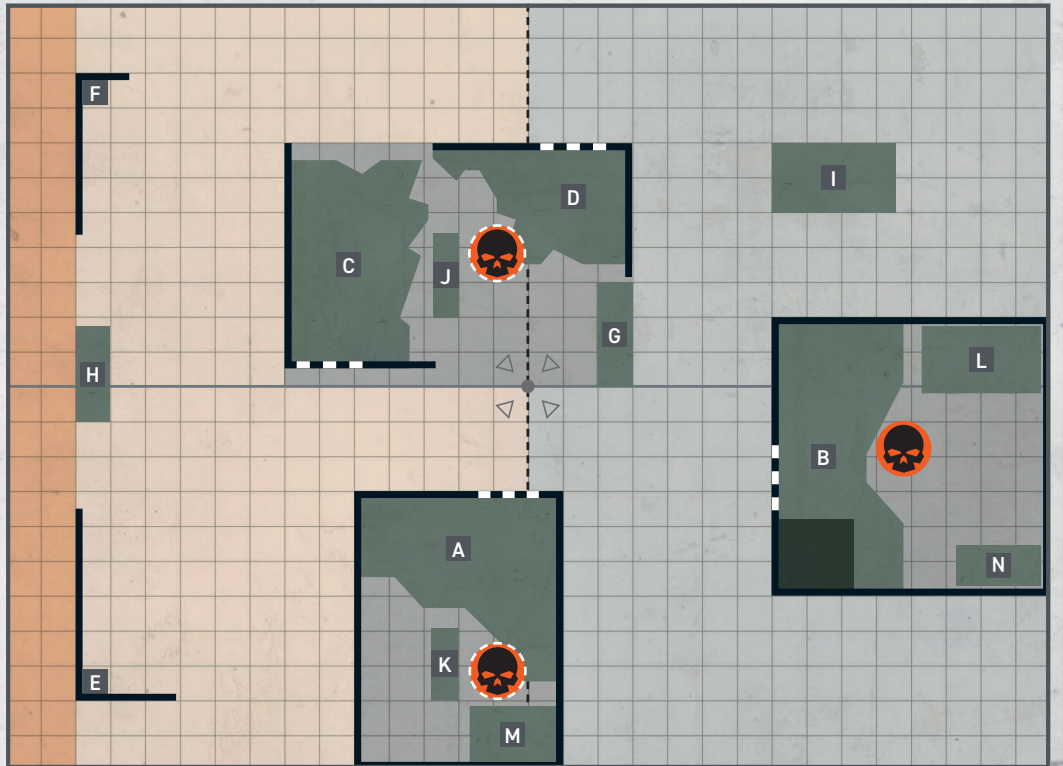
Si chaque marqueur d'objectif est détruit (voir l'action **Détruire le Tunnel**), la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent.

Si chaque agent de joueur est neutralisé, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.



## “ET UN TROU DE MOINS D’OÙ ELLE POURRA SORTIR !”

- Grenadière Szabine Vesker, en armant les charges de démolition autour de la sortie du tunnel d’habitation 18-01A



## CARTES D’ACTIVATION D’ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D’ANJ
1-5	Activez 1 AnJ Termagant ou Nuée de Voraces préparé.
6-7	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l’un après l’autre (avant une activation de joueur).
8-10	Placez 1 AnJ Termagant préparé avec un ordre de Dissimulation à 3" d’un marqueur d’objectif non détruit aléatoire et, si possible, à plus de 2" des autres agents.
11-13	Activez l’AnJ Terreur Rouge. Si la Terreur Rouge a été retirée de la bataille (voir la règle de mission Attendre son Heure), défaissez cette carte et piochez-en une autre.

# 03 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## CONNAIS TON ENNEMI

Il est désormais évident que l'organisme guerrier surnommé la Terreur Rouge s'en prend aux défenseurs du spatioport de Devlan Primus. Les capacités et faiblesses du monstre demeurent, pour l'heure, un mystère. La kill team doit donc se transformer en appât pour attirer la Terreur Rouge et subir ses attaques de harcèlement afin d'accumuler des informations vitales.

### RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez pas d'AnJ. Ils apparaîtront quand les cartes d'activation d'AnJ seront piochées, selon le tableau de Cartes d'Activation d'AnJ (voir à droite).

**Évasion:** N'importe quel agent de joueur peut se déplacer par-dessus le bord de la killzone d'AnJ ; si la moindre partie de son socle franchit ce bord, il est retiré de la killzone et s'est échappé.

**Prédateur Capricieux:** Chaque fois que l'AnJ Terreur Rouge neutralise un agent de joueur, changez le comportement de cet AnJ par Rôder.

### ACTION DE MISSION

Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de mission suivante:

#### SCANNER

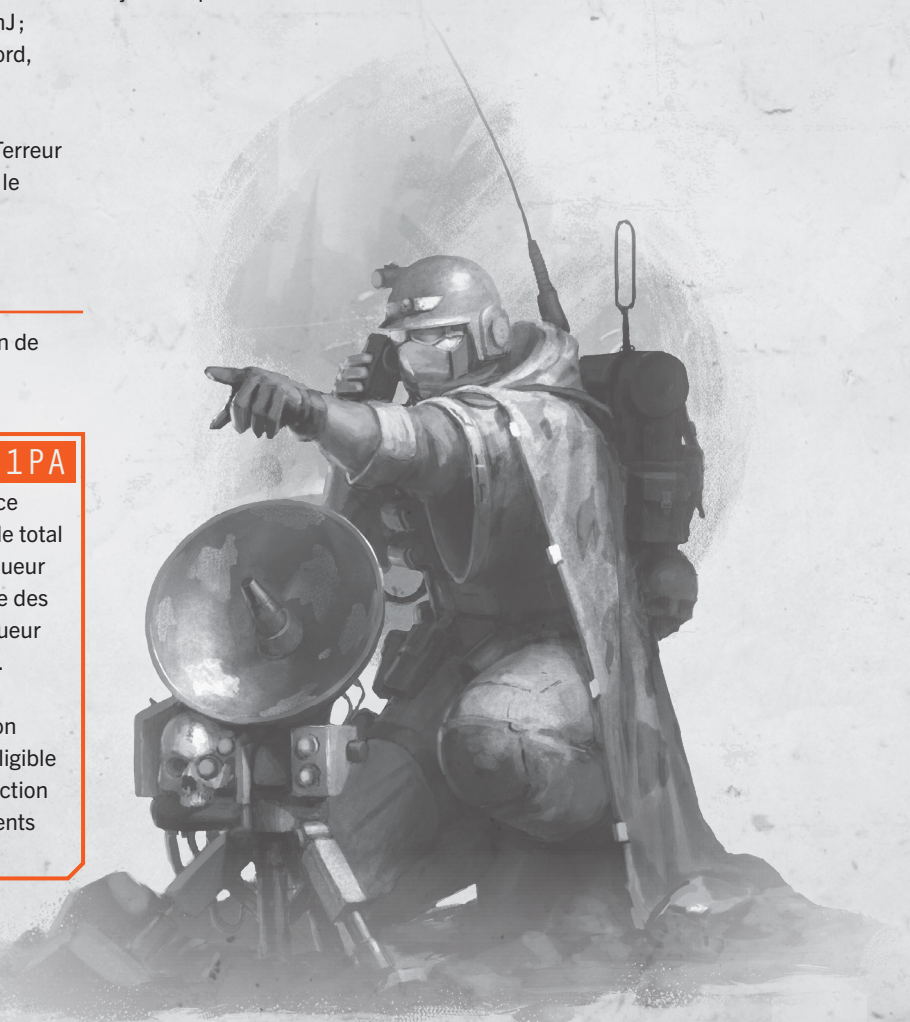
1 PA

► Jetez 1 D6 et ajoutez au résultat la distance entre cet agent et l'AnJ Terreur Rouge. Si le total est 9 ou moins, votre agent porte un marqueur de Scan. Au regard du principe de menace des AnJ, tenter de neutraliser les agents de joueur ayant un marqueur de Scan est prioritaire.

◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action sauf si l'AnJ Terreur Rouge est une cible éligible pour lui, et il ne peut pas effectuer cette action alors qu'il est à portée de contrôle des agents ennemis, ou s'il porte déjà un marqueur.

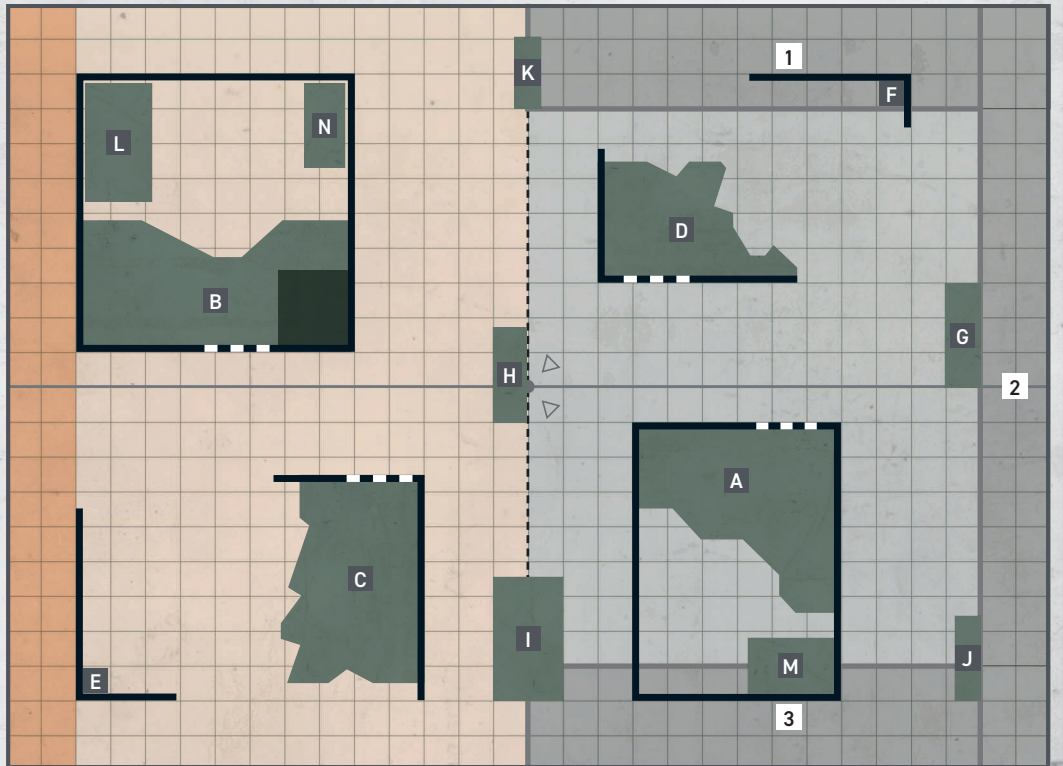
### VICTOIRE

Quand tous les agents de joueur ont été retirés de la killzone, la bataille prend fin. Si au moins un tiers des agents de joueur se sont échappés, et si au moins un agent de joueur qui s'est échappé portait un marqueur de Scan, le ou les joueurs gagnent. Sinon, le ou les joueurs perdent.



**“VOUS POUVEZ CHERCHER À CONNAÎTRE VOTRE ADVERSAIRE, MAIS JAMAIS À LE COMPRENDRE. LE PREMIER CHOIX MÈNE À LA VICTOIRE, LE SECOND, À L’HÉRÉSIE.”**

- *Tactica Imperialis*, Volume XXIV, 975<sup>e</sup> précepte



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-4	Activez 1 AnJ Termagant préparé. S'il n'y en a aucun sur la killzone, utilisez le résultat 5-6 à la place.
5-6	Placez 1 AnJ Termagant préparé avec un ordre de Dissimulation entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ aléatoire et, si possible, à plus de 2" des autres agents.
7-11	Activez l'AnJ Terreur Rouge.
12-13	Activez l'AnJ Terreur Rouge. Si elle est déjà sur la killzone, changez son comportement par Rôder.

# 04 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## L'ANTRE DE LA BÊTE

Non sans sacrifice, la kill team a localisé l'antre de la Terreur Rouge. À présent, il lui faut employer ce savoir à bon escient. En ce jour, la bête sera débusquée, ou bien elle aura droit à un bon repas.

### RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** Quand vous placez des agents avant la bataille, placez 10 AnJ Termagants entièrement dans la zone d'insertion d'AnJ.

**Fouiller les Tunnels:** À la mise en place de la bataille, créez une pile de Fouille séparée avec les cartes d'activation d'AnJ 8 à 13 (les cartes restantes forment la pile d'activation d'AnJ normalement). Quand vous piochez une carte de la pile de Fouille (voir l'action **Fouiller**), résolvez-la selon le tableau suivant (y compris pour déterminer si c'est un antre), puis défaussez-la dans la défausse de la pile d'activation d'AnJ afin qu'elle retourne dans cette pile quand vous la recréez.

RÉSULTAT	RÈGLE
8	<b>Pas de Biodonnées:</b> Une fois pendant cette bataille, quand vous piochez une carte d'activation d'AnJ, vous pouvez l'ignorer et en piocher une autre.
9	<b>Xénosignes Résiduels:</b> Marqueur d'objectif d'Antre. Regardez la carte suivante de la pile de Fouille, puis replacez-la au-dessus ou en dessous de la pile de Fouille.
10	<b>Sur la Piste:</b> Gagnez D3 PC.
11	<b>Voraces!:</b> Marqueur d'objectif d'Antre. Placez 1 AnJ Nuée de Voraces indisponible avec un ordre d'Engagement à portée de contrôle de l'agent actif, puis cet AnJ effectue aussitôt une action <b>Combattre</b> gratuite.
12	<b>Épanchement de Bio-acide:</b> Infligez D3+1 dégâts à l'agent actif.
13	<b>Restes Macabres:</b> Marqueur d'objectif d'Antre. Soustrayez 1 à la caractéristique de LPA de l'agent actif jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Si son dernier PA a été dépensé pour effectuer l'action <b>Fouiller</b> , ceci peut l'amener à avoir dépensé plus de PA que sa caractéristique de LPA: c'est autorisé dans cette situation.

### ACTION DE MISSION

Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de mission suivante:

#### FOUILLER 1PA

► 1 marqueur d'objectif que l'agent actif contrôle est fouillé. Piochez une carte de la pile de Fouille (voir ci-dessus): ce marqueur d'objectif peut être un antre (comme déterminé par la carte de Fouille piochée).

◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action alors qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ou si ce marqueur d'objectif a déjà été fouillé.

### VICTOIRE

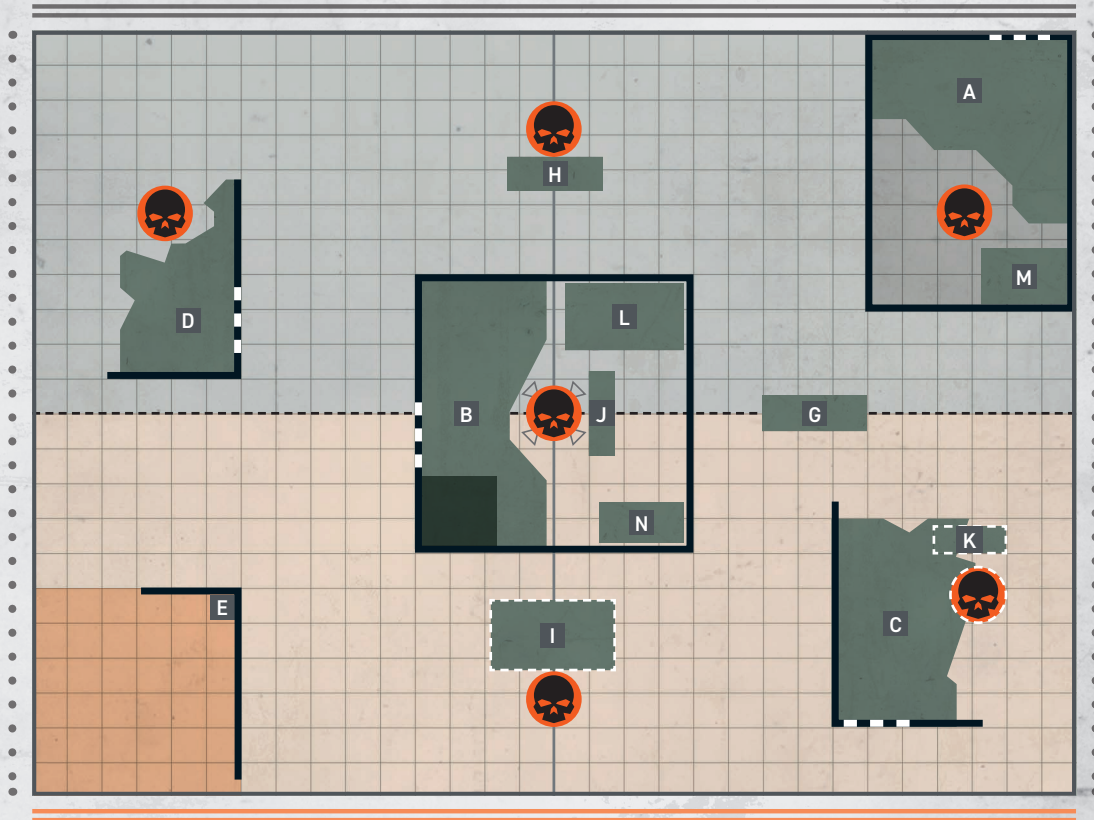
À la fin de n'importe quel tournant après le troisième, le ou les joueurs peuvent choisir de mettre fin à la bataille. Quand la bataille prend fin, s'il y a 3 marqueurs d'objectif d'Antre sur la killzone et si des agents amis contrôlent au moins 2 d'entre eux, le ou les joueurs gagnent. Sinon, le ou les joueurs perdent. Notez que vous devez effectuer l'action **Fouiller** pour faire d'un marqueur d'objectif un antre.

Si chaque agent de joueur est neutralisé, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.



“ON EN FINIT AVEC ÇA, ICI ET MAINTENANT, L'EMPEREUR M'EN SOIT TÉMOIN, ET ON SE TIRE DE CE TAS DE FUMIER DE GROX DE PLANÈTE.”

- Mitrailleur Vance Mortens



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-3	Activez 1 AnJ Termagant ou Nuée de Voraces préparé.
4-5	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l'un après l'autre (avant une activation de joueur).
6-7	Placez 1 AnJ Termagant préparé avec un ordre de Dissimulation entièrement dans la zone d'insertion d'AnJ et, si possible, à plus de 2" des autres agents. S'il y a 10 AnJ Termagants sur la killzone, cette carte n'a pas d'effet.
8-13	Activez l'AnJ Terreur Rouge.

# 05 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## DÉBUSQUÉE

Son antre réduit en ruines, la Terreur Rouge est poussée à découvert. La kill team est parvenue à l'acculer. Elle doit à présent maintenir la pression et l'empêcher de s'échapper avec une proie encore vivante dans son gosier, ou bien elle risque de se creuser un nouveau terrier pour reconstituer ses forces.

### RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** Quand vous placez des agents avant la bataille, placez D3 AnJ Termagants sur un terrain de type Promontoire entièrement dans chaque zone d'insertion d'AnJ (faites un jet séparé pour chacune). Chaque AnJ Termagant restera dans sa zone d'insertion jusqu'à ce que celle-ci soit vérifiée (voir ci-dessous).

**Tapis en Attente:** À la mise en place de la bataille, créez une pile d'Embuscade séparée avec les cartes d'activation d'AnJ 10 à 13 (les cartes restantes forment la pile d'activation d'AnJ normalement). Quand un agent de joueur finit un mouvement à 2" ou est placé à 2" de chaque zone d'insertion d'AnJ, cette zone d'insertion est vérifiée. La première fois que chaque zone d'insertion d'AnJ est vérifiée, piochez une carte de la pile d'Embuscade, résolvez-la, puis défaussez-la dans la défausse de la pile d'activation d'AnJ afin qu'elle retourne dans cette pile quand vous la recréez.

**Acculée:** Quand l'AnJ Terreur Rouge effectue l'action **Émerger** (voir le comportement Traquer), jetez 2D6; si elle est placée à cette distance ou moins des agents de joueur, soustrayez 1 à sa caractéristique de LPA jusqu'à la fin de cette activation (ceci prend le pas sur sa règle Instinct de Survie).

### VICTOIRE

Tenez le compte du nombre de pions de Régénération que gagne l'AnJ Terreur Rouge pendant la bataille. Une fois qu'il gagne son troisième, la prochaine fois qu'il passe en sous-sol, la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent.

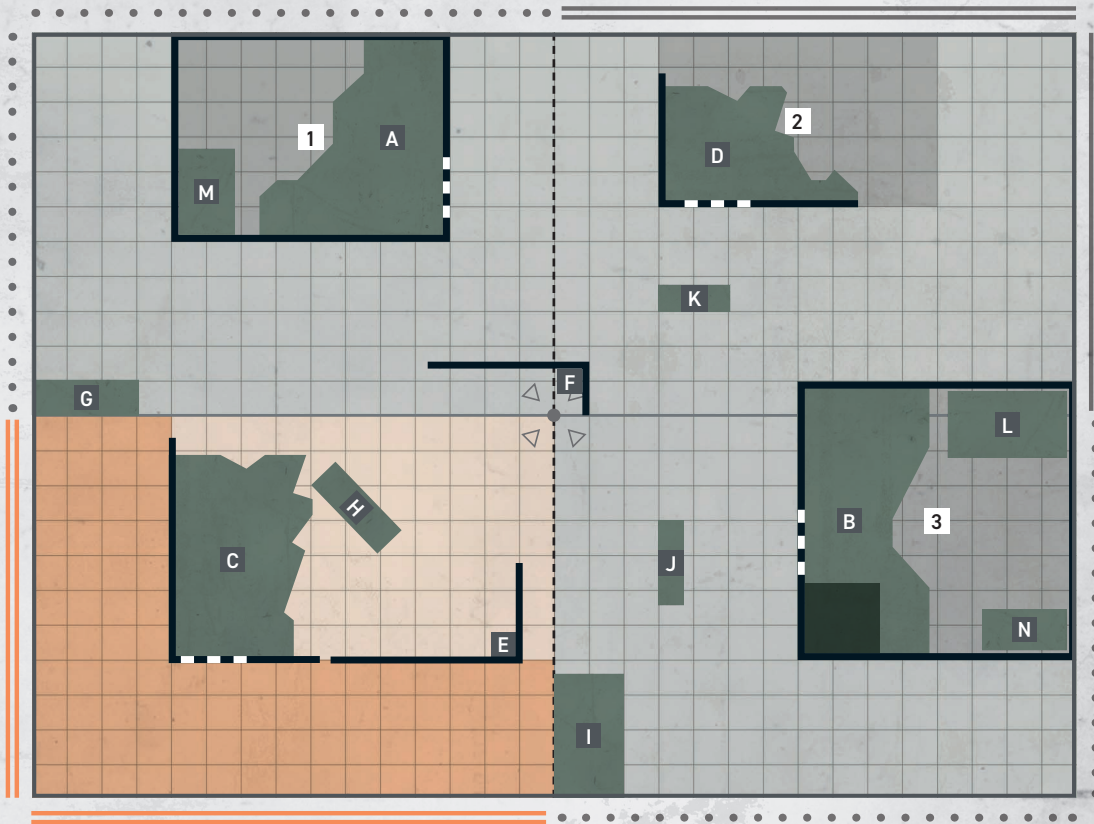
Si chaque agent de joueur est neutralisé, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.

RÉSULTAT	RÈGLE
10-12	S'il s'agit de la dernière zone d'insertion d'AnJ vérifiée, résolvez "13" à la place. Sinon, placez D3 AnJ Termagants préparés avec un ordre de Dissimulation sur le sol de la killzone entièrement dans cette zone d'insertion d'AnJ vérifiée et, si possible, à plus de 2" des autres agents.
13	Placez l'AnJ Terreur Rouge sur le sol de la killzone entièrement dans cette zone d'insertion d'AnJ vérifiée. Puis, placez D3 AnJ Termagants indisponibles avec un ordre de Dissimulation sur le sol de la killzone entièrement dans chaque zone d'insertion d'AnJ non vérifiée (faites un jet séparé pour chaque zone d'insertion non vérifiée) et, si possible, à plus de 2" des autres agents. Enfin, défaussez toutes les cartes d'Embuscade restantes dans la défausse de la pile d'activation d'AnJ.



## “RÉGÈNÈRE-MOI ÇA...”

- Tireur Lourd Mattias Arvan, avec la Terreur Rouge dans la mire de son lance-missiles



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-4	Activez 1 AnJ Termagant préparé.
5-6	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l'un après l'autre (avant une activation de joueur).
7-13	Activez l'AnJ Terreur Rouge. S'il n'a pas encore été placé en vérifiant une zone d'insertion, cette carte n'a pas d'effet.

# 06 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## TRAQUEURS TRAQUÉS

L'attaque de la kill team sur l'ancre de la bête s'est soldée par un cuisant échec. À présent, en fuite et poursuivie, elle n'a pour seul espoir de survie que de parvenir à se regrouper avant de monter une contre-attaque contre la Terreur Rouge vengeresse, qui s'apprête à porter le coup de grâce.

### RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** Quand vous placez des agents avant la bataille, alternez agent par agent entre les AnJ et les agents de joueur (au lieu de placer tous les AnJ d'abord), en commençant par un AnJ. Placez D3+6 AnJ Termagants avant la bataille puis, en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie après la première, placez D3+1 AnJ Termagants. Dans les deux cas, placez chaque AnJ préparé avec un ordre de Dissimulation entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ aléatoire (déterminée séparément pour chaque AnJ) et, si possible, à plus de 2" des autres agents.

**Séparés:** Avant la bataille, on ne peut pas placer d'agents de joueur ailleurs que sur la killzone (ex. on ne peut pas placer les agents **AQUILONS DU TEMPESTUS** en altitude). Chaque fois que vous êtes censé placer un agent de joueur avant la bataille, jetez 1 D6 pour déterminer la zone d'insertion de joueur dans laquelle vous devez placer entièrement cet agent (en relançant les résultats de 5-6). Chaque agent de joueur doit être placé à plus de 2" des autres zones d'insertion de joueur.

**Ne la laissez pas nous sentir:** À la mise en place de la bataille, créez une pile de Détection séparée avec les cartes d'activation d'AnJ 8 à 13 (les cartes restantes forment la pile d'activation d'AnJ normalement). Quand un agent effectue l'action **Tirer** ou **Combattre**, ou effectue n'importe quelle autre action qui inflige des dégâts à un ou plusieurs agents, ajoutez une carte à la pile de Détection (s'il en reste) à la défausse de la pile d'activation d'AnJ afin qu'elle retourne dans cette pile quand vous la recréez.

### VICTOIRE

À la fin de n'importe quel tournant après le troisième, si tous les agents de joueur qui n'ont pas été neutralisés sont entièrement dans la même zone d'insertion de joueur et si cette zone d'insertion est sécurisée, la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent. Une zone d'insertion est sécurisée quand les deux points suivants se vérifient:

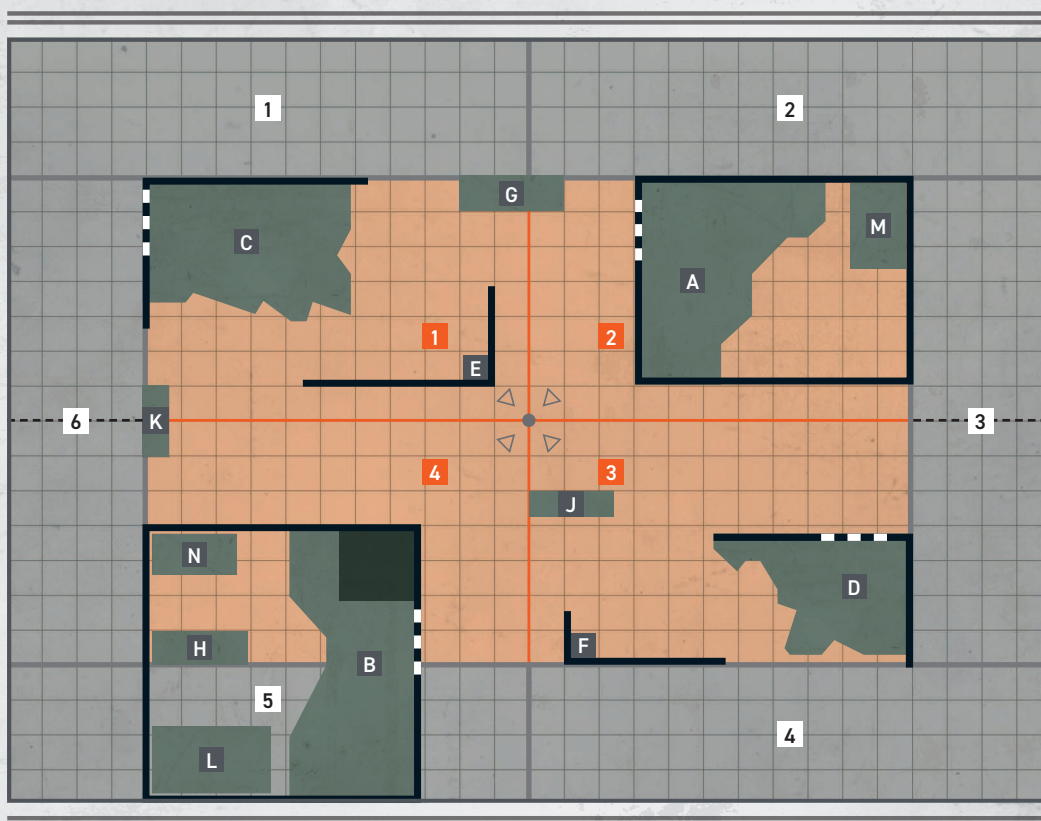
- La LPA totale des agents de joueur entièrement dans la zone est supérieure de 4 ou plus à celle des AnJ entièrement dans la zone. Ignorez les agents à portée de contrôle des agents ennemis quand vous déterminez ceci.
- L'AnJ Terreur Rouge n'est pas entièrement dans la zone.

Si chaque agent de joueur est neutralisé, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.



“...RDONNE [BRUIT BLANC]...ICONQUE [BRUIT BLANC]...REPLI POURSUIVIS PAR  
LES XÉNOS[BRUIT BLANC]...PEREUR NOUS GARDE !”

- Capture vox partielle, spatioport de Devlan Primus, émetteur indéterminé



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-4	Activez 1 AnJ Termagant préparé.
5-7	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l'un après l'autre (avant une activation de joueur).
8-13	Activez l'AnJ Terreur Rouge. La première fois qu'il est activé, quand il effectue l'action <b>Émerger</b> (voir le comportement Traquer), placez-le entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ aléatoire.

# 07 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## EXÉCUTION

Poussée hors de sa tanière, implacablement traquée et incapable de faire halte pour régénérer son corps meurtri, la Terreur Rouge agonise. Le moment est venu pour la kill team de porter le coup de grâce, avant que le monstre ne parvienne à s'échapper pour recommencer son règne de terreur.

### RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, placez D3+1 AnJ Termagants entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ aléatoire de 1 à 3 (déterminée séparément pour chaque AnJ) et, si possible, à plus de 2" des autres agents.

**Proie en Vue:** La première fois qu'un agent de joueur finit un mouvement à 2" ou est placé à 2" de la zone d'insertion d'AnJ 4, placez l'AnJ Terreur Rouge préparé avec un ordre de Dissimulation entièrement dans cette zone d'insertion. Tant que l'AnJ Terreur Rouge n'est pas placé, traitez les cartes d'activation d'AnJ 7-13 comme n'ayant aucun effet (passez cette activation d'AnJ et repassez à l'activation du ou des joueurs).

**Bête Blessée:** Quand l'AnJ Terreur Rouge gagne un pion de Régénération (voir Instinct de Survie), avant qu'il récupère tous ses points de vie perdus, réduisez de D6+4 sa caractéristique de Points de Vie (il regagne donc des points de vie perdus selon cette nouvelle quantité). Vous pouvez ensuite choisir de retirer définitivement du jeu une carte d'activation d'AnJ défaussée (hormis les cartes 1 et 13).

### VICTOIRE

Si la caractéristique de Points de Vie de l'AnJ Terreur Rouge est réduite à 0 ou moins, la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent.

Sinon, si chaque agent de joueur est neutralisé, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.

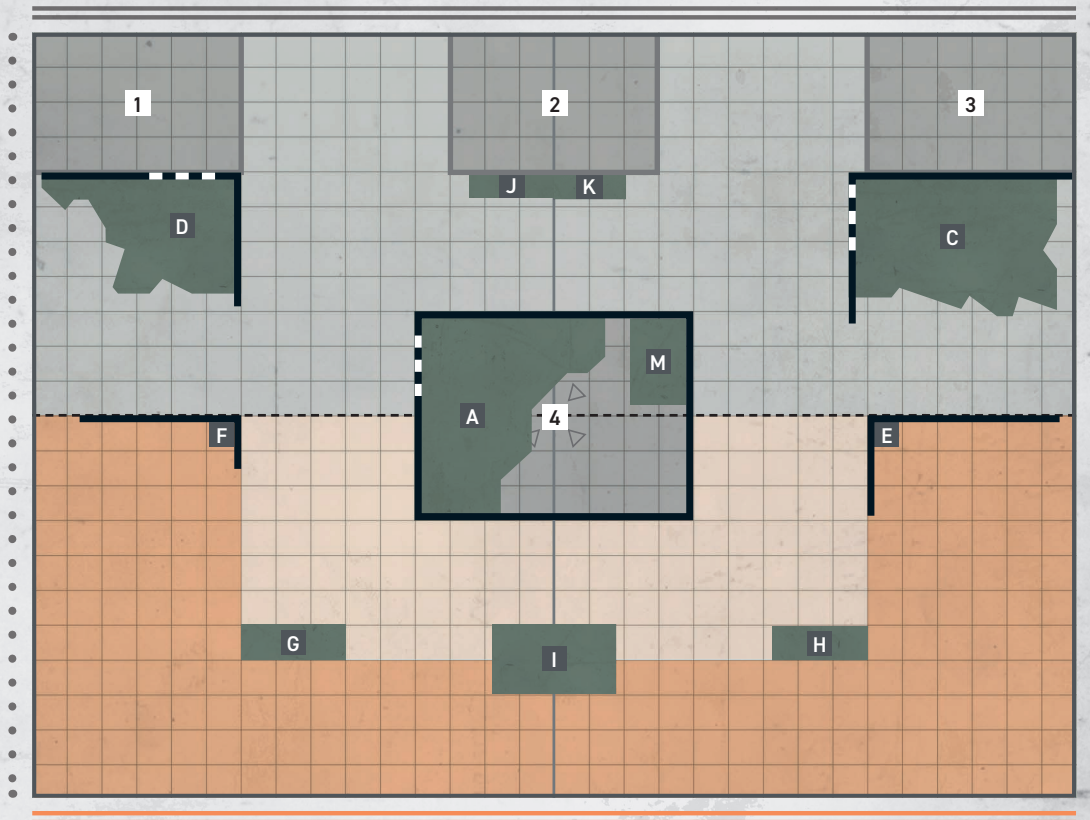


#### CIBLE ÉLIMINÉE !

*Aussi longue et sanglante qu'ait été la traque, la Terreur Rouge est enfin vaincue. Rien n'aurait pu survivre à la fureur que vous avez déchaînée sur elle. Bien sûr, vous n'avez pas le temps de le vérifier: la flotte-ruche arrive et l'évacuation bat son plein. Néanmoins, alors que votre équipe s'exfiltre, vous êtes quasiment certain d'avoir accompli votre mission...*

**“ÇA, C’EST POUR CHAQUE VIE CADIENNE QUE TU NOUS AS COÛTÉE, VERMINE XÉNO.”**

- Tireuse d'Élite Venna Tol, pourtant avare de commentaires, en alignant sa mire avec le crâne de la Terreur Rouge blessée



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-2	Activez 1 AnJ Termagant préparé.
3-4	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l'un après l'autre (avant une activation de joueur).
5-6	Placez 1 AnJ Termagant préparé avec un ordre de Dissimulation entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ déterminée aléatoirement de 1 à 3 et, si possible, à plus de 2" des autres agents.
7-12	Activez l'AnJ Terreur Rouge.
13	Activez l'AnJ Terreur Rouge et ajoutez 1 à sa caractéristique de LPA jusqu'à la fin de l'activation. Il peut effectuer 2 actions <b>Combattre</b> pendant l'activation.

# 08 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## LE FEU VENU DU CIEL

En dépit des efforts de la kill team, la Terreur Rouge a résisté à toutes les armes conventionnelles. En guise d'ultime coup désespéré, les agents doivent se rapprocher et déployer des balises chorales pour guider les frappes aériennes des appareils de la Navis Imperialis sur la bête.

### RÈGLES DE MISSION

**AnJ**: Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez pas d'AnJ. En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, placez D3 AnJ Termagants préparés avec un ordre de Dissimulation entièrement dans chaque zone d'insertion d'AnJ (jetez un D3 séparément pour chaque zone d'insertion).

**Bête Blessée**: Chaque fois que 8 dégâts ou plus sont infligés à l'AnJ Terreur Rouge par une action de mission **Installer les Balises**, vous pouvez retirer définitivement du jeu une carte d'activation d'AnJ défaussée (hormis les cartes 1 et 13).

### ACTION DE MISSION

Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de mission suivante:

#### INSTALLER LES BALISES 1PA

► Placez votre marqueur de mission de Balise à 3" de l'agent actif et visible de lui, puis jetez 1 D6. Après avoir résolu autant d'activations/contre-attaques que le résultat, infligez 2D6 dégâts à chaque agent (faites un jet séparé pour chacun) à D6" à l'horizontale de ce marqueur (hormis les agents dont tout le socle se trouve sous un terrain de type Promontoire), puis retirez le marqueur de la killzone.

◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action alors qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ni si un de vos marqueurs de mission de Balise est déjà sur la killzone.

### VICTOIRE

Tenez le compte des dégâts infligés à l'AnJ Terreur Rouge par l'action de mission **Installer les Balises**. Si le total atteint 35 ou plus, la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent. Les dégâts infligés ne sont pas des points de vie perdus, ne réduisez donc pas le total de votre compte quand l'AnJ Terreur Rouge récupère des points de vie perdus.

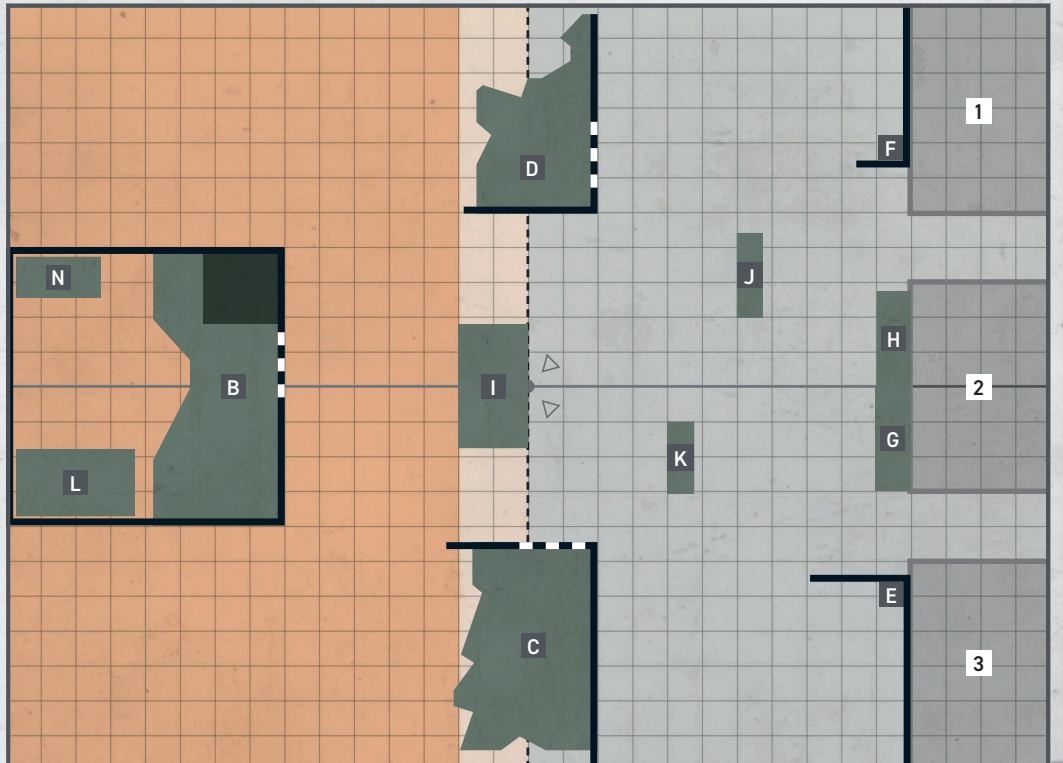
Si chaque agent de joueur est neutralisé, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.

#### LA POUSSIÈRE RETOMBE

*Le prix en sang versé est exorbitant, mais alors que la fumée du bombardement se dissipe et que les derniers fragments incandescents retombent, il n'y a plus signe de la Terreur Rouge. Les survivants de votre kill team se replient vers leur point d'exfiltration, et vous ne pouvez qu'espérer que le monstre a été annihilé, qu'il n'en a pas réchappé...*

"CONTRE-ORDRE CONFIRMÉ. FRAPPE DE VENGEANCE SUR MES COORDONNÉES, AVEC TOUT CE QUE VOUS AVEZ. MAINTENANT, AU NOM DU TRÔNE, FAITES-LE MAINTENANT !"

- Opérateur-Vox Thayde Thenmann



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-4	Activez 1 AnJ Termagant préparé.
5-6	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l'un après l'autre (avant une activation de joueur).
7-13	Activez l'AnJ Terreur Rouge.

## 09

MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TERREUR SUR DEVLAN

## DERNIER CARRÉ

On ne peut pas tuer la bête. C'est un monstre xéno jailli des plus sombres enfers du néant sidéral, et la kill team est prise au piège. Alors, en ultime geste de défi, les agents se dressent farouchement, sachant que chaque instant passé à retarder la créature ici permettra à des réfugiés de quitter Devlan en vie.

## RÈGLES DE MISSION

**AnJ:** Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez pas d'AnJ. En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, placez D3+2 AnJ Termagants préparés avec un ordre de Dissimulation entièrement dans une zone d'insertion d'AnJ aléatoire (déterminée séparément pour chaque AnJ). Quand l'AnJ Terreur Rouge effectue pour la première fois l'action **Émerger** (voir le comportement Traquer), placez-le dans un coin aléatoire de la killzone (ceci prend le pas sur les règles normales).

**Bien Préparés:** Avant la bataille, vous pouvez choisir jusqu'à 2 options d'équipement supplémentaires.

**Résistance Héroïque:** Quand un agent de joueur réduit à 0 ou moins la caractéristique de Points de Vie de l'AnJ Terreur Rouge (c.-à-d. change son comportement par Rôder ou lui donne un pion de Régénération si son comportement est déjà Rôder), jetez 1 D6. Résolez l'une des règles suivantes dont le numéro est inférieur ou égal au résultat, puis l'agent de joueur récupère autant de points de vie perdus que le résultat.

RÉSULTAT	RÈGLE
1-2	Regardez la prochaine carte de la pile d'activation d'AnJ, puis défaussez-la, ou remplacez-la au-dessus ou en dessous de la pile.
3-4	L'agent de joueur peut immédiatement effectuer une action <b>Charger</b> , <b>Battre en Retraite</b> ou de <b>Repositionnement</b> gratuite, mais il ne peut pas se déplacer de plus de 3" pendant cette action. Il peut le faire même s'il a effectué une autre action qui l'empêche d'effectuer cette action.
5-6	Jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de LPA de l'agent ami. Vous pouvez choisir ce résultat pour chaque agent ami une seule fois.

## VICTOIRE

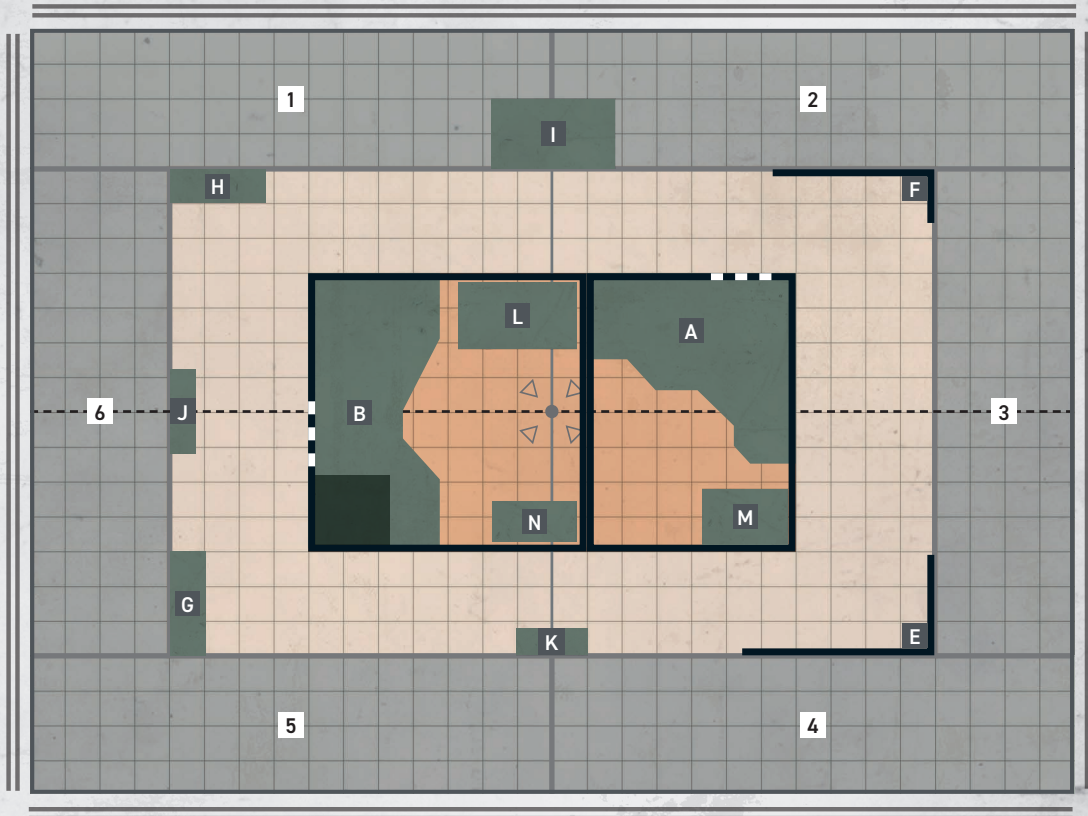
Quand chaque agent de joueur est neutralisé, la bataille prend fin. Si ceci se produit avant le cinquième tournant, le ou les joueurs perdent. Sinon, le ou les joueurs gagnent. Ceci signifie que si des agents de joueur survivent jusqu'au début du cinquième tournant, ils "rempoignent" la mission, mais vous pouvez continuer de jouer pour voir combien de temps vos agents survivent!

## MARTYRS OUBLIÉS

*Personne ne retiendra l'exploit de votre kill team. Les cadavres de ses agents ne seront jamais récupérés, sauf par les Tyranides récoltant la biomasse. Pourtant, leur mort n'aura pas été vaine. Des dizaines, voire des centaines de réfugiés ont pu quitter Devlan vivants grâce à leurs efforts. Vous pouvez au moins être fier de cela.*

**"NOUS NE FAISONS PAS ÇA POUR LA GLOIRE, NI MÊME LA SURVIE. NOUS LE FAISONS POUR NOS SERMENTS. POUR L'EMPEREUR-DIEU. C'EST PLUS QUE SUFFISANT."**

- Sergent Vétéran Ansteld "Boute-en-Train" Jask, dernières paroles fameuses



## CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-4	Activez 1 AnJ Termagant préparé.
5-6	Activez 2 AnJ Termagants préparés, l'un après l'autre (avant une activation de joueur).
7-13	Activez l'AnJ Terreur Rouge.

# APPENDICE

La Terreur Rouge est conçue comme un AnJ pour le jeu en JcE (joueur contre environnement), mais avec quelques ajustements, vous pouvez l'utiliser en partie JcJ (joueur contre joueur), avec un joueur qui la contrôle. Ces règles sont conçues pour des parties occasionnelles, et ne doivent pas être utilisées dans un environnement compétitif.

## PLACEMENT

Choisissez un pack de missions, mais assurez-vous que la mission convient aux règles qui suivent. Par exemple, Opés Préliminaires (*Livre de Base de Kill Team*) et Opés Approuvées (disponible séparément) peuvent être employées, mais des packs de missions avec des règles plus vastes (ex. Assaut Aéroporté de *Kill Team: Raid sur la Ruche*, ou des missions où les agents du joueur Terreur Rouge doivent "s'évader" ou "survivre") ne conviennent pas. Une fois la mission choisie, suivez la séquence de jeu du pack de missions normalement avec les modifications suivantes.

Au lieu qu'un des joueurs choisisse une kill team, il peut avoir la Terreur Rouge et 9 agents Termagants en utilisant les cartes techniques. Ce joueur ne choisit aucun équipement.

Faites attention à la position des éléments de terrain quand vous les placez. Les cartes de cette publication ont été conçues en tenant compte de la taille du socle de la Terreur Rouge, ce qui n'est pas le cas des autres packs de missions. De fait, quand c'est possible, ajustez les éléments de terrain autant que possible pour éviter que la Terreur Rouge ne puisse pas être placée dans certaines zones de la killzone pour **Combattre** ou **Tirer** sur des agents ennemis.

Si vous utilisez le pack de missions Opés Approuvées (disponible séparément), le joueur Terreur Rouge peut choisir une opé tactique de l'archétype Recherche & Destruction.

Quand vous placez des agents avant la bataille, le joueur Terreur Rouge place 9 agents Termagants comme spécifié par la mission, mais son agent Terreur Rouge est placé en sous-sol (et arrivera une fois activé grâce à son action **Émerger**).

## CARTES D'ACTIVATION

Le joueur Terreur Rouge utilise une pile de cartes numérotées de 1 à 13 pour déterminer ses activations. Quand c'est à son tour d'activer un agent ami préparé, il doit piocher 1 carte de la pile et la résoudre comme indiqué ci-dessous. Une fois résolue, la carte est défaussée; le joueur Terreur Rouge n'a pas besoin de piocher de carte d'activation quand il contre-attaque, il peut simplement choisir un agent pour contre-attaquer.

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-5	Activez 1 agent Termagant ou Nuée de Voraces ami préparé.
6-8	Activez 2 agents Termagants amis préparés un après l'autre (avant l'activation de votre adversaire).
9-13	Activez l'agent Terreur Rouge ami.

Cette pile d'activation reste secrète et les cartes ne sont révélées qu'une fois piochées (sauf mention contraire). Toutefois, les joueurs peuvent inspecter la défausse à tout moment pour deviner les cartes restantes dans la pile. À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, ainsi que lorsque vous devez piocher une carte de la pile mais qu'elle est vide, le joueur Terreur Rouge mélange toutes les cartes d'activation d'AnJ (y compris celles défaussées) pour recréer la pile.

Si le joueur Terreur Rouge pioche une carte mais qu'il ne peut rien en résoudre, passez simplement cette activation et repassez à son adversaire. Par exemple, si le joueur Terreur

Rouge pioche une carte d'activation qui vous demande d'activer un AnJ Termagant ou Nuée de Voraces ami préparé, mais qu'il n'y en a aucun, défaussez la carte puis l'adversaire s'active. Si le joueur Terreur Rouge pioche une carte d'activation dont vous ne pouvez pas tout résoudre (ex. elle vous demande d'activer deux agents Termagants amis préparés mais vous ne pouvez en activer qu'un), résolvez-en autant que possible.

Notez que l'agent Terreur Rouge peut s'activer plusieurs fois par tournant, donc quand on pioche sa carte d'activation et qu'il est indisponible, préparez-le d'abord, continuez son activation normalement, puis il redevient indisponible.

## COMPORTEMENT D'AGENT

Contrairement aux missions JcE, les agents du joueur Terreur Rouge ne sont pas gérés automatiquement. Ses agents ne peuvent pas effectuer d'actions qui ne sont pas listées sur leur carte technique, mais ils peuvent choisir quelles actions ils effectuent parmi celles listées (au lieu de suivre l'ordre spécifié), et ils peuvent effectuer ces actions comme ils le souhaitent (ex. ils n'ont pas à **Charger** l'agent le plus proche). De même, ils peuvent choisir leurs ordres d'agent (c.-à-d. Dissimulation ou Engagement) quand ils sont activés, au lieu de celui spécifié par leur comportement. Ses agents (hormis la Nuée de Voraces) peuvent aussi effectuer des actions de mission le cas échéant.

L'agent Terreur Rouge commencera la bataille avec le comportement **Rôder** normalement, et changera toujours de carte technique (ex. changer par **Rôder** quand il est censé être neutralisé). Notez qu'il ne peut pas effectuer d'action **Tirer** ni **Combattre** quand il a le comportement **Rôder**, donc il devra effectuer l'action **Disparaître en Sous-sol** pour repasser à **Traquer** et effectuer ces actions.

## SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

### RENFORTS DE TERMAGANTS

Placez 1 agent Termagant neutralisé préparé avec un ordre de Dissimulation à un endroit où il peut être placé, entièrement dans votre zone d'insertion (il peut être placé à portée de contrôle des agents ennemis), ou jusqu'à 2 si au moins la moitié des agents Termagants amis sont neutralisés. Vous ne pouvez pas avoir plus de 9 agents Termagants à la fois.

### EMBUSCADE DE NUÉE DE VORACES

S'il n'y a pas d'agent Nuée de Voraces sur la killzone, placez-en 1 préparé avec un ordre de Dissimulation à un endroit où il peut être placé, sur le sol de la killzone, entièrement sur votre territoire (il peut être placé à portée de contrôle des agents ennemis). Si un agent Nuée de Voraces ami est déjà sur la killzone, il récupère tous ses PV perdus à la place.

### MUNITIONS AVIDES

Quand un agent Termagant ami tire sur un agent ennemi à 6" de lui, son arme de tir a la règle **Équilibrée**.

### SUBMERGÉS

Chaque fois qu'un agent tire sur un agent Termagant ou Nuée de Voraces ami qui est à plus de 3" de lui et sur le sol de la killzone, vous pouvez relancer 1 de vos dés de défense.

## OPÉ DE NETTOYAGE

L'opé de nettoyage adverse est déterminée différemment. À la place, le niveau de nettoyage adverse augmente de 1 :

- Quand 5 agents Termagants sont neutralisés.
- Quand tous les agents Termagants sont neutralisés.
- Quand l'agent Terreur Rouge gagne un pion de Régénération.

Le niveau de nettoyage adverse ne peut pas dépasser 5. Notez que pour les deux premiers points, comme le subterfuge stratégique **Renforts de Termagants** (ci-dessous) restitue des agents Termagants neutralisés dans la bataille, cela signifie que le niveau de nettoyage adverse peut baisser en cours de bataille (il perd des PdV en fonction). Toutefois, cela ne modifiera pas rétroactivement les autres PdV que votre adversaire a marqués pour avoir neutralisé des agents Termagants, par exemple grâce à des opés tactiques.

## SUBTERFUGES D'AFFRONTEMENT

### ESPRIT-RUCHE

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand vous piochez une carte pour activer un agent ami. Au lieu de résoudre cette carte, défaussez-la et piochez-en une autre.

### FRÉNÉSIE XÉNO

Utilisez ce subterfuge d'affrontement pendant l'activation d'un agent Terreur Rouge ami, avant qu'il n'effectue une action ou après qu'il a effectué une action. Pendant cette activation il peut effectuer deux actions **Combattre**.

### QUEUE CINGLANTE

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand un agent Terreur Rouge ami effectue l'action **Tirer** et que vous choisissez son arme de tir pince caudale. Jusqu'à la fin de la séquence, l'arme a les règles **Portée 6"** (au lieu de **Portée 3"**) et **Inexorable**, mais elle perd la règle **Traqueuse**.

### AGRESSIVITÉ SAUVAGE

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand un agent Terreur Rouge ami neutralise un agent ennemi pendant l'action **Combattre**. Chaque agent ennemi visible de et à 3" de cet agent ami doit faire un test d'étourdissement. Pour qu'un agent fasse un test d'étourdissement, jetez 1 D6: sur 3+, soustrayez 1 à sa caractéristique de LPA jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

## TERREUR ROUGE SUBTERFUGE STRATÉGIQUE

### RENFORTS DE TERMAGANTS

Placez 1 agent Termagant neutralisé préparé avec un ordre de Dissimulation à un endroit où il peut être placé, entièrement dans votre zone d'insertion (il peut être placé à portée de contrôle des agents ennemis), ou jusqu'à 2 si au moins la moitié des agents Termagants amis sont neutralisés. Vous ne pouvez pas avoir plus de 9 agents Termagants à la fois.



## TERREUR ROUGE SUBTERFUGE STRATÉGIQUE

### EMBUSCADE DE NUÉE DE VORACES

S'il n'y a pas d'agent Nuée de Voraces sur la killzone, placez-en 1 préparé avec un ordre de Dissimulation à un endroit où il peut être placé, sur le sol de la killzone, entièrement sur votre territoire (il peut être placé à portée de contrôle des agents ennemis). Si un agent Nuée de Voraces ami est déjà sur la killzone, il récupère tous ses PV perdus à la place.



## TERREUR ROUGE SUBTERFUGE STRATÉGIQUE

### MUNITIONS AVIDES

Quand un agent Termagant ami tire sur un agent ennemi à 6" de lui, son arme de tir a la règle Équilibrée.



## TERREUR ROUGE SUBTERFUGE STRATÉGIQUE

### SUBMERGÉS

Chaque fois qu'un agent tire sur un agent Termagant ou Nuée de Voraces ami qui est à plus de 3" de lui et sur le sol de la killzone, vous pouvez relancer 1 de vos dés de défense.



**TERREUR ROUGE**  
**SUBTERFUGE D'AFFRONTMENT**

**ESPRIT-RUCHE**

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand vous piochez une carte pour activer un agent ami. Au lieu de résoudre cette carte, défaussez-la et piochez-en une autre.



**TERREUR ROUGE**  
**SUBTERFUGE D'AFFRONTMENT**

**FRÉNÉSIE XÉNO**

Utilisez ce subterfuge d'affrontement pendant l'activation d'un agent Terreur Rouge ami, avant qu'il n'effectue une action ou après qu'il a effectué une action. Pendant cette activation, il peut effectuer deux actions **Combattre**.



**TERREUR ROUGE**  
**SUBTERFUGE D'AFFRONTMENT**

**QUEUE CINGLANTE**

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand un agent Terreur Rouge ami effectue l'action **Tirer** et que vous choisissez son arme de tir pince caudale. Jusqu'à la fin de la séquence, l'arme a les règles Portée 6" (au lieu de Portée 3") et Inexorable, mais elle perd la règle Traqueuse.



**TERREUR ROUGE**  
**SUBTERFUGE D'AFFRONTMENT**

**AGRESSIVITÉ SAUVAGE**

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand un agent Terreur Rouge ami neutralise un agent ennemi pendant l'action **Combattre**. Chaque agent ennemi visible de et à 3" de cet agent ami doit faire un test d'étourdissement. Pour qu'un agent fasse un test d'étourdissement, jetez 1 D6: sur 3+, soustrayez 1 à sa caractéristique de LPA jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

