SHADOW WAR
ARMAGEDDON

v2.0



https://www.facebook.com/groups/353662134248684

ESCARMOUCHES MORTELLES DANS UN MONDE RUCHE EN GUERRE

Règles de campagne space hulk

DÉBUT DE CAMPAGNE

ESCOUADES

Dans cette petite extension de Shadow war armageddon votre escouade va explorer un space Hulk à la recherche d'un Archéotech.

Vous pouvez jouer seul et jusqu'à 3 joueurs, ils ont alors leur escouade comme dans les règles normales de Shadow War Armageddon. Vous pouvez ajoutez des joueurs en tant qu'ennemi Si vous jouez seul, vous devrez monter de 1 (difficile)à 3(facile) escouades selon la difficulté voulu.

PREMIÈRE MISSION

La première mission sera "QUAI ABANDONNE" (ci-contre). Choisissez votre escouade pour cette mission. Installez la zone de jeu pour qu'elle ressemble à un quai et placez le point d'entrée de votre escouade sur un des bors de table ou un coin.

Ensuite nous allons placer les points d'intérêts. Les points d'intérêts ou PI sont des petits décors avec lesquels vous allez pouvoir interagir. Il y a dans cette mission :

Générateur de Promethium : Un décor qui représente le générateur
Ordinateur de contrôle : Une console de commande
2 cellules de Promethiums : 2 petites cellules qui se mettent dans le générateur
3 Caisses : Chaque caisse peut être fouillée automatiquement quand un combattant fini son déplacement adjacent à la caisse, il pioche un équipement au hasard
3 inconnus : Choisissez au hasard 3 PI du tableau des Points d'intérêts
Pièges : Placez autant de pièges qu'indiqué dans des zones au hasard
Pnjs : Si vous atteignez le Pnj, piochez en un il rejoint votre camp après mission.

SHADOW WAR ARMAGEDDON

QUAI ABANDONNE (1)

Points d'interets :
Générateur de Promethium
Ordinateur de controle
2 Cellules de promethium
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de 1 chargeur chacune
3 inconnus

Ennemis en début du jeu : 0

Spawns : 4

MISSION CRITIQUE(8) 5xp

Vous devez ouvrir le quai pour que votre vaisseau puisse se poser, trouver deux cellule de promethium pour réussir cette mission et les insérer dans le générateur de Promethium

RENFORT ENNEMI

Quand vous récupérer une cellule de Prométhium un ennemi arrive en jeu.

Si il n'y a plus de Points de Spawn un ennemi arrive en jeu tous les deux tours depuis votre zone d'arrivée.

MACHINERIE (2)

Points d'interets :
Conduits ouverts x4
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de Munitions
4 Inconnus
3 Connus

Ennemis en début du jeu : 1

Spawns : 6

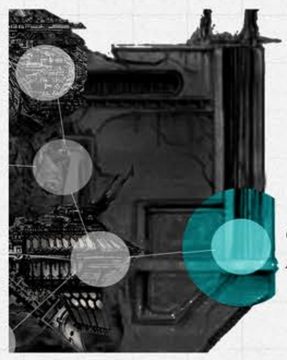
RENFORT ENNEMI

Quand vous fouiller une sortie pour voir si c'est la bonne, ajouter un ennemi en jeu depuis votre zone d'arrivée.

Si il n'y a plus de Points de Spawns un ennemi arrive en jeu tous les deux tours depuis votre zone d'arrivée.

REGLES SPECIALES

Les machines font un bruit terrible, cela gêne les communications entre les opérateurs, aucune règle spéciale d'escouade ne peut petre utilisée



QUAI ABANDONNE

Toutes les missions sont faites de cette façon, à vous ensuite de créer les Points d'intérêts des missions et d'en créer d'autres selon votre stock de petit décors. Un tableau de Points d'intérêts (PI) et de Pnjs (voir plus loin)sont disponibles dans ce livret afin de vous aider à les créer.

ENNEMIS EN DEBUT DE JEU & SPAWNS

Les ennemis sont soit gérés par un joueur soit une IA, dans le cas de l'IA un tableau de réaction IA vous aidera à les jouer lors de leurs phases. Vous pouvez vous faire des fiches pour les ennemis. Ils devront avoir une valeur entre 1 et 3. 1 étant un soldat de base des listes d'escouades de SWA, 2 étant les plus solides ennemis et 3 les agents spéciaux ennemis ou des mini boss.

REGLES DE CAMPAGNE

ENNEMIS

Quand le jeu vous demande d'ajouter un ennemi dans la zone de combat, vous piochez une fiche ennemi.
Si un ennemi de niveau 1 est choisi, placez en 3 sur le spawn choisi aux hasards, si vous piochez un ennemi de niveau 2, ajoutez lui un allié de niveau 1. Enfin si vous ajoutez un ennemi de niveau 3 il arrivera seul.

Activation des ennemis :
Au début d'un round si il y a des ennemis en jeu, lancez 2d6 pour chaque faction ainsi que votre escouade pour définir l'ordre de jeu.

Quand un ennemi arrive en jeu il n'est pas alerté (voir mission **"Sabotage"**), il se déplace avec les dés de dispersion de sa valeur de mouvement. Un ennemi se déplace comme s'il volait et ne prend pas en compte les mur et autre obstacle.

Un ennemi qui fini son déplacement en ligne de vue d'un combattant, devient alerté et lance un dé sur le tableau des réactions.

Un ennemi doit tirer s'il le peut après sa réaction et charge automatiquement s'il se trouve à 1' ou moins d'un combattant ennemi.

Si une mission indique qu'il y a x ennemis en début de mission, ajoutez les sur les points de spawns. Si un de ces ennemis est mis hors de combat il est aussitot remplacé par un nouveau (différent).

Le maximum d'ennemi en jeu au même moment est équivalent à votre nombre de combattants en début de mission.

4 : Se cache, l'ennemi prend un jeton caché jusqu'à sa prochaine activation, du moment qu'il a le jeton caché, aucun combattant ne peut l'attaquer d'une manière que ce soit, sauf avec une grenade ou une arme de souffle.

20 : Renfort, remettez en jeu la dernière unité de niveau 1 mise hors de combat. elle arrive par un point de spawn.

ENNEMIS REACTIONS

D20

1-Charge la cible la plus proche
2-Marche à couvert et tire
3-Se deplace en hauteur afin de couper les lignes de tirs
4-Se Cache (il se met à couvert et gagne un jeton caché)
5-Cours dans une direction aléatoire
6-Contourne le combattant le + proche et tire
7-Se regroupe avec une unité allié (la + proche)
8-Se déplace vers un objectif
9-Se met à couvert et tire
10-Se déplace vers le leader ennemi et tire
11-Tire en portée courte sur la cible la plus proche
12-Se déplace vers une sortie ou la sortie
13-Enlevez l'unité et replacez la sur un point de Spawn
14-Se met en état d'alerte
15-16-Tire en portée longue
17-Charge une cible mis au tapis
18-Donne son action à un autre ennemi
19-Se déplace dans une direction aléatoire
20-Rappelle un renfort (figurnes de lvl 1 de la même espece)

Un ennemi qui peut tirer tire après ou avant sa réaction selon ce qui est le mieux pour lui.

REGLES DE CAMPAGNE

AGENTS SPECIAUX

Les agents spéciaux originel du jeu Shadow War Armageddon peuvent être joués dans la campagne space hulk de la même façon que dans le jeu de base.
Néanmoins, vous pouvez ajouter des agents spéciaux ou tous les agents spéciaux dans le tableau des ennemis.

Un agent spécial provenant d'une escouade ennemi sera considéré comme un ennemi de niveau 2 ou 3. A vous de voir s'il s'agit d'une élite ou d'un leader.

Quand vous faites arriver un agent spécial ennemi en jeu il est joué comme un ennemi normal.

Un agent spécial allié provenant de votre ou vos listes d'escouade sera considéré comme un allié MAIS il ne devra y avoir que 1 agent spécial pour 10 ennemis dans le tableau des ennemis.

Quand vous faites arriver en jeu un agent spécial allié, il passe sous votre controle et est joué comme un combattant normal. Si à la fin de la mission il est toujours en vie, vous pourrez le recruter contre 1 prométhium. S'il est mis hors de combat il retourne dans le space hulk, peut être que vous le recroiserez plus tard.

Ci-contre un exemple de carte d'agents spéciaux, sly marbo.



TACTIQUES

Les tactiques sont une règles optionelles, si vous jouez avec les tactiques, il suffit de piocher une carte quand on vous le demande. Lisez son effet et appliquez le.

EXPLORATION

Vous pouvez utiliser au début de tour le tableau d'exploration, pour ca lancez 1d20 et lisez l'effet qui arrive en jeu avant votre tour.

EXPLORATION (D20)

1 DEBRIS SUR LE SOL
Un des opérateurs perd son action de mouvement

2 SURVIVANT
Ajoutez un Pnj en jeu dans une salle (max 2)

3 PIEGE
Vous déclenchez un piège

4 PORTES
La porte la plus proche du PJ se ferme ou s'ouvre selon sa condition

5 OBJET AU SOL
Placez une caisse de loot dans une salle

6-8 SIGNAL
Ajoutez un signal dans le vaisseau, s'il correspond a la valeur du prochain xenos il est mis en jeu

9 PIEGE
Placez un piège dans une salle au hasard

10 PILES
Un équipement ne fonctionne plus sur une arme, il est retiré pour la mission

11 PREDATEUR
Embuscade : Mettez en jeu un ennemi en réserve

12 ENVIRONNEMENT
L'environnement est vicié, si vous n'avez pas de masque respiratoire faire un T/END sinon vous gagnez 1 stress

13 MAUVAISES DONNEES
Réinitialisez une salle explorée

14 RENOUVELLEMENT AIR
Retirez un piège en jeu.

15 ECLAIRAGE
Le vaisseau s'éclaire, s'il est déjà éclairé il retombe dans le noir

16 CALME
Un point de spawn ennemi bouge de 3d6 dans une direction aléatoire

17 TREMBLEMENT
Les opérateurs à 1' ou moins d'un bord font un test de chute

18 DISPARITION
Le xénos le plus éloigné du leader est retiré du jeu

18+ REACTION
Un Xenos fait une réaction, s'il n'y en a pas en jeu, ajoutez en un

ZONES DU SPACE HULK

PNJS

Il y a plusieurs façon de trouver un Pnj, les Points d'inérets et les évènements.

Quand vous découvrez un Pnj, piochez un profil ou tirez sur le tableau des Pnjs un d'entre eux. Ils peuvent soit vous aider pour la mission en cours, soit vous aidez pour la phase d'après mission, soit ca peut être un ennemi et vous met en difficulté.



Ce boy commando, va pieger la zone de combat par exemple. Suivez les instructions du Pnj. Ils sont utilisables une seule fois sauf indication contraire et retourne dans la pile une fois utilisés.

POINTS D'INTERETS

Il y a trois types de Points d'intérets :

Les nommés : Ceux qui sont indiqués sur la mission, placez les de façon à ce que la mission soit facile ou difficile.

Les inconnus : Ces Points d'inrérets ne sont découverts que lorsqu'un combattant est en ligne de vue, alors on découvre le PI.

Les connus : Ce sont les Points d'interets piochez ou choisissez sur le tableau des PI en début de partie et placez les.

Vous devez les placez à 12" de la zone de départ minimum et ne peuvent pas être à moins de 8" chacun. Placez les en hauteur dans les cul de sac, les salles etc...

Vous pouvez intéragir avec les Points d'interets, pour cela un combattant qui fini son déplacement au contact peut alors automatiquement activer le décors sauf mention contraire (T/?) un T/Cd vous demande par exemple de faire un test de commandement pour activer le décor. T/FOR un test de Force etc....

Certains décors peuvent être utilisés après la mission, dans ce cas cela est indiqué. Exemple un lit vous permet de relancer un jet de blessure après la mission.





REGLES DE CAMPAGNE

RENFORTS

Les ennemis peuvent recevoir des renforts. Si cela est possible, c'est indiqué dans la mission.
Quand la logique de renfort est activé, ajoutez un nouvel ennemi en jeu depuis un point d'arrivée.

SPAWN

Chaque mission indique le nombre de point de Spawn qu'elle contient. Placez les aux extrémités de la zone de combat sur les hauteurs ou dans des salles. Quand un ennemi arrive en jeu choisissez au hasard le point de spawn par lequel il arrive.
S'il n'y a plus de points de spawns pour différentes raisons, les ennemis arrivent depuis le point d'entrée de l'escouade.

EQUIPEMENT

Si vous devez piocher un équipement, vous avez trois possibilités :

1 : Vous lancez 1d6 et gagnez autant de points d'équipements que la valeur du dé

2 : Vous vous créez une liste d'équipements ou des tokens pour chaque armes, équipements que vous voulez ajouter.

3 : Comme 2 mais au lieu de créer des tokens pour chaque arme, vous vous faites un tableau et faites un jet dessus pour savoir quel équipement vous avez looté.



MISSIONS

Dans toutes les zones, les deux missions ci-dessous seront toujours présentent, il pourra y en avoir d'autres selon la zone dans laquelle vous entrez. Par exemple dans QUAI nous avons mission critique ou l'on doit trouver deux cellulles de Promethium et les insérer dans le générateur.

MISSION INFILTRATION 3xp

Trouvez la sortie parmis 3 possible qui se trouvent le plus loin du point d'arrivée des combattants ou en hauteur

Victoire : Vous avez accès à une zone adjacente au choix
Défaite : Impossible d'avancer, vous devez refaire la mission

Cette mission est obligatoire pour pouvoir avancer dans le Space hulk et changer de zone. les autres sont toutes secondaires.

MISSION D'ABORDAGE 4xp

Vous devez détruire tous les points de spawns

Pour détruire un point de spawn un combattant doit être adjacent et faire un Test de Force, si le test est réussi, le point de spawn est fermé.

Si un ennemi entre en jeu alors qu'un combattant tente de fermer le point de spawn, ils sont considéres comme au corps à corps.

Si un ennemi doit entrer en jeu sur un point de spawn fermé il est mis en réserve et fera un lancé pour entrer en jeu à chaque début de tour.

S'il n'y a plus de point de spawn les ennemis arrive par le point d'entrée des combattants.

Bonus mission Réussie/Raté

Quand vous réussissez ou ratez une mission lancez 1d20 pour en connaitre le bonus ou le malus (rouge).

1. +1 Data spécial (réduit de 1 la caractéristique d'un boss ennemi en mission finale)
2. Choisissez 2 points d'interets lors de la prochaine mission
3. Retirez un ennemi en début de mission
4. Ajoutez deux caisses de loots à 12" de votre point d'entrée
5. Pas besoin de dépenser des pts d'équipements pour vos operateurs en fin de mission
6. +1d10 points d'equipements
7. +3d6 points d'equipements
8. Un operateur hors de combat ignore le jet de blessure
9. Relancez le jet de blessure après mission
10. Gagnez 2 datas
11. Le 1er renforts ennemis est annulé
12. Fermez 1 point de spawn lors de la prochaine mission
13. Chaque xp gagné rajoute 1 point d'équipement
14. Piochez un pnj
15. Vous retrouvez un combattant perdu
16. Choisissez une mission de niveau 1 au choix
17. Choisissez une mission de niveau 2 au choix
18. Retirez un boss final de la liste
19. +5xp de groupe
20. Lors de la prochaine mission, il n'y aura que deux sorties à découvrir au lieu de trois.

1. Vous ne pouvez pas utliser de compétences à la prochaine mission
2. +1 ennemi au début de la prochaine mission
3. +1 spawn lors de la prochaine mission
4. -1d6 xp
5. Impossible de modifier ses armes ou armures
6. Relancez un jet de blessure et choisissez le résultat le plus faible
7. Perdez 1 pnj
8. Perdez 2 equipements
9. Lancez 1d6 pour chaque combattant au tapis a la fin de la mission sur 1 ils sont morts
10. +2 ennemis au début de la prochaine mission
11. Les blessures légères des opérateurs restent pour la prochaine mission
12. Retirez les caisses de munitions de la prochaine mission
13. Vous ne pouvez qu'envoyer une escouade de 800pts
14. Une zone explorée est coupée, vous ne pouvez plus passer par cette zone
15. Ajoutez un ennemi de lvl3 en début de mission
16. Les ennemis vivant de la mission fini sont déployés au début de la prochaine mission
17. Detruisez 4 pnjs du deck de pnjs
18. L'escouade est téléporté dans une zone du meme secteur au hasard
19. Un opérateur perdu est mort vous avez retrouvé son cadavre
20. Les couts en pts d'équipements des opérateurs sont doublés en fin de mission

APRES MISSION

CAMP DE BASE

Après chaque mission en plus de la séquence habituelle (sauf le gain de promethium et vous ne pouvez pas recruter de nouveaux combattants), vos opérateurs sont de retours au camp de base et doivent se reposer. Vous pouvez transformer 1 Promethium (si vous en trouvez en mission) pour avoir 100 points d'équipements, détruire un équipement trouvé pour 1d6 Points d'équipements ou convertir 1xp gagné (grace aux missions) contre 3 points d'équipements.

Dépensez 1 pt d'équipement pour chaque opérateur de retour au camp
Dépensez 3 pts pour chaque opérateur mis hors de combat qui rentre au camps.

Tout opérateur ne pouvant pas payer ne peut pas retourner en mission.

Réparer les armures :

Un combattant mis hors de combat perd 1 en Svg d'armure, il faut la réparer.
Payez **7 points d'équipements** (ou détruisez une armure en stock) pour récupérer 1 point d'armure. Payez 15 Points pour augmenter la Svg d'une armure au dela de sa Svg de base.

EQUIPEMENTS & MODIFICATION D'ARMES

Vous allez pouvoir lors du retour au camp, modifier les armes de base de vos opérateurs en payant le cout indiqué sur la liste des modifications.

Utilisez des Points d'équipements pour faire les modifications.
Les points d'équipements sont trouvables dans les caisses, les Points d'intérets lors des missions.

Modification unique

Cible a -1 en endurance .....15 points
Relance les 1 pour toucher ..... 10 points
Cible repousse de 3' ..... 5 points
+1 tir en état d'alerte ..... 15 Points
Mouvement apres tir ..... 5 points
Ignore couvert ennemi ..... 10 points
Arme consacré (Relance Cdt) ..... 5 Points
Tir rapide x3 munx3 ..... 20 Points
Arme choc ignore svg invu ..... 20 Points
Fatale +1 au jet de blessure ..... 40 Points
Relance 1 dé avant le tir ..... 10 Points
Léthale, les 6+ pour blesser font une blessure mortelle ..... 30 Points
Silencieux amélioré, reste caché sur **T/INI** après un tir ..... 15 points
Relance jet de munitions ..... 5 points
Tir soutenu +1 dé ..... 30 points

Modifications multiples

+1 Force ..... 30 points
-1 Mod Sv ..... 30 points
-1 Jets de munitions ..... 10 points
+1 Ct à portée courte ..... 20 points
+1 Ct à portée longue ..... 25 points
Dégats +1 ..... 50 points
Portée courte +3 ..... 5 points
Portée longue +3 ..... 7 points

APRES MISSION

BLESSURES

Quand un combattant a été mis hors de combat, à la fin de la mission faites un jet sur ce tableau.

1. MORT
Le combattant est mort et tout son équipement est perdu, retirez le du space hulk.

2. BLESSURE LÉGÈRE
Le combattant perd 1 point dans une caractéristique au hasard lors de sa prochaine mission

3. JAMBE BRISÉE
Dorénavant quand le combattant charge, il doit lancez 2d6 pour la distance

4. TRAUMA
Le combattant perd 1 point dans une caractéristique au hasard (permanent)

5. DÉPOUILLÉ
Le combattant revient en vie mais sans son équipement

6. AMNÉSIE
Le combattant revient en vie mais il souffre d'un trauma à la tête, il perd une compétence définitivement. (s'il en a)

7. CHOQUÉ
Le combattant rate les trois prochaines missions

8. CAPTURÉ
Le combattant revient en jeu lors d'une mission spécifique ou il y a des prisonniers

9. PERDU
Le combattant se perd dans le space hulk, il devient un Pnj, quand vous trouvez un Pnj lors d'une mission vous pouvez remplacer le Pnj par l'opérateur perdu.

10. PLUS FORT QUE LA MORT
Le combattant est indemme et gagne un niveau comme à la fin d'une mission.

Si un combattant fait 1, vous ne pouvez pas le remplacer, il vous est impossible de recruter un nouveau combattant.

Pour gagner de nouveaux combattants il vous faut trouver certaines zones du space hulk.

APRES MISSION

ZONE BLEU

Après chaque mission ou vous avez réussi la mission INFILTRATION, lancez 1 dé sur la table suivante pour connaitre la zone de votre prochaine mission.

2 : Machinerie
3 : Vaisseau abandonnée
4 : Porte sécurisée
5 : Warp
6 : Réserve de munitions
7 : Salle de communications
8 : Massacre
9 : Cantine
10 : Pïèges
11 : Atelier
12 : Inondation
13 : Salle verticale
14 : Prison Xenos
15 : Le gouffre
16 : Labyrinthe
17 : Le vaisseau
18 : Sentries
19 : Survivants
20 : Datas perdues
21 : Contact radio
22 : Repos
23 : La chapelle
24 : Le laboratoire

Si vous retombez sur une salle déjà explorée relancez le dé SAUF si vous avez du intégrer une salle d'un niveau différent, dans ce cas c'est celle ci qui est choisie.

ZONE JAUNE

Après chaque mission ou vous avez réussi la mission INFILTRATION, lancez 1 dé sur la table suivante pour connaitre la zone de votre prochaine mission.

1 : Salle sécurisé
2 : Camp de fortune
3 : Folie Tyranides
4 : Le tombeau eldar
5 : Cryogène
6 : Salle de soins
7 : Le coffre / Laboratoire
8 : En mémoire
9 : Piliers nécrons
10 : Stase nécrons
11 : Le receptacle
12 : L'oeuf sacré
13 : L'assaut
14 : Pièges
15 : Chambre translocatrice
16 : Chambre de focalisation
17 : Salle de pilotage
18 : Sabotage
19 : Salle du réacteur
20 : Datas perdues
21 : Chambre de gestation
22 : Ateliers
23 : Transmission
24 : Forage
25 : Incendie
26 : La jungle bleue

DERNIERE MISSION

DERNIERE ZONE

Quand vous avez atteind la dernière salle, vous êtes proche de trouver l'archéotech, votre vaisseau va envoyer une torpille de sauvetage pour vous extraire.

La dernière zone est choisie parmis les zones ci dessous.

1 : Le aimbot
2 : Tyranid alpha
3 : Shaw Reaper
4 : Trazyn l'infinite
5 : Le Prédator
6 : Le cube gélatineux

Lisez les règles spéciales liés à la zone. Piochez selon la zone le boss final correspondant.



TRAZYN L'INFINITE SVG 2+

REGLES DE COMBAT

LANCEZ 1D10 A CHAQUE TOUR

1 : Regagne 1pv

2 : A la fin de la phase de mouvement ennmi si l'un d'eux à couru, Trazyn ou un allié à 6' peut bouger immédiatement

3 : A la fin de son activation, Trazyn peut refaire une phase de tir de mouvement ou de combat

4 : Si Trazyn utilise sn oblitérateur, il ajoute une touche pour chaque allié nécron en ligne de vue de la cible.

5 : Ajoutez un scarabée canoptek en jeu aux côté de Trzayn d efacon à bloquer les lignes de tirs.

6 : Ci ce tour ci Trazyn ingore la première attaque de tir contre lui

7 : Trazyn change de position avec un combattant allié de facon à être hors des lignes de tir et de charge. L'allié est détruit

8 : Sauvegarde invulnérable 4+

9 : Trazyn peut charger de n'importe qu'elle distance ce tour. Il doit avoir une ligne de vue complètement libre.

10 : Toutes les unités à 6' de Trazyn doivent faire un T/Ini ou perdre leur prochain tour. Trazyn ne peut faire qu'une phase de jeu.

M	5
CC	5
CT	5
F	5
E	5
I	3
A	4
Cd	-
Pv	6

Oblitérateur :
F 7 / Dom. D3 / Mod sv -
Relance les jets pour blesser à la phase de corps à corps

Oblitérateur :
Portée 12 - 24' / F10 / Dom. D6 / Mod sv -4

SE DEPLACER DANS LE SPACE HULK

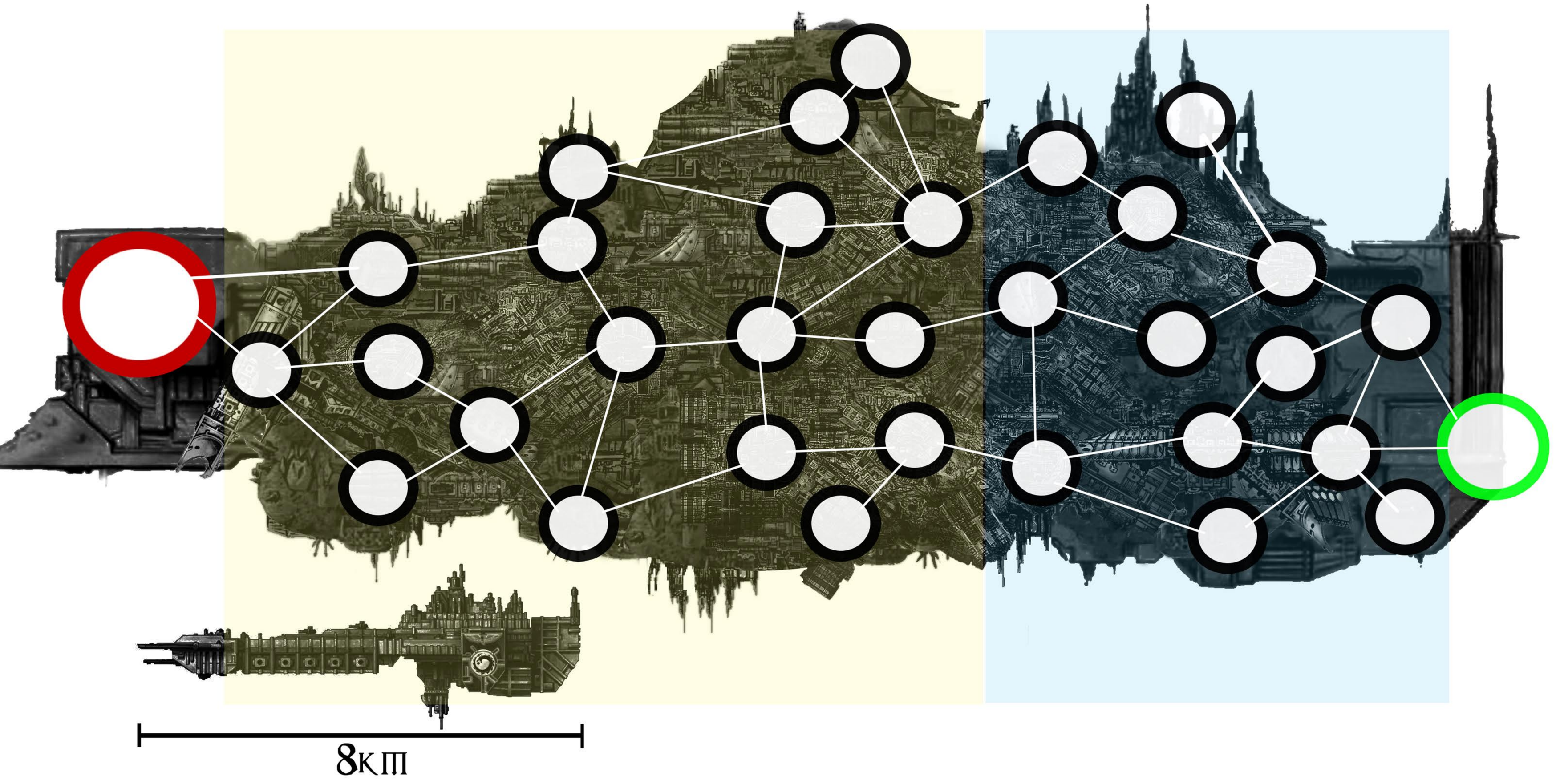
Après chaque mission ou vous avez réussi la mission INFILTRATION, vous allez pouvoir vous déplacer dans une zone connectée a celle ou vous êtes actuellement.

Les zones sont reliées entre elles, choisissez en une.

Vous êtes libre d'emprunter le chemin que vous voulez, selon les missions et leur difficultés. Vous pouvez revenir en arrière et refaire si vous le souhaiter une mission secondaire ratée.

Quand le boss final (ici Trazyn) se réveille ou arrive en jeu, il est activé normalement et suit les phases normales d'un round.

Mais juste avant son activation, vous allez lancez 1 dé sur son tableau d'activation. Lisez l'activation choisi par le dé (ici un D10) et lisez son effet.


8km

CATACHAN SKILLS

1 **Piège**
Le combattant peut un piège par mission gratuitement

2 **Force Brute**
+1 en Force

3 **Eclaireur**
Ignore les terrains difficiles

4 **Camouflage**
Les ennemis ont un malus de tir augmenté de -1 si vous êtes à couvert.

5 **Chasseur**
Si la figurine charge sa CC augmente de 1

6 **Rodeur**
Si le combattant est capturé lancez 1d6 sur 5+ il s'échappe

7 **Diables Hurlants**
A la fin d'une mission l'opérateur peut crafter un piège ou un objet de mission

8 **Embuscade**
Si ce combattant charge un ennemi après avoir été caché, l'ennemi réduit de 1 le résultat de tous ses dés de combat

9 **Orchidée**
Le garde est immunisé aux poisons et toxines.

10 **Risque Tout**
Le garde peut relancer ses test de Commandement ou Sang Froid.

11 **Duelliste**
Le premier 6 lors d'un combat augmente votre score de combat de 1

12 **Survie**
Ignorez le résultat perdu pour ce combattant sur le tableau des blessures



DEATH KORPS OF KRIEG SKILLS

1 **Sacrifice**
Quand une unité allié est mise hors de combat, vous ne faites pas de test de moral.

2 **Duty into Death**
Une unité qui est mise hors de combat peut faire une ultime attaque.

3 **Retour au combat**
Si l'unité s'est désengagé du combat, elle peut tirer après le désengagement sur un test de commandement.

4 **Bayonettes**
Une unité à 1" d'un ennemi peut faire une attaque de corps à corps avec elle et ne fait pas de jets de trauma si elle perd le combat.

5 **Tirs**
Quand le combattant tire à courte portée, il peut ajouter 1 tir, même en état d'alerte il doit faire un jet de Munitions à +1

6 **Grenadier**
Quand le combattant lance une grenade, vous pouvez utiliser le grand gabarit d'explosion quelquesoit le type de grenades utilisées.

7 **As de la Bayonette**
Le combattant gagne +1A avec une Bayonette sauf quand il est chargé.

8 **Courage**
Quand le combattant cours il peut ajouter 1D6 de distance à sa course, sauf s'il a une Blessure légère.

9 **Opérateur**
Le combattant peut se déplacer et tirer avec une arme lourde

10 **Médic**
L'opérateur peut utiliser 3xp ou 5Pts d'éqyuipements pour crafter un Médikit



COMMISSAR

1 **Champs Réfracteur**
L'Officier garde une SVG de 5+.

2 **Aura**
Toutes les unités de la section à 6" ou moins du Commissar peut utiliser son Sang Froid.

3 **Execution Sommaire**
Aucune unités amis en LDV du commissaire ne font de test de Moral quand un allié est mis hors de combat.

4 **Volonté de Fer**
Jetez 1d6 quand le Commissaire perd son dernier PV, sur 3+ il reste en jeu avec 1PV.

5 **Champs Energétique**
Le Commissar gagne une sauvegarde invulnérable de 4+, ne peut être cumulé avec le champs réfracteur.

6 **Héros de la Ruche**
Les unités alliées peuvent relancer les jets pour toucher de 1 si elles sont à 6" ou moins.

7 **Infatiguable**
Quand il subit une blessure légère il ne subit pas de malus a son profil

8 **Chanceux**
Quand le Commissaire tente de trouver la sortie de la zone il peut relancer le dé

9 **Ordre**
Ignorez le résultat dépouillés du tableau des blessures

10 **Fusillade**
Le Commissaire peut tirer 3 fois avec son arme mais doit faire 3 jets de munitions avec un malus de -1 cumulatif pour chaque tir



SHADOW WAR

ARMAGEDDON

v2.0

MISSIONS BLEUS

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

QUAI ABANDONNE (1)

Points d'interets :

Générateur de Promethium
Ordinateur de controle
2 Cellules de promethium
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de 1 chargeur chacune
3 inconnus

Ennemis en début du jeu : 0

Spawns : 4

MISSION CRITIQUE 8xp

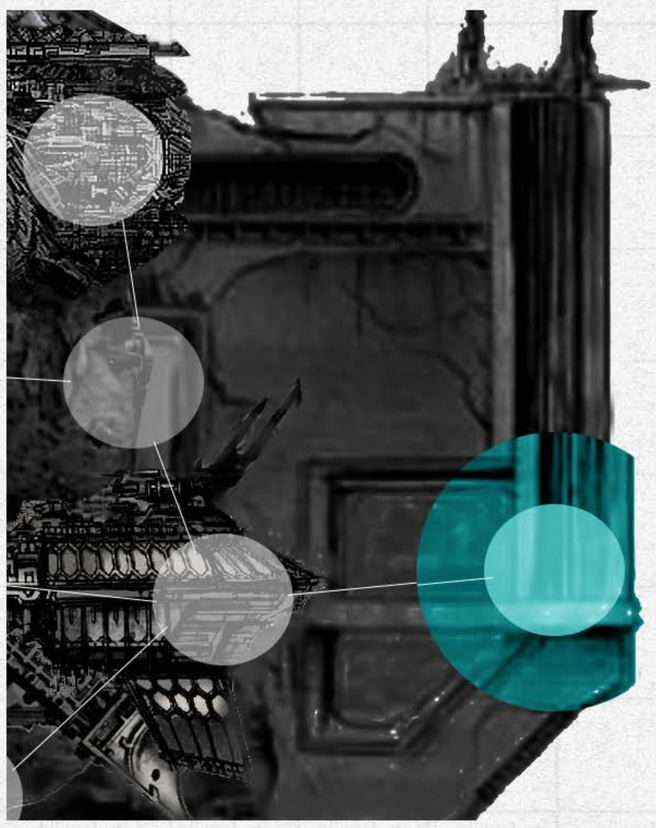
Vous devez ouvrir le quai pour que votre vaisseau puisse se poser, trouver deux cellule de promethium pour réussir cette mission et les insérer dans le générateur de Promethium

RENFORT ENNEMI

ajoutez un ennemi tous les deux tours.

Quand vous récupérer une cellule de Prométhium un ennemi arrive en jeu.

Si il n'y a plus de Points de Spawn un ennemi arrive en jeu tous les deux tours depuis votre zone d'arrivée.



QUAI ABANDONNE

MACHINERIE (2)

Points d'interets :

Conduits ouverts x4
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de Munitions
4 Inconnus
3 Connus

Ennemis en début du jeu : 1

Spawns : 6

RENFORT ENNEMI

Ajoutez un ennemi sur 4+ lors du tour ennemi.

Quand vous fouiller une sortie pour voir si c'est la bonne, ajouter un ennemi en jeu depuis votre zone d'arrivée.

Si il n'y a plus de Points de Spawns un ennemi arrive en jeu tous les deux tours depuis votre zone d'arrivée.

REGLES SPECIALES

Les machines font un bruit terrible, cela gêne les communications entre les opérateurs, aucune règle spéciale d'escouade ne peut petre utilisée

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

VAISSEAU ABANDONNE (3)

Points d'interets :

3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
6 cadavres
4 Inconnus
1 connu

Ennemis en début du jeu : 3 (non remplacés)

Spawns : 6

MISSION EXPLORATION 4xp

Ce vaisseau a été témoin d'un féroce combat entre l'impérium et des orques, il n'en reste que des cadavres, fouillez tous les corps pour espérer peut être trouver un survivant ou trace d'un survivant.
Quand vous fouillez un cadavre, lancez 1d6 sur 6, vous trouvez un survivant, choisissez un opérateur de n'importe Kill Team qui n'est pas un leader et ajoutez le à votre Kill team. Il n'a pas d'équipement sur lui.

Si vous faites 5, ajoutez un pnj sur une sortie au hasard inexplorée ou sur le point le plus haut. Valable une fois

RENFORT ENNEMI

Si vous faites 1 quand vous fouillez un cadavre ajoutez un ennemi.



PORTE SÉCURISÉE (4)

Points d'interets :

3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
5 connus
3 Inconnus

Ennemis en début du jeu : 2

Spawns : 3

MISSION INFILTRATION 4xp

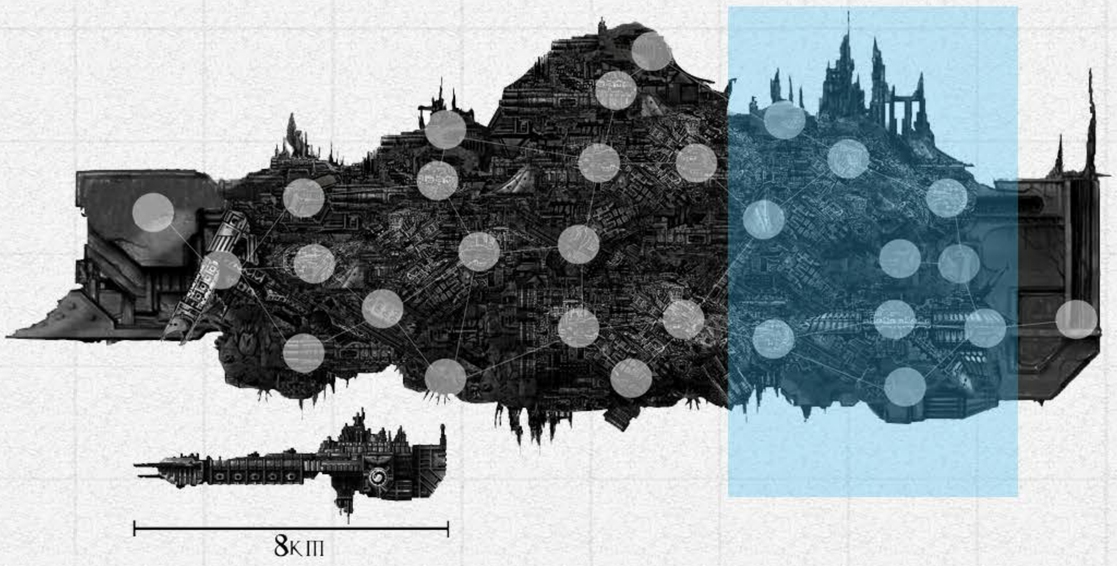
Le passage est bloqué par une porte sécurisée, vous pouvez l'ouvrir avec 3 datas ou la faire exploser avec une charge de démolition.
Si vous n'avez rien pour le faire, vous devez prendre un autre chemin.

MISSION INTEL 1xp

Vous devez découvrir tous les 3 points d'intérets inconnus de la zone.

RENFORT ENNEMI

A chaque points d'intérets découvert et quand le premier combattant est à 6' ou moins de la porte ajoutez un ennemi



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

WARP (5)

Points d'interets :
1 caisse de munitions (1 chargeur)
2 caisses d'équipements
9 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 3

Spawns : 6

MISSION INFILTRATION 4xp
Trouvez la sortie parmis 1 sortie possible.

RENFORT ENNEMI
Quand un combattant sort ajoutez un ennemi.
Quand un double est fait pour déplacer la sortie ajoutez un ennemi en jeu.

REGLES SPECIALES
La sortie bouge de 3d6' dans une direction aléatoire chaque tour.

RÉSERVE DE MUNITIONS (6)

Points d'interets :
Caisses de munitions x6 (2 chargeurs dans chaque caisse)
Workshop
5 Caisses d'équipements
3 Inconnus
2 connus

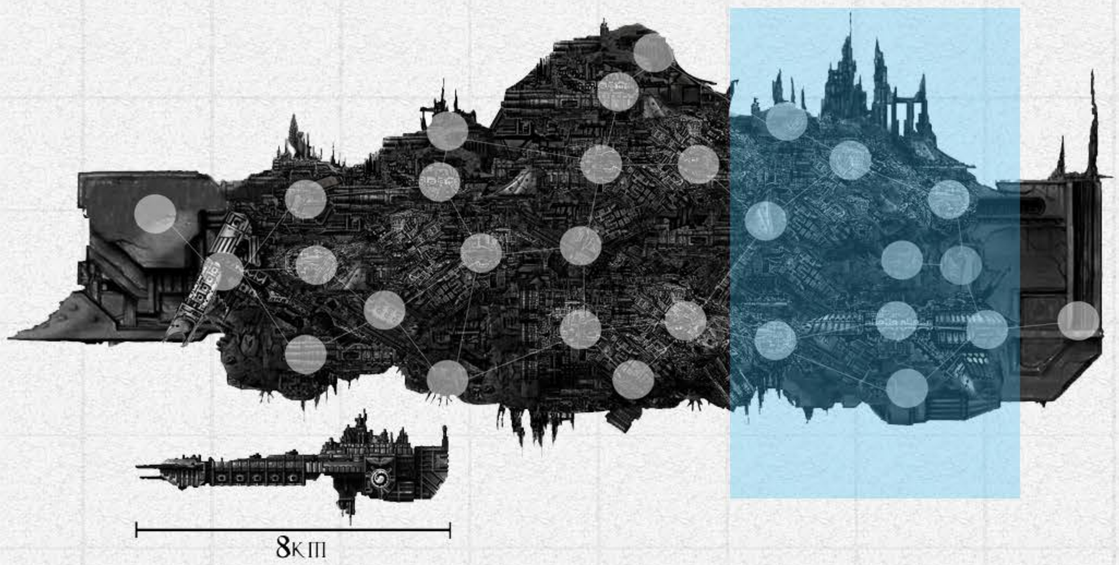
Ennemi en début du jeu : 1

Spawns : 6

MISSION INTEL 1xp
Vous devez fouiller les 11 caisses de la zone.

RENFORT ENNEMI
Pour chaque caisse fouillée ajoutez 1 ennemi

REGLES SPECIALES
Quand un opérateur tire et fait 1 et qu'une une caisse de munition se trouve à 3' ou moins de la cible, celle ci est retirée du jeu.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

SALLE DE COMM (7)

Points d'interets :

Générateur de Promethium
4 cellules d'énergies
Console
4 Inconnus
4 Connus

Ennemi au début du jeu : 4 (non remplacés)

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Vous devez allumer la console générale en insérant au moins une cellule dans un des générateurs

RENFORT ENNEMI

Ajoutez D6 ennemis quand la console est connectée

REGLES SPECIALES

Pour allumer la console générale vous devez au moins insérer une cellule d'énergie dans le générateur
Lancez 1d6 et ajoutez le nombre de cellule sur 5+ la console fonctionne.
Quand deux celulles sont dans le générateur vous relancez le dé à chaque tour.

MASSACRE (8)

Points d'interets :

Cadavre x8
Barricades x4
3 Inconnus
2 Connus
2 Caisses de munitions (1 chargeur)

Ennemi au début du jeu : 4

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

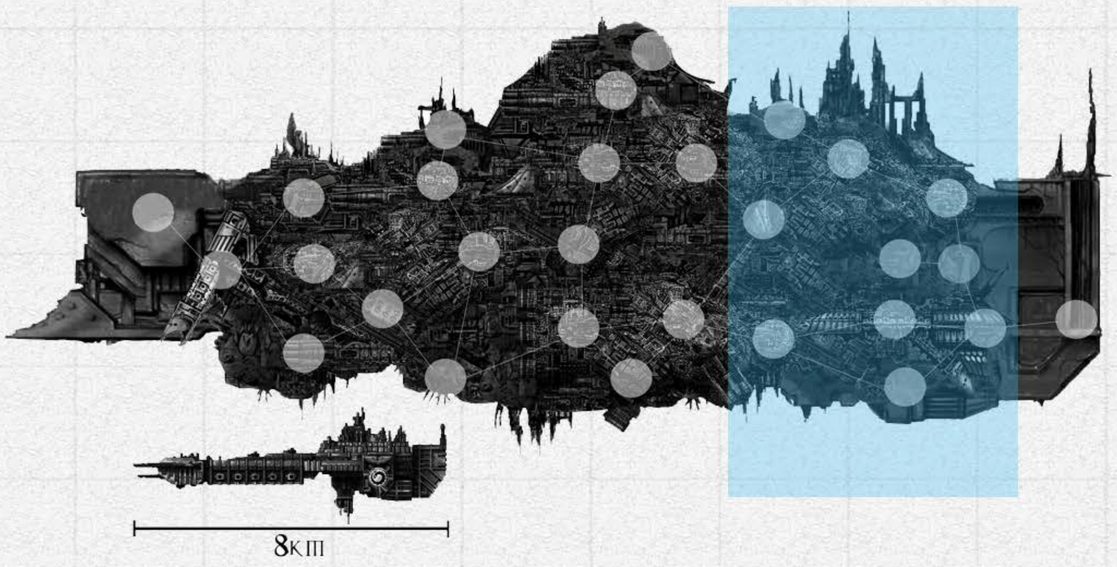
Vous devez fouillez les cadavres pour trouver des Datas ou équipement. Quand vous êtes à 1' d'un cadavre lancez 1D6
1-4 +1 équipement
5 : +1 Data
6 : +1 Data spécial

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 blips pour chaque cadavre fouillée

REGLES SPECIALES

A chaque fois qu'un opérateur fouille un cadavre, il doit faire un T/Cdt ou fuir.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

CANTINE (9)

Points d'interets :

Tables x6
Conteiner blindé x2
2 inconnus
4 connus
3 Caisses d'équipements

Ennemi au début du jeu : 2

Spawns : 6

MISSION INTEL 3xp

Vous devez fouillez toute la cantine pour vous réaprovisionner, placez un combattant à 1' de chaque table pour la fouiller, pour chaque table ainsi fouiller ajoutez 1d6 points d'équipement.

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 ennemi pour chaque table fouillée

CONTROLLE DE ZONE

Si vous controllez cette zone, le cout des opérateurs après chaque mission est réduit de moitié.
Pour controller cette zone vous devez fermer tous les points de spawns.

PIEGES (10)

Points d'interets :

Caisses de Munitions x3
Caisses d'équipements x3
Bidons explosif x5
Conteiner blindé x1
4 Inconnus
6 Connus

Ennemi au début du jeu : 0

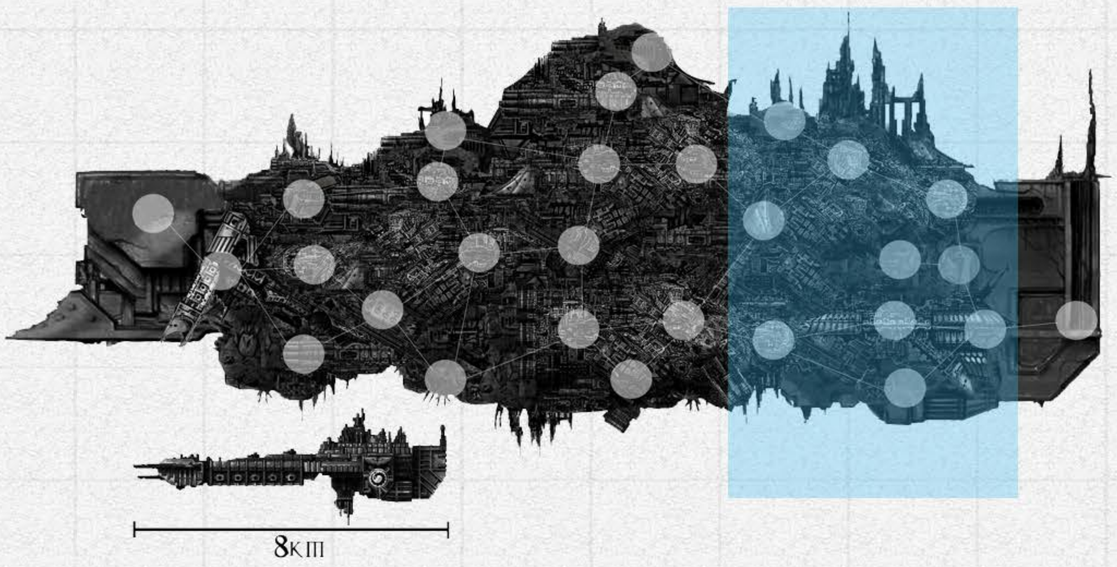
Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Vous devez désamorcer tous les explosifs (5) qui sont sur les bidons explosifs. Une fois à 1' d'un bidon lancez 1d6. Sur 1 il explose les figurines à 4' sont mise hors de combat. Sur tout autre résultat, le bidon est désamorcée. Un combattant relance un dé pour chaque compétence en Agilité qu'il a gagné, et réussi automatiquement le désamorcage s'il a la compétence **Attraper une grenade**

RENFORT ENNEMI

Quand un bidon explose cela alerte la faune du space hulk ajoutez 3 ennemis en jeu.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

ATELIER (11)

Points d'interets :

Table x4
Caisses de Munitions x3
Caisses d'équipements x5
Bidons explosif x2
Workshop x1
5 Inconnus
2 Connus

Ennemi au début de jeu : 6 (non remplacés)

Spawns : 3

REGLES SPECIALES

Tout opérateur qui passe un tour sur le Workshop peut faire une modification de son arme gratuitement.
Aucun ennemi ne doit se trouver à 6' ou moins du Workshop pendant la durée du tour

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 blip pour chaque opérateur hors de combat

CONTROLLE DE ZONE

Dorénavant vous pouvez faire **DEUX** modification d'arme après chaque mission

INNONDATION (12)

Points d'interets :

4 Points de fuite
6 Inconnus

Ennemi au début du jeu : 0

Spawns : 3

MISSION INTEL 5xp

Vous devez découvrir d'ou vient l'arrivée d'eau, placez 4 points de réparation, une fois atteint faites un T/Force et un T/Cdt pour réparer.

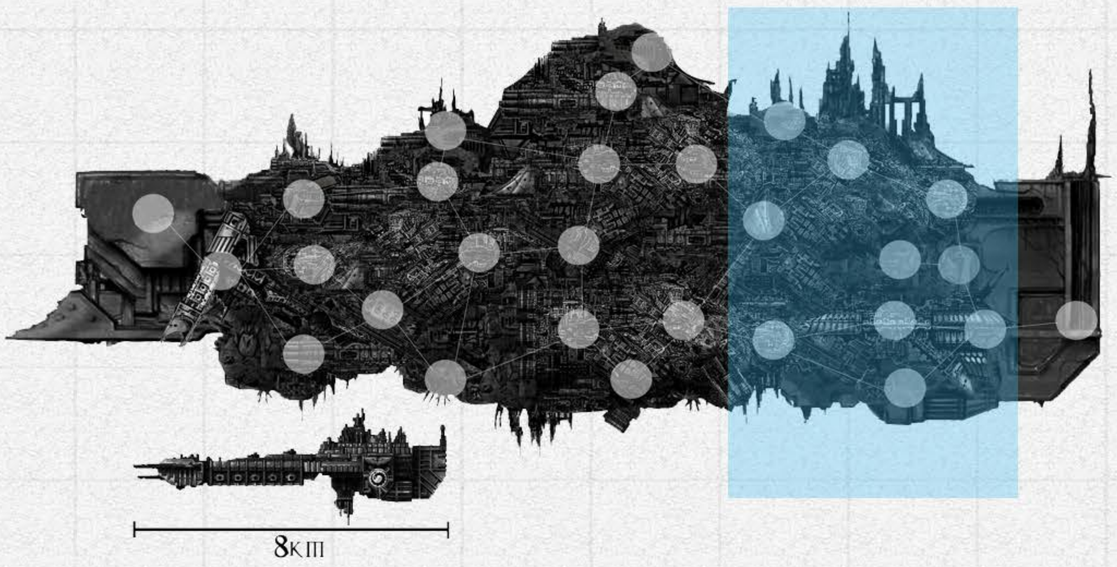
RENFORT ENNEMI

Pour chaque opérateur ratant un T/force ajoutez un blip.

Ajoutez 2 ennemis quand un point de réparation est réparé.

REGLES SPECIALES

Tous les déplacement se font sur 1d6, de plus tout opérateur bloqué doit faire un T/Endurance ou perdre un équipement.
Un ennemi bloqué recoit un blessure légère s'il rate un **T/endurance**



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

SALLE VERTICALE (13)

Points d'interets :

3 Caisses de Munitions
3 Caisses d'équipements
4 Connus
4 Inconnus

Ennemi au début du jeu : 0
Spawns : 6 / 4 à un étage différent, 2 en bas

MISSION INTEL 6xp

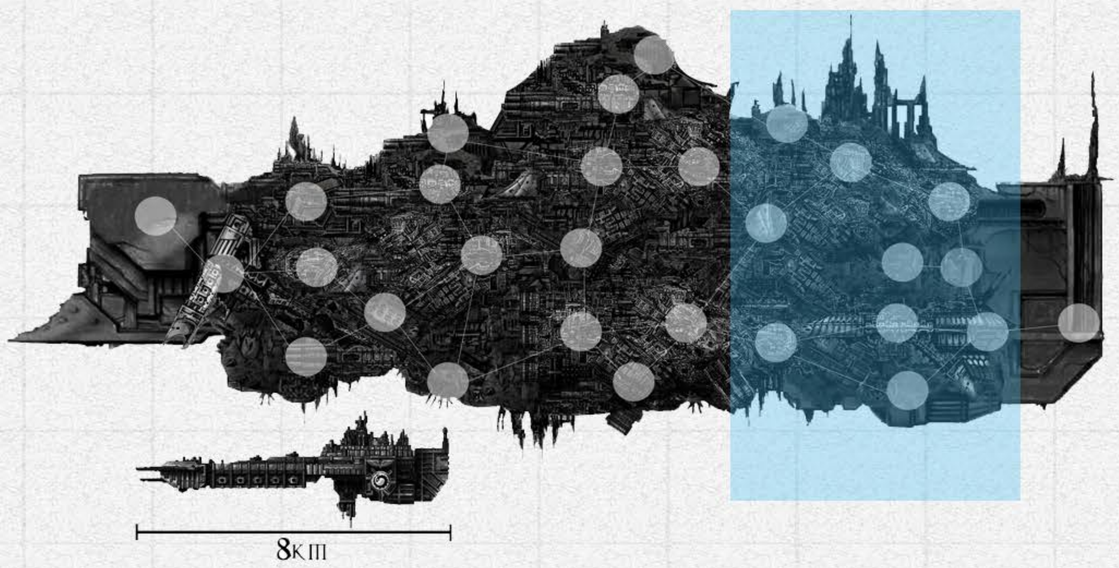
Vous devez découvrir tous les points d'intérets de la zone.

RENFORT ENNEMI

Pour chaque chute et point d'interêt découvert ajoutez 1 blip

REGLES SPECIALES

Pour vous déplacez en hauteur lancez 1d6 sur 1 vous chutez d'un étage et subissez une blessure légère.
Un personnage avec un equipement qui permet d'éviter les chutes lance 2 dés, sur un double 1 il chute quand même. Les échelles évitent tous tests.



PRISON XENOS (14)

Points d'interets :

Cellule x6
Console xenos
Leviers x2
6 Inconnus

Ennemi au début du jeu : 3
Spawns : 4

MISSION INTEL 2xp/cellule

Vous voila dans un reste de vaisseau Xenos, qui contenait des prisons. Vous inspectez les cellules xenos, peut etre que vous trouverez un prisonnier en vie. Pour ouvrir les cellules vous devez activer un levier et activer la console, alors les portes des celulles s'ouvriront. lancez 1d6 pour chaque cellule ainsi ouverte

1 : Un ennemi est dans la cellule
2 : rien
3 : Vous trouvez un cadavre (1 équipement)
4 : La cellule est la sortie vers une autre zone (validez la mission infiltration) sinon 1 PNJ
5-6 : Vous trouvez un de vos operateur perdu, il est toujours vivant, mais sans equipement

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 4 ennemis (1 sur chaque spawn)quand les cellulles s'ouvrent

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE GOUFFRE (15)

Points d'interets :

Console xenos x1 du côté joueur
3 zones de pose d'explosif
8 inconnus (2) du côté joueur

Spawns : 4

MISSION INTEL 6xp

Un enorme gouffre bloque le passage qui s'enfonce dans le space hulk, vous devez créer des ponts de fortune.
Placez une charge explosive sur chaque zone de pose et faites les exploser depuis la console.
Une fois que les charges ont explosées lancez 1d3 pour savoir qu'elle zone peut être traversée. Sortez.

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 4 ennemis quand l'explosion a eu lieu et 1 sur chaque point de spawn.

REGLES SPECIALES

Tout opérateur qui tombe dans le gouffre est perdu. Tous les 3 tours lancez 1d6 :

1 : Le gouffre projette du gaz, T/Endurance sinon l'opérateur le plus proche est secoué
2 : Le gouffre projette du feu, tout opérateur à 3" ou moins du gouffre subit D3 touches de Force 5 Svg-1
3 : Un ver géant sors du gouffre et attaque la figurine la plus proche F8 / CC 4 / Att 4
4-5 : rien
6 : De la lave est projeté depuis le gouffre, placez un gabarit de souffle en son centre et devié le pour connaitre sa direction. Si une figurine est touchée elle subie une touche de F4 AP-2 Dégat 1

LABYRINTHE (16)

Points d'interets :

x inconnus x= nombre de salle **(voir mission intel) mettre un maximum de salles.**

Blip :

Les blips arrivent dans une salle au hasard à raison de 1 tous les deux tours

Spawns : Dans une salle au hasard à chaque tour

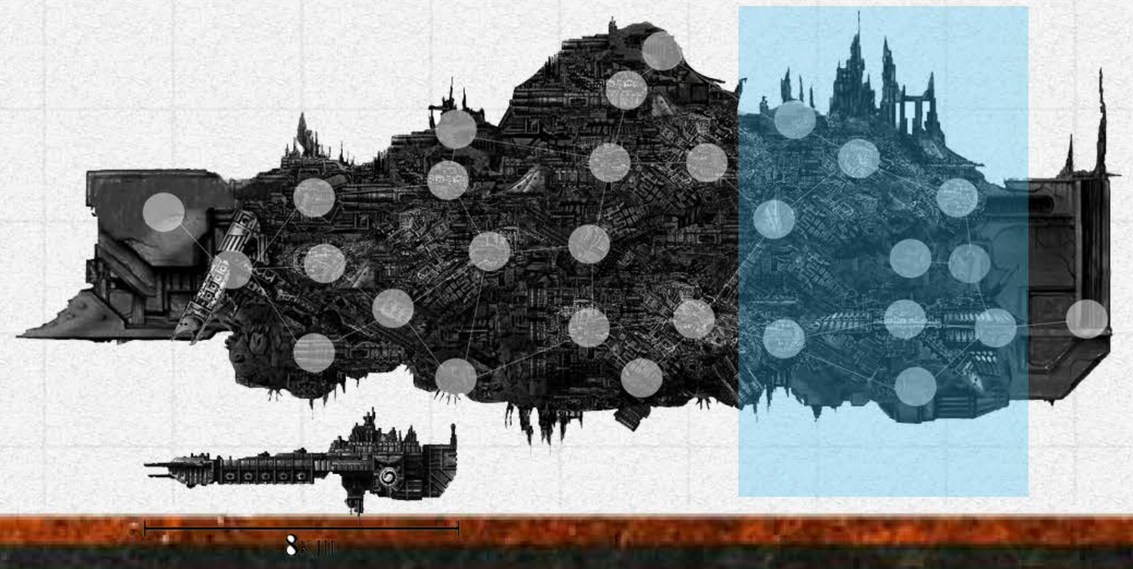
MISSION INTEL 6xp

Cette zone est corrompu par le warp, tout change de place régulièrement. Cette zone n'est faites que de salles imbriquées les unes dans les autres. Votre but est de trouver la sortie **(voir mission infiltration)**

REGLES SPECIALES

A chaque fin de tour, trois salles changent de position, tout ce qui est dans la salle reste dans la salle, toutes les salles font la meme taille et ont 4 portes une de chaque côté de la pièce.

La zone de sortie change également de salle.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE VAISSEAU (17)

Points d'interets :

2 Caisses
+9 Inconnus
2 pièges
1 pnj

Ennemis au début du jeu : 3

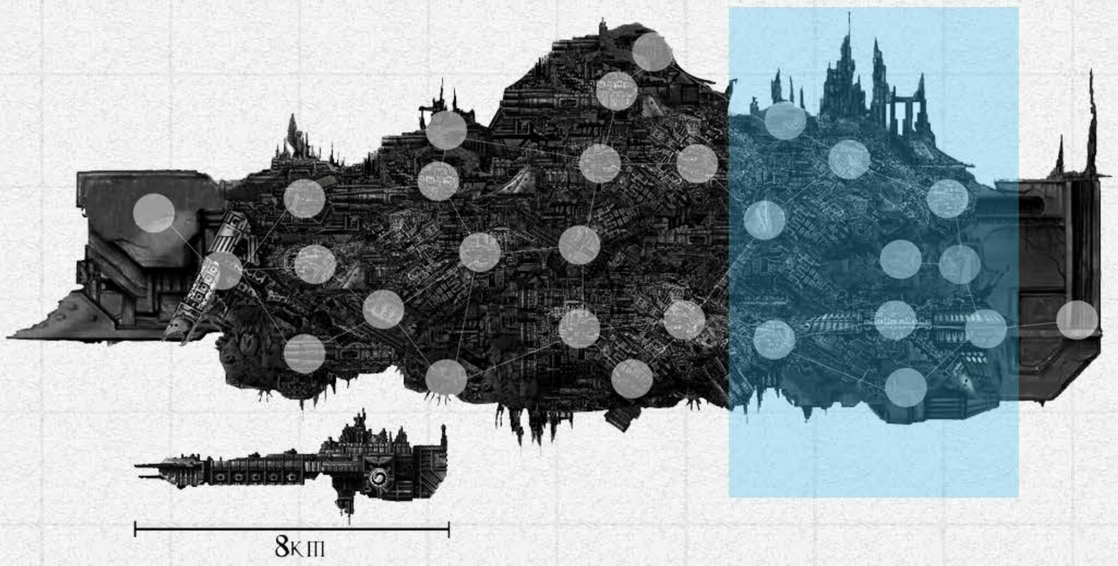
Spawns : 6

MISSION SPEC OPS 5xp

Vous devez fouiller la carcasse du vaisseau, le vaisseau est en 3 parties dont une en hauteur chaque morceau peut être fouillé. A chaque fouille gagnez 1d10 pts d'équipements.

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 blip pour chaque fouille de la carcasse



SENTRIES (18)

Points d'interets :

Consoles x4
Sentries x4
7 inconnus

Ennemis au début du jeu : 0

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Vous devez stoppez les tourelles sentries qui tirent sur tout ce qui bouge.

Soit vous utilisez une console pour éteindre une des tourelles, une console ne peut controller qu'une seule tourelle

Soit vous les détruisez

Tourelle CT 4 / E : 5 / Pts de vie : 2

Chaque tourelle mis hors de fonction avec une console est récupérée et peut être utilisé en mission plus tard.

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 ennemi pour chaque opération réalisée sur une console

REGLES SPECIALES

Après qu'un opérateur ai bougé, lancez 1d6 sur 5+ la tourelle la plus proche le prend pour cible

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

SURVIVANTS (19)

Points d'interets :

Salles x4
Console x4
2 Caisses d'équipements
2 Inconnus
4 Connus

Ennemis au début du jeu : 2

Spawns : 4

MISSION INTEL 3xp

Vous devez trouvez d'ou vient le signal radio que vous avez intercepter. Fouillez les 4 salles d'ou peuvent provenir le signal. Les salles sont fermées et doivent être ouverte avec les consoles.
Lancez 1d6 quand vous explorez une salle.
Sur 4+ vous trouvez un combattant perdu, sur 6 vous pouvez ajoutez n'importe qu'elle figurine d'une Kill Team sans la salle. elle vous rejoint et elle a ses équipements.

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 ennemi pour chaque salle ouverte.

DATAS PERDUES (20)

Points d'interets :

Console x4
3 Inconnus
3 Connus
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de Munitions

Ennemis au début du jeu : 3

Spawns : 6

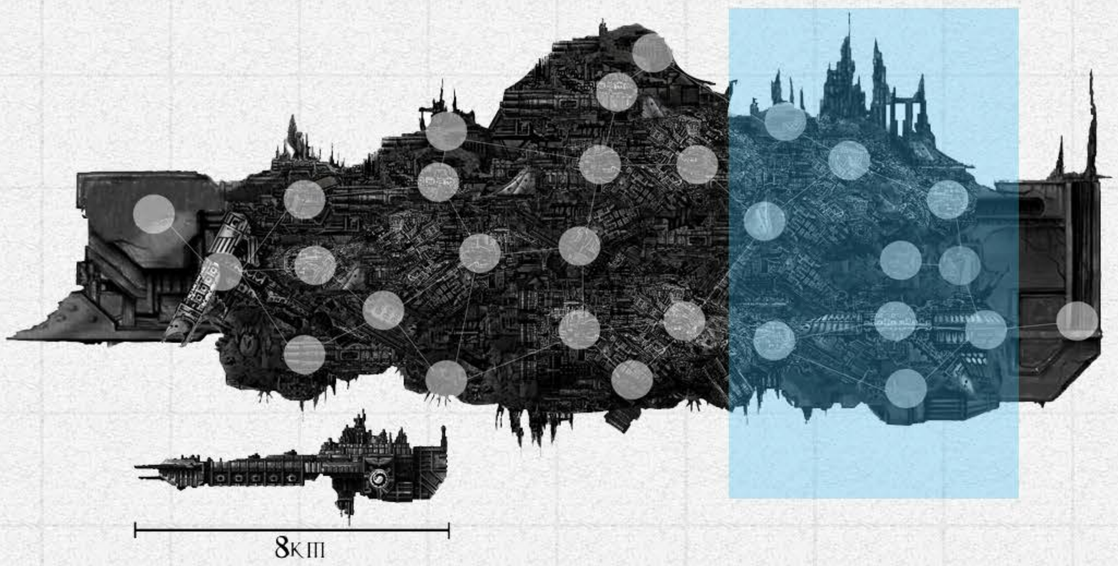
MISSION INTEL 6xp

Vous devez profitez de cet endroit pour récupérer des Datas des consoles pour en savoir plus sur le Gallowdark.
Faites un T/Cd sur une console pour réussir à transférer les données.

Vous Gagnez 1 Data par ordinateur trouvé et piraté.

RENFORT ENNEMI

A chaque échec de transfer de fichiers ajoutez un Ennemi



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

CONTACT RADIO (21)

Points d'interets :

Combattants x3 (ils sont placés ensemble)
12 Inconnus

Ennemis au début du jeu : 3

Spawns : 6

MISSION INTEL 5xp

Vous avez intercepter des voix via un signal radio, vous avez pu répondre, apparemment des combattants alliés sont perdus près d'ici. Ils sont encerclés par des xénos. Vous pouvez tenter de leur porter secours.

Victoire : Les 3 combattants rejoignent votre escouade.

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 ennemi pour chaque surivant mis hors de combat.
Ajoutez 1 ennemi tous les 2 tours

REGLES SPECIALES

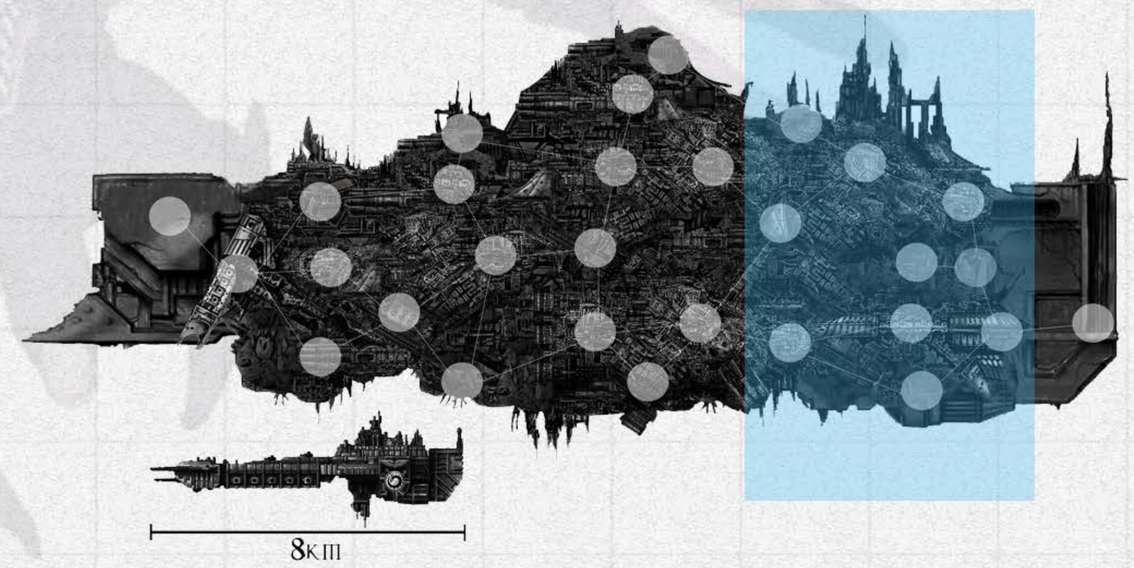
Les survivants se déplacent aléatoirement de leur capacité de mouvement. Quand l'un d'eux est en ligne de vue de l'un de vos propre combattants vous pouvez le controller

REPOS (22)

AUCUNE MISSION

Cette zone est fermée, vous avez réussi à trouver un accès jusqu'ici, mais ca fait bien longtemps qu'aucun être vivant n'est venue ici.

Vous en profitez pour fouiller l'endroit vous trouvez 6d6 points d'équipements.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LA CHAPELLE (23)

Points d'interets :

1 autel
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de munitions de 1 chargeur
6 Inconnus

Ennemis au début du jeu : 0

Spawns : 4

MISSION INTEL 5xp

Vous avez trouvez une chapelle, vous sentez comme un air de bienveillabce et de chaleur, loin de la froideur du space hulk.

Atteignez l'autel et renforcer les écoutilles de sorties pour en faire un camp de base bien meilleur que le votre.

Victoire : Tous les combattants en vie gagnent un niveau

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 ennemi par tour

REGLES SPECIALES

Vous devez fermer les trois points de sorties de la mission d'infiltration. Quand vous êtes adjacent à une sortie faites un T/Cdt 6/4/1 pour la fermer.

Vous devez également fermer tous les points de spawns.

RECOMPENSE PERMANENTE

A chaque fin de mission vous gagnez dorénavant 1d6 d'équipements

LABORATOIRE (24)

Points d'interets :

4 Ordinateurs
Laboratoire d'analyse
Conduits ouverts x2
+7 Inconnus
2 Pnjs

Blip au début du jeu : 4

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Vous devez pirater les 4 ordinateurs pour récolter des informations sur le space hulk

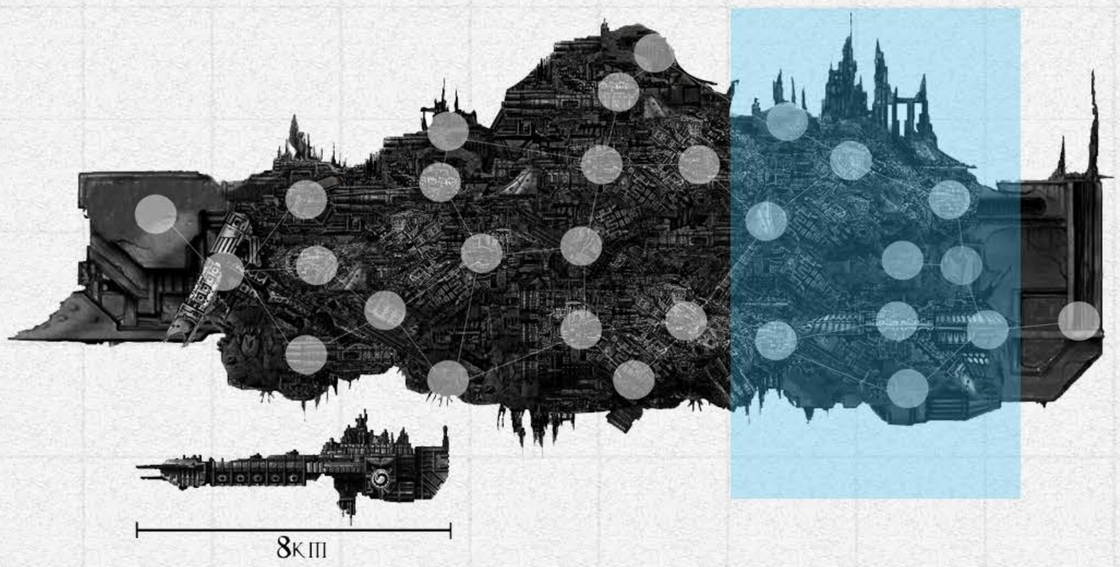
RENFORT ENNEMI

Ajoutez 2 ennemis quand un ordinateur est piraté

REGLES SPECIALES

Quand vous êtes au labo pirater les 4 ordinateurs avec un T/Cdt 3/4/4/5.
ensuite rejoignez le labo pour y insérer vos informations afin de récupérer un data spécial par ordinateur piraté.

Data spécial : Si vous atteingez la dernière salle du space hulk vous pouvez utiliser un data spécial pour réduire de 1 une caractéristique du boss final au choix.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

BIDONVILLE (25)

Points d'interets :

Salles x7
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de munitions
7 Inconnus (un dans chaque salle)

Ennemis au début du jeu : 5 (non remplacable)

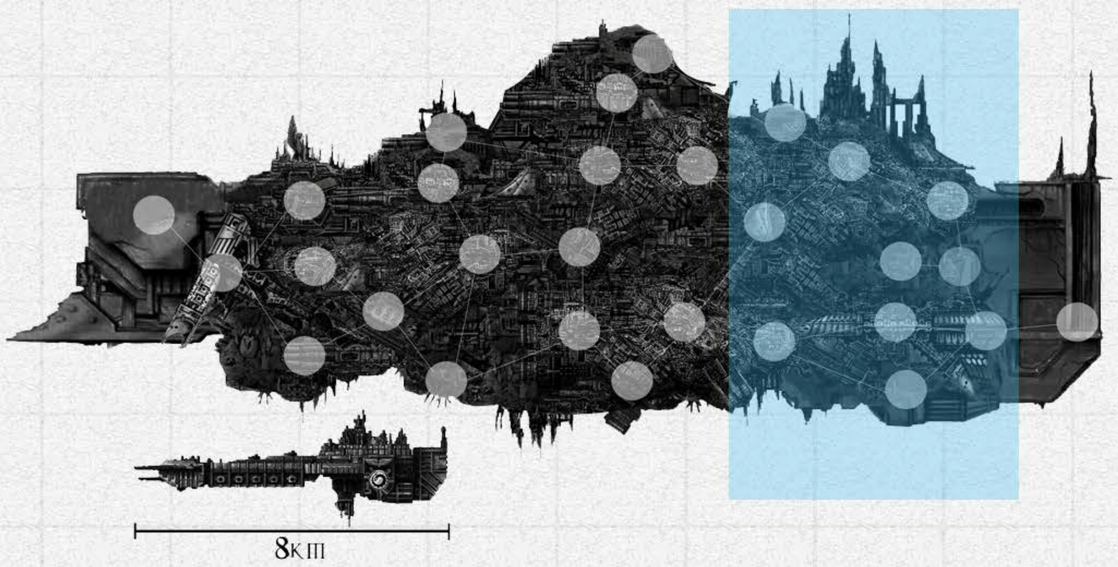
Spawns : 6

MISSION INTEL 3xp

Vous devez Sécuriser la zone, si vous y arriver en détruisant tous les points de spawns et les ennemis dans le bidonville, vous gagnez un Prométhium et vous pouvez transférer vos escouades de cette zone à une zone ou se trouve une autre escouade.

RENFORT ENNEMI

Quand vous détruisez un point de spawn ajoutez un ennemi.



DATAS PERDUES (26)

Points d'interets :

Console x4
3 Inconnus
3 Connus
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de Munitions

Ennemis au début du jeu : 1

Spawns : 6

MISSION INTEL 3xp

Vous devez profitez de cet endroit pour récupérer des Datas des consoles pour en savoir plus sur le Gallowdark.
Faites un T/Cd sur une console pour réussir à transférer les données.

Vous Gagnez 1 Data par ordinateur trouvé et piraté.

RENFORT ENNEMI

A chaque échec de transfer de fichiers ajoutez deux Ennemis

SHADOW WAR

ARMAGEDDON

v2.0

MISSIONS JAUNES

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

SALLE SECURISEE (1)

REPOS

Cette salle est un ancien QG d'une escouade de terminator des blood angels.
Malheureusement vous ne trouvez aucun signe de vie. Ils ont laissé de l'équipement, de srations et des équipements de soins.

Grace à cela vous allez pouvoir reprendre des forces. Vous trouvez

1d6 Chargeurs
1d6 Equipements
1d6 Armes

De plus ajoutez au deck ennemi, deux agents spéciaux.

CAMP TEMPORAIRE (2)

REPOS

Cet endroit est un ancien camp de fortune fait pas une escouade de terminator blood angels.

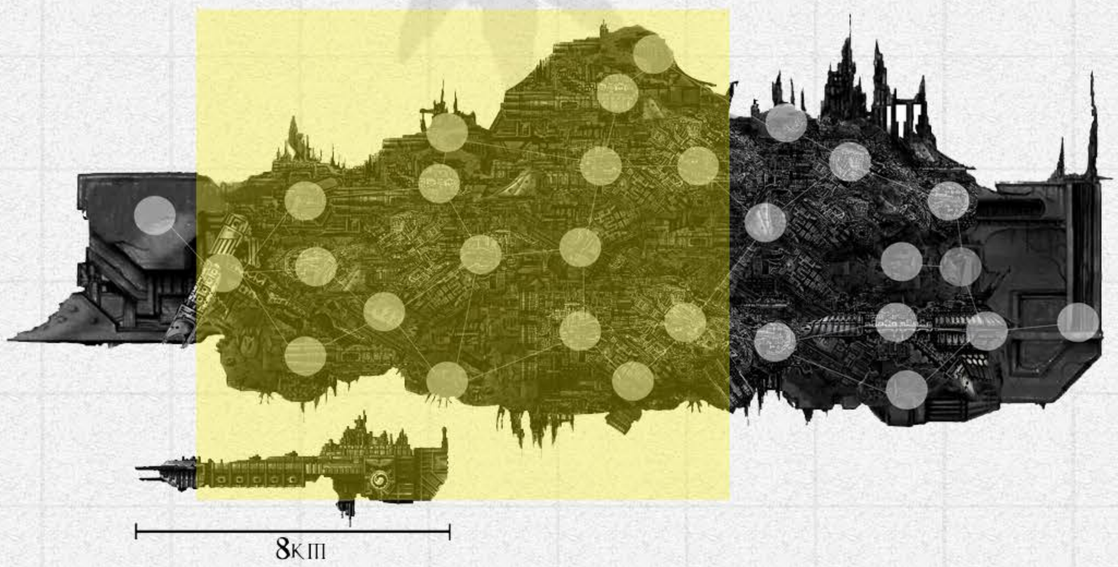
Vous ne trouvez pas grand chose ici, mais ce camp a été fait sur un ancien medilab.

Vous trouvez :

1d6 équipements

Vous pouvez utiliser un des équipements contre 1 promethium pour guérir 3 blessures graces sur vos opérateurs.

De plus les combattants choqués sont remis de leur stress.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

FOLIE TYRANIDES (3)

Points d'interets :

6 oeufs Tyranides
3 caisses de 1 chargeur chacune
3 Caisses d'équipements
7 Inconnus
1 connu

Ennemi en début du jeu : 6

Spawns : 6 (les oeufs)

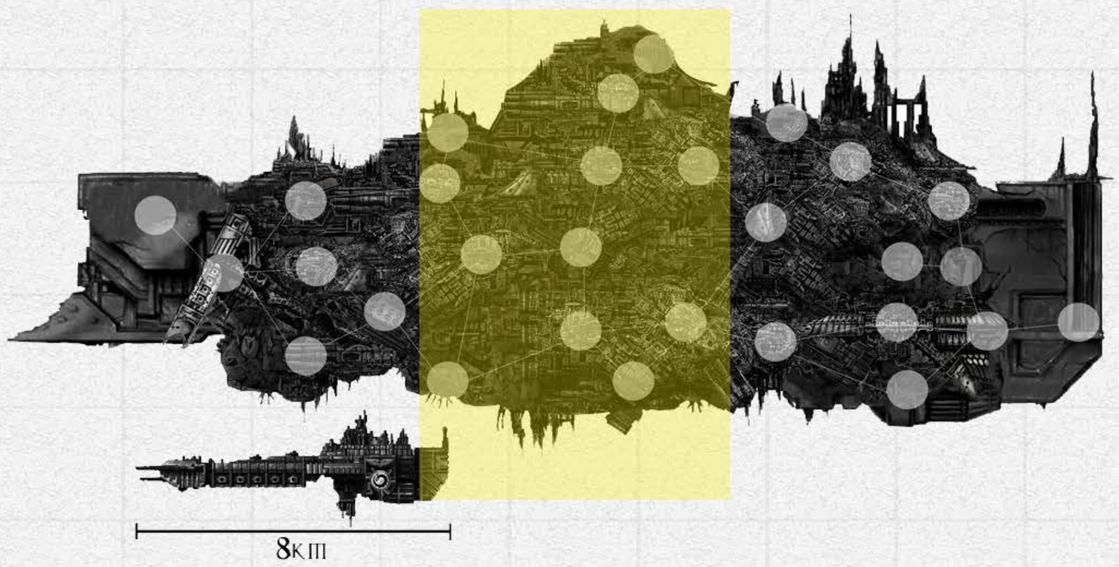
MISSION D'EXTERMINATION 8xp

Cette partie du vaisseau est un des points de multiplication des Tyranides.

Détruisez les oeufs pour réduire leur nombre.

RENFORT ENNEMI

A chaque oeuf détruit ajoutez un Tyranide depuis un autre oeuf. Placez un genestealer de préférence.



LE TOMBEAU ELDAR (4)

Points d'interets :

3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
4 Piliers nécrons
3 Connus
9 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 4

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Vous entrez dans un ancien tombeau eldarii. De nombreux pièges sont placés ici. C'est un vrai labyrinthe.

Vous allez devoir trouver le tombeau si possible, pour cela il vous faut trouver la console eldarii qui ouvre le passage secret vers le tombeau. Une fois le tombeau trouvé vous trouvez une relique à l'intérieure.

Victoire : Vous trouvez 100 pts d'équipements

Défaite : Lors de la mission finale, ajoutez un coffre vide.

REGLES SPECIALES

Quand la salle du tombeau est découverte, placez 3 points de spawns à l'intérieur. Ajoutez 3 ennemis immédiatement.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

CRYOGENE (5)

Points d'interets :

5 Capsules cryogéniques
3 caisses de 1 chargeur chacune
3 Caisses d'équipements
1 Console de survie
5 Inconnus
3 Connus

Ennemi en début du jeu : 4

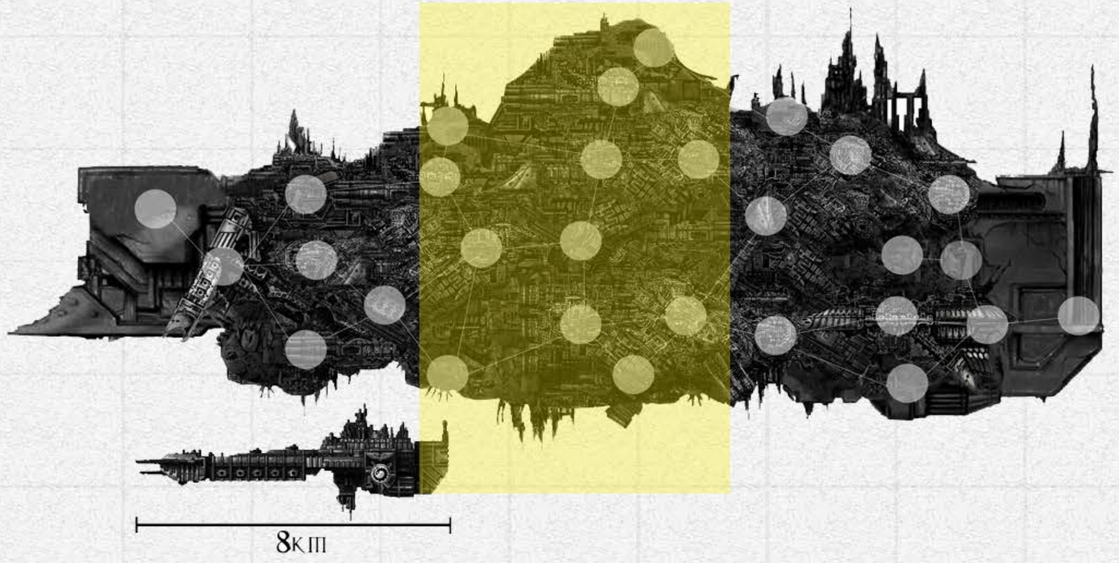
Spawns : 6 (2 venant des capsules)

MISSION DE SAUVETAGE 3xp

Vous recevez des signaux de vie depuis des capsules cryogéniques perdues au fond du vaisseau. Vous devez essayer de trouver des survivants si possible. Quand vous êtes adjacent à une capsule jetez autant de D6 que votre Cdt.
6/5/4 : Vous trouvez un Pnj
5/3/2 : Vous trouvez un combatant ajoutez le à votre escouade
Console : si vous activez la console (5/5) vous pouvez réduire de 1 dé la difficulté du test sur une capsule.

RENFORT ENNEMI

A chaque capsule ouverte ajoutez un ennemi en jeu



SALLE DE SOINS (6)

Points d'interets :

Salle de soin
3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
1 Générateur de Promethium
3 Connus
6 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 4

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Vous arrivez dans le tréfond du vaisseau encastré dans l'amas d'un autre vaisseau, cette partie était la partie repos et soins, si vous arrivez à remettre de l'énergie ici, vous pourrez en faire un QG temporaire.
Si vous placez deux cellules d'énergies dans le générateur vous avez accès au centre de soin entre les missions.

Victoire : Vos combattants mis hors de combat ignore le jet de Blessure à la fin de la mission, ils sont remis.
Défaite : Tous les tests de blessures des combattants mis hors de combat sont relancés, le résultat le moins avantageurx est gardé.

RENFORT ENNEMI

Quand une cellule est placée dans le générateur, lancez 1d6 sur 4+ ajoutez 3 ennemis

REGLES SPECIALES

Entre chaque mission 1 combattant hors de combats ignore le jet de blessure.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE COFFRE (7)

Points d'interets :

3 Coffre xénos
3 caisses de 1 chargeur chacune
3 Caisses d'équipements
5 Inconnus
4 Connus
2 Pièges

Ennemi en début du jeu : 5

Spawns : 6

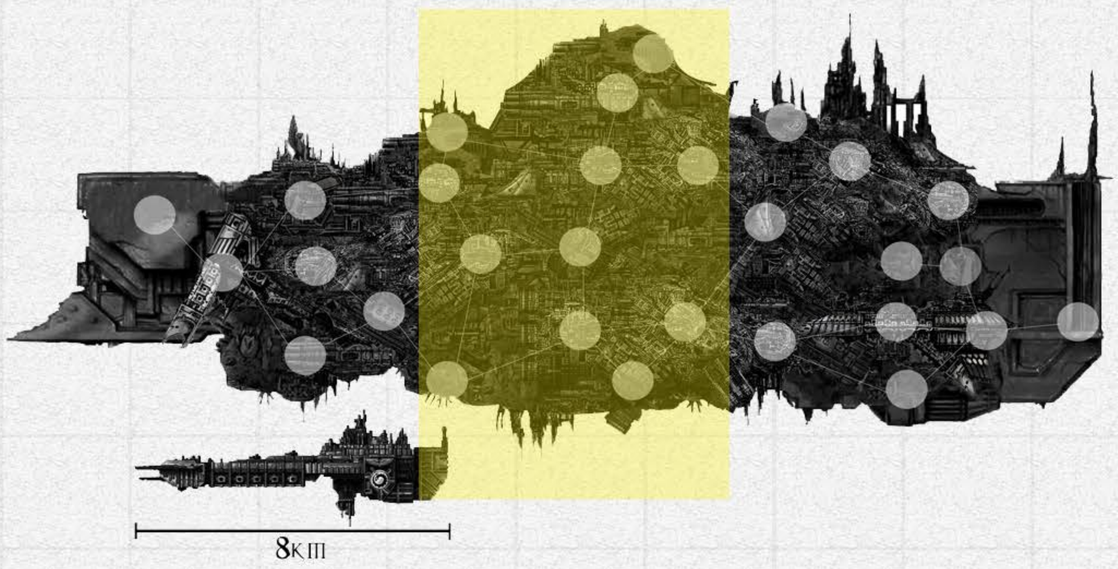
MISSION INTEL 4xp

D'après des informations récupérées par le C.A.T, un coffre Xénos serait ici et pourrait contenir un Archéotech.
Le coffre est placé parmis 2 autres, une fois le coffre trouvé, il vous faut soit le porter (impossible de courir) à la zone de sortie il sera alors impossible au porteur de tirer ou de se battre au corps à corps

Victoire : Piochez 12 équipements dans le sacs d'équipements et gardez en 10 au choix. Ou gagnez 10d6x2 points d'équipements.
Défaite : Perdez 1 Pnj

RENFORT ENNEMI

Quand vous fouillez un coffre ajoutez 1 Ennemi.



EN MEMOIRE (8)

Points d'interets :

4 Tombeaux (chacun dans une salle)
3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
3 Connus
5 Inconnus
4 Pièges

Ennemi en début du jeu : 6

Spawns : 4 à coté des tombeaux

MISSION INTEL 8xp

Vous devez nettoyer les tombes des vétérans pour redonner gloire à cet endroit.

Victoire : Une soeur de bataille, un Primaris ou un inquisiteur gagne un niveau.
Défaite : Un combattant au hasard perd tous ses XP actuel, s'il n'en a pas il perd un niveau.

RENFORT ENNEMI

A chaque fois qu'un tombeau est nettoyé de son point de spawn ajoutez 1 ennemi en jeu

REGLES SPECIALES

Les ennemis ne peuvent plus s'approcher d'une salle ou il y a une tombe nettoyée.

RECOMPENSE SPECIALE

Si vous controllez cette zone, vos Soeur de batailles, votre inquisiteur, vos agents black templar gagnent tous un niveau.

Si vous n'avez aucun d'eux, 3 combattants au hasard gagnent un niveau en plus de celui de fin de mission.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

PILLIERS NECRONS (9)

Points d'interets :

4 Pilliers nécrons
3 caisses de 1 chargeur chacune
3 Caisses d'équipements
7 Inconnus
2 Connus
1 Piège

Ennemi en début du jeu : 6 (Nécrons)

Spawns : 6

MISSION INTEL 8xp

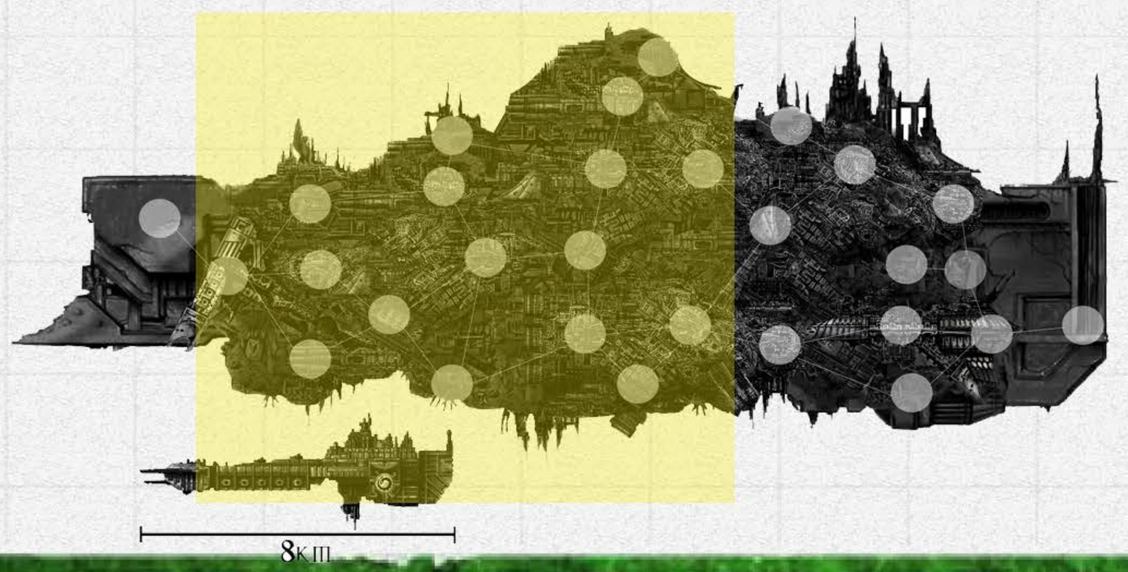
C'est une place nécron, 4 pilliers nécrontirs permettent de renforcer leur présence ici.
Vous devez détruire tous les pilliers pour réduire la menace nécron.
Pour cela placez vous à 1' d'un pilier (sans enemi au corps à corps)et lancez 1D6

1 : Le combattant est aspiré par le pilier, il est perdu
2-5 : Vous détruisez le pillier
6 : Vous détruisez le pilier et trouver un combattant perdu sinon gagnez 1 PNJ

Défaite : Lors de la prochaine mission ajoutez 3 ennemis nécrons en début de mission

RENFORT ENNEMI

Ajoutez 1 ennemi par tour, si c'est un nécron ajoutez le en jeu sinon retirez le. Un ennemis sur deux doit être un nécron.



STASE NECRON (10)

Points d'interets :

6 Stase nécrons
3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
1 Connus
6 Inconnus
4 Pièges

Ennemi en début du jeu : 6 (Nécrons)

Spawns : 6 venant des stases

MISSION INTEL 8xp

Cet endroit cache des chambres de stase nécrons et des prisonniers.
Chaque Stase peut contenir un combattant perdu ou un Pnj

Quand vous êtes adjacent à une chambre de stase faites un test de Cdt :

4/4/3 : Vous trouvez un Pnj
5/1/1/2 : Vous trouvez un combattant
6/6/6 : Vous trouvez un agent spécial

RENFORT ENNEMI

A chaque fois que vous éliminez 1 nécron ajoutez un ennemi, ajoutez un ennemi à chaque stase inspectée.

REGLES SPECIALES

Si vous avez des combattants perdus ils sont dans les stases, placez les au hasard sur une des stases libre.
Une fois réveillé ils retournent dans votre escouade mais sans équipement.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE RECEPTACLE (11)

Points d'interets :

3 Réceptacles
3 caisses avec 1 charge de démolition
3 Caisses d'équipements
9 Inconnus
2 Pièges

Ennemi en début du jeu : 6 (Nécrons)

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

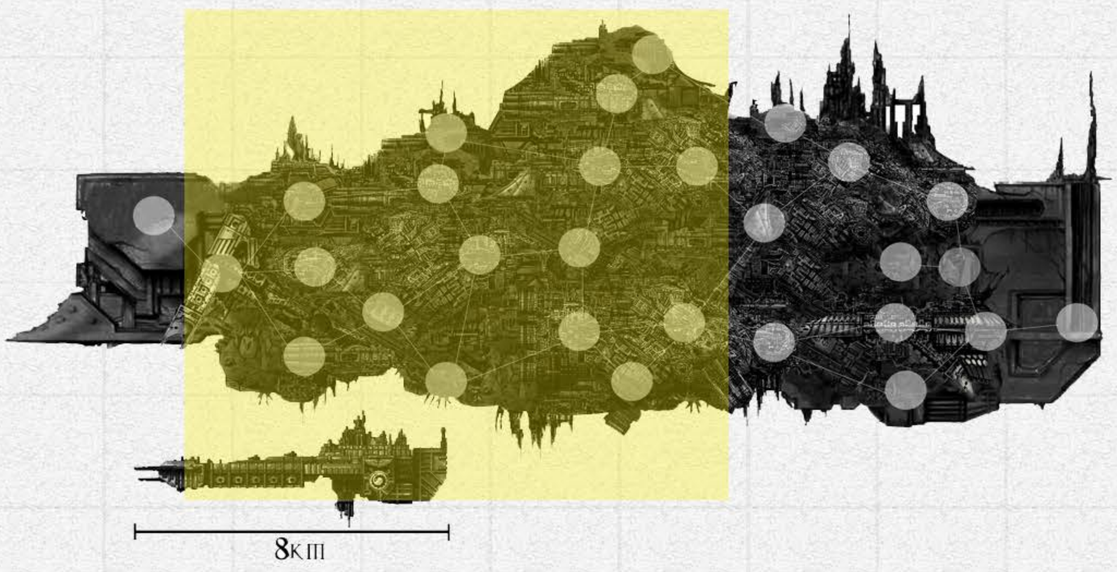
Cet endroit contient 3 réceptacles nécrons si vous ne stoppez pas les nécrons, Trazyn l'infinite arrivera dans le Space Hulk

Vous devez placez une charge de démolition sur chaque réceptacle pour le détruire et exploseront à la fin de la mission.

Victoire : Retirez en boss de fin Trazyn l'infinite du space hulk

RENFORT ENNEMI

1 par tour



L'OEUF SACRE (12)

Points d'interets :

1 Oeuf de patriarche
3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
3 Connus
6 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 4

Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Cet endroit contient un oeuf de Patriarche qui va éclore, vous devez le récuperer pour le détruire.

RENFORT ENNEMI

1 blip sur chaque spawn quand l'oeuf est récupéré

1 blip tous les 2 tours avant que l'oeuf soit récupéré.

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur le côté opposé ou se trouve l'oeuf.

REGLES SPECIALES

Quand un opérateur est adjacent à l'oeuf, il peut le récupérer et le transporter hors de la zone. Il ne peut plus avancer ou charger ni combattre.

Si vous ne récupérez pas l'oeuf, ajoutez un Agent spécial Tyranide spawn d'ennemis.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

L'ASSAUT (13)

Points d'interets :
3 caisses avec 1 charge de démolition
3 Caisses d'équipements
4 Inconnus
6 Connus

Ennemi en début du jeu : 0

Spawns : 3

MISSION INTEL 4xp
Alors que vous avancez dans les couloirs sombres du space hulk, un énorme tremblement se produit, quelque chose vient de percuter le space hulk.

Une escouade (à choisir selon vos armées disponibles) vient d'aborder le vaisseau. (ajoutez 1250 points ennemis)

Placez 3 points de spawns sur un des côté de la table de jeu, ce sont les ponts d'abordages par lesquels les ennemis arrivent.

RENFORT ENNEMI
1 par tour sur chaque point de spawn.

PIEGES (14)

Points d'interets :
3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
12 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 0

Spawns : 6

MISSION INTEL 4xp
Cet endroit a été piégé par une autre escouade.

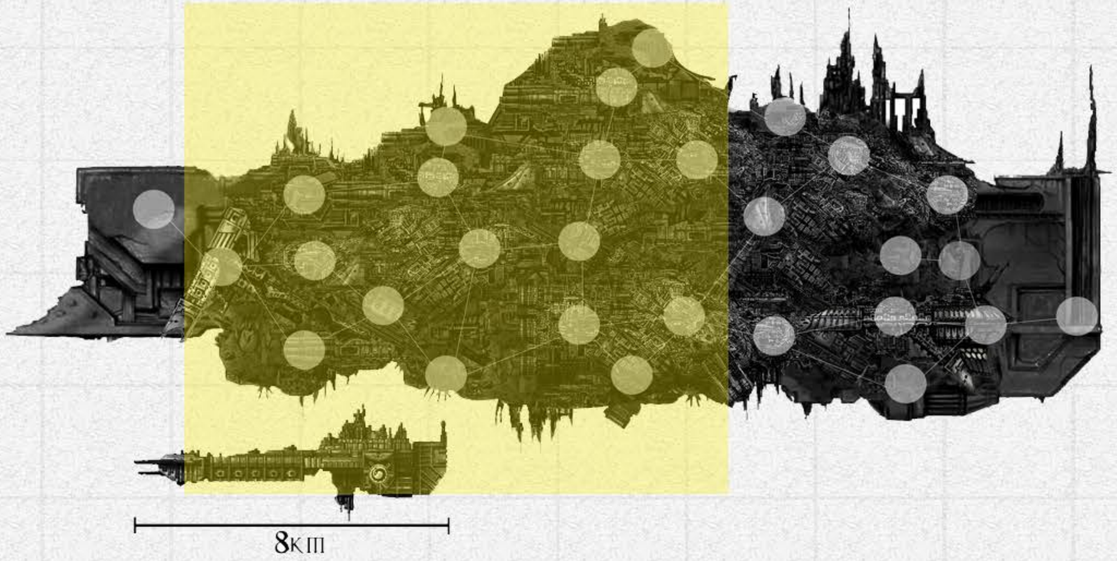
Placez 12 salles, chacune est piegée. Vous devez tenter de désamorcer tous les pièges avant d'avancer plus loin.

RENFORT ENNEMI
1 Ennemi tous les tours.

REGLES SPECIALES
Quand un opérateur entre dans une salle il déclenche le piège (Force D6 / Svg D6 / Dégat D3). Il doit faire un test de capacités

3/3/1 : Vous désamorcez le piège
1/1/1 : Ajoutez un ennemi
6/6/6 : Ajoutez un Pnj dans la salle.

Les 3 sorties sont placés dans 3 salles différentes.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

CHAMBRE TRANSLOCATRICE (15)

Points d'interets :

3 Caisses d'équipements
1 Estrade de controle
1 Portail thermionique
6 Obélisques nodaux
7 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 6 (nécrons)
Spawns : 3 (nécrons)

MISSION INTEL 4xp

Vous devez atteindre l'estrade de controle pour stopper les arrivés nécrontirs dans le space hulk.

Victoire : Lors de la prochaine mission, quand un ennemi qui entre en jeux est un nécron, le spawn est annulé.

RENFORT ENNEMI

1 par tour sur chaque point de spawn tant que le portail thermionique est ouvert.
Pour fermer le portail thermionique vous devez atteindre l'estrade de controle et réussir un résultat de 6/6/4/3/5/4/2/5/6/2/2 avec vos dés de Cdt.

Il ne peut y avoir plus de 10 unités en jeu.
Quand il y a 10 unités en jeu les spawns sont mis en pause.

REGLES SPECIALES

A chaque tour choisissez au hasard 2 Obélisques nodaux, toutes figurines nécrons entre les 2 Obélisques gagnent 1 tir immédiat.

CHAMBRE DE FOCALISTION (16)

Points d'interets :

3 caisses d'équipements
3 caisses de 1 chargeur chacune
2 diodes à induction
12 Inconnus
6 Obélisques nodaux

Ennemi en début du jeu : 6 (nécrons)
Spawns : 6

MISSION INTEL 6xp

Vous devez détruire les deux diodes à inductions nécrons localisé ici.

Victoire : Enlevez une tactique ou piège de la liste des pièges au choix. si vous n'utilisez pas les tactiques faite un jet supplémentaire sur le tableau des récompenses.

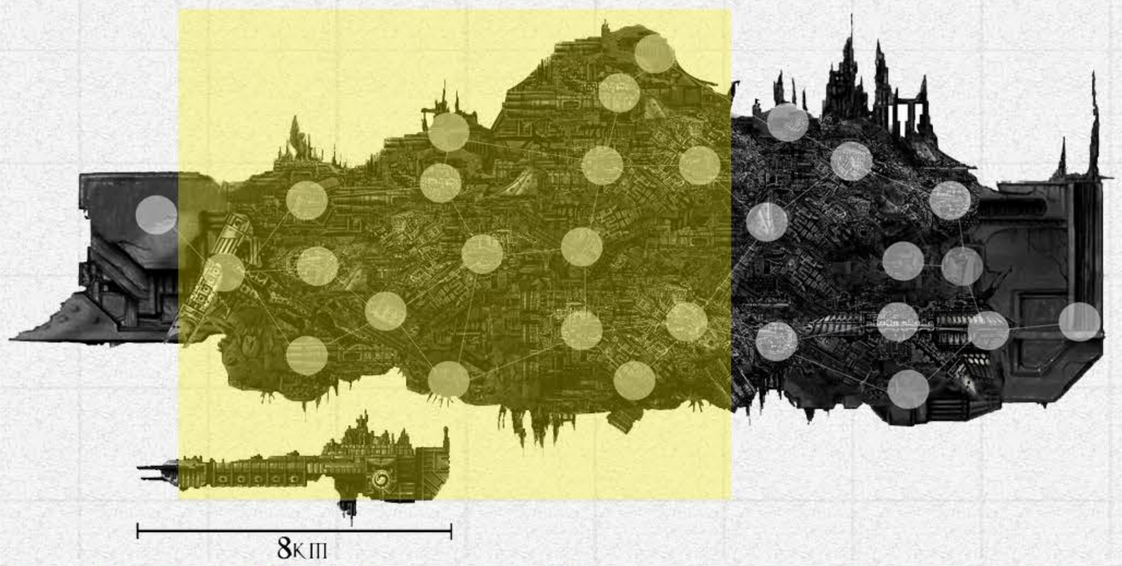
RENFORT ENNEMI

+1 ennemi quand une diode est détruite

REGLES SPECIALES

Pour détruire une diode vous devez faire un 4/4/5/3 avec vos dés de Cdt.

A chaque tour, choisissez 2 obélisques nodaux, toutes figurines nécrons dans le champ gagne 1 tir immédiat ou une attaque au corps à corps avec un bonus de +2 à sons core de combat.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

SALLE DE PILOTAGE (17)

Points d'interets :

3 Caisses d'équipements
1 Salle de cockpit de pilotage
4 Connus
5 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 4
Spawns : 6

MISSION INTEL 4xp

Vous venez de trouver un vaisseau qui s'est encastré il n'y a pas longtemps. Vous allez pouvoir indiqué à votre propre vaisseau que vous êtes en vie.

Atteignez le cockpit et asseyez vous sur le siège du pilote pour lancer un signal. Pour lancer le signal vous devez réussir un Test de 6/5/3/3/5/3/6/3/1/1/6 avec vos dés de Cdt. Vous pouvez lancez vos dés de Cdt une fois par tour avec l'opérateur assit et aucun ennemi ne doit être dans la salle du cockpit.

RENFORT ENNEMI

1 par tour sur chaque point de spawn tant que vous ne dépassez pas 8 ennemis en jeu en même temps. A chaque double lors des tests dans le cockpit vous ajoutez un ennemi.

REGLES SPECIALES

Récuperez un Data si vous réussissez la mission INTEL.

SABOTAGE (18)

Points d'interets :

3 Caisses d'équipements
3 Caisses de 1 chargeur chacune
4 Conduits cassés
9 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 4
Spawns : 6

MISSION INTEL 8xp

Vous devez placer une charge de démolitions dans chacun des conduit

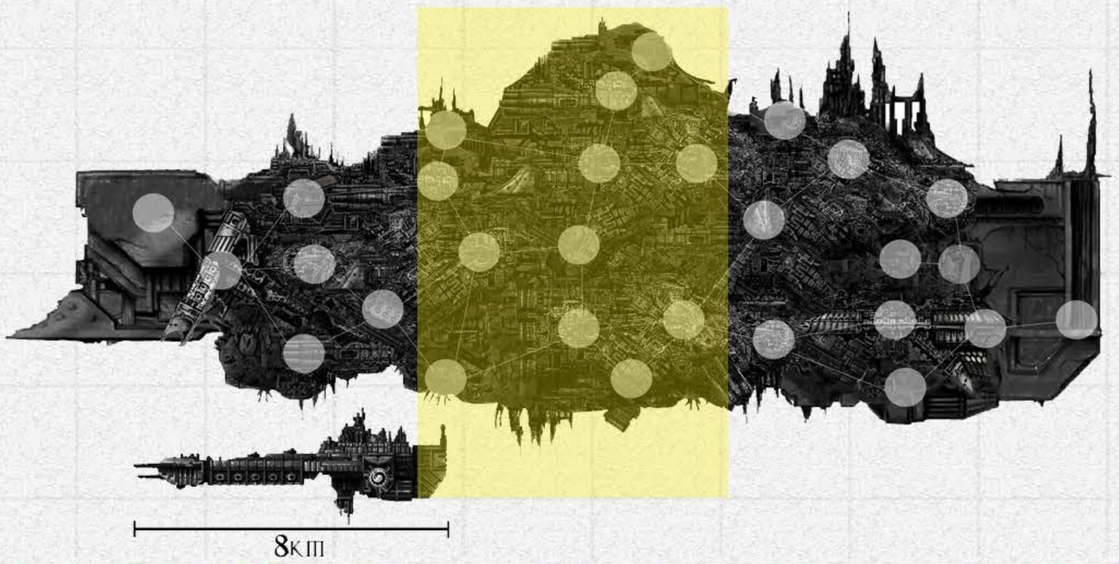
Victoire : Faites deux jets sur le tableau récompense et choisissez en un.

RENFORT ENNEMI

Un ennemi vaincu est remplacé
+2 ennemis quand un charge est placée

REGLES SPECIALES

Les conduits doivent être placés de facon a ce qu'ils soient dans des couloirs sans issues ou en hauteur ou dans des salles fermées.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

SALLE DU REACTEUR (19)

Points d'interets :

3 Caisses d'équipements
2 Réacteurs de promethium
1 Génératrice de promethium
2 Connus
6 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 6

Spawns : 6

MISSION INTEL 8xp

Vous venez de trouver la salle d'énergie des réacteurs. Placez deux cellules de promethium dans la génératrice pour remettre du promethium dans le vaisseau.

Vous pouvez faire un test de Cdt : 3/3/5/6 pour extraire une cellule d'énergie d'un réacteur. Un réacteur peut fournir une seule cellule par mission.

RENFORT ENNEMI

1 par tour sur chaque point de spawn tant que vous ne dépassez pas 10 ennemis en jeu en même temps.

REGLES SPECIALES

Si vous réussissez à envoyer le signal marquez le code "LUMIERE" sur votre feuille d'escouade.

Lors de la mission finale ce code vous permettra d'avoir la lumiere sur la mission finale.

DATAS PERDUES (20)

Points d'interets :

6 Ordinateurs
1 Ordinateur "BROTHER"
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de 1 chargeur chacune
2 Conduits cassés
5 Connus
3 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 8

Spawns : 6

MISSION INTEL 8xp

Vous devez pirater tous les ordinateurs et placer dans l'ordinateur principal "BROTHER" les datas. Echangez les contre des récompenses.

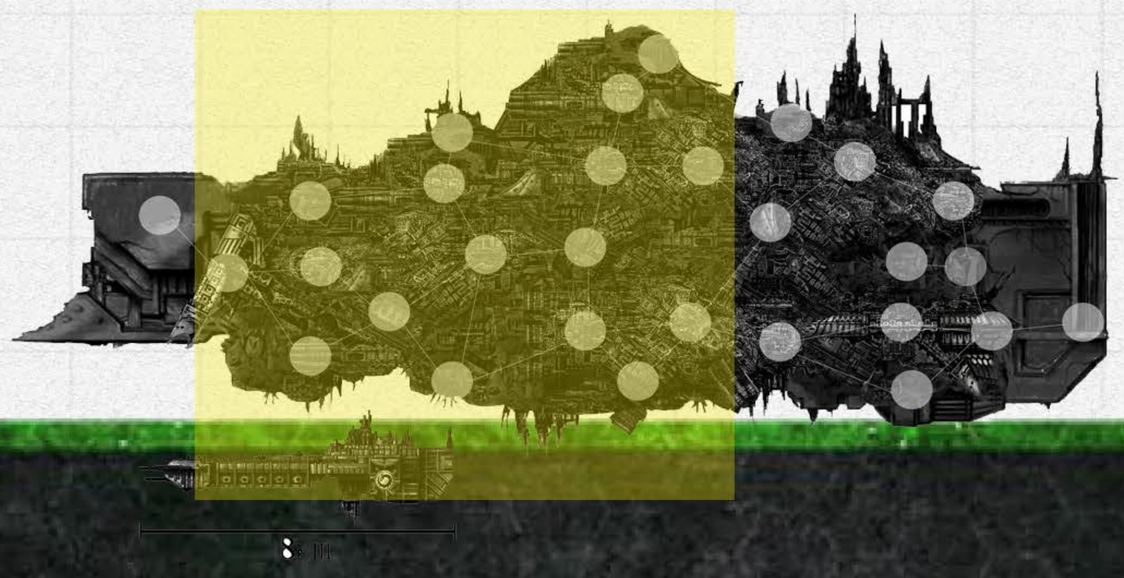
1 data : Récupérez un opérateur perdu
2 datas : Eliminez définitivement un ennemi de niveau 2
3 datas : Piochez 5 équipements
4 datas : Révelez 3 salles inconnus
5 datas : Sélectionnez une mission et validez la
6 datas : Eliminez un boss de fin

RENFORT ENNEMI

Un ennemi vaincu est remplacé

REGLES SPECIALES

Pour pirater un ordinateur et récupérer un date, vous devez réussir un T/CDT -2. Vous pouvez utiliser vos datas déjà acquis précedemment.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

GESTATION (21)

Points d'interets :
3 Prisonniers englué
3 Oeufs xenos

Ennemi en début du jeu : 8 (Tyranides ou aliens)

Spawns : 3 (les oeufs)

MISSION INTEL 0xp

Vous venez de trouver une salle rempli de sécrétion xénos que vous n'avez jamais vu, mais des signaux vitaux sont visibles sur vos auspex. Vos combattants sont ici.

Placez jusqu'à 3 prisonniers englués dans la sécrétion, vous devez les libérer. Une fois au corps à corps vous devez attaquer la sécrétion qui a 3 points de vie. Vous ne pouvez l'attaquer **qu'au corps à corps.**

Une fois le prisonnier libéré il est ajouté à votre escouade sans équipements.

RENFORT ENNEMI

2 par prisonnier libérés.

REGLES SPECIALES

Les aliens et tyranides qui spawnent durant la mission arrivent cachés.

ATELIERS (22)

Points d'interets :
1 Ordinateur
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de 1 chargeur chacune
3 ateliers
6 Connus
3 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 4

Spawns : 6

MISSION INTEL 8xp

Vous avez découvert des anciens ateliers, pirater l'ordinateur (4/4/5/2) pour activer les ateliers.

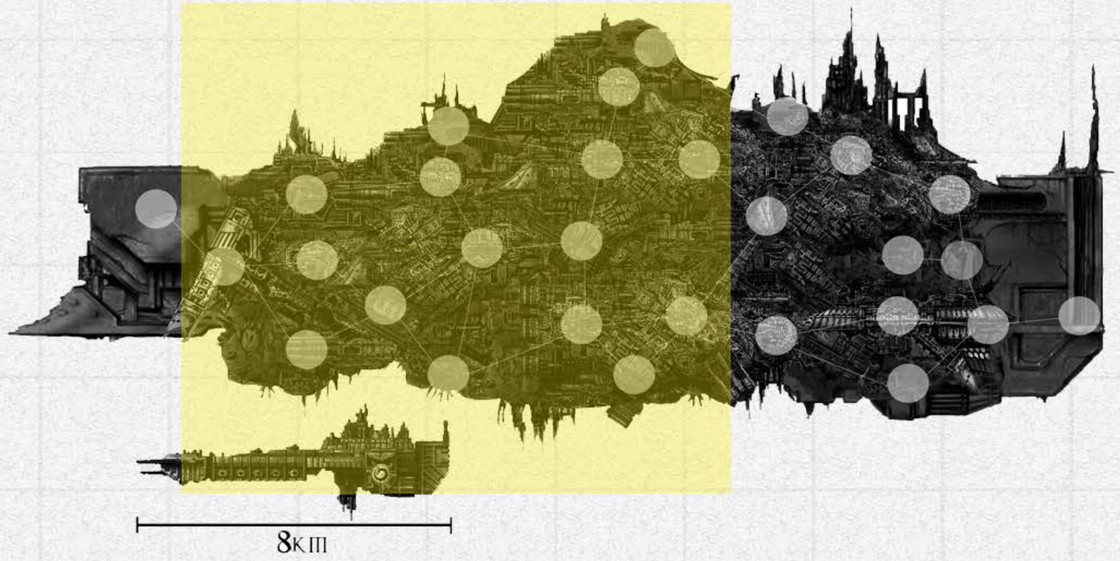
Une fois l'ordinateur piraté, chaque combattant qui atteint un atelier et qui réussi un T/CDT 6/6/1/1 peut ajouter gratuitement à la fin de la mission une amélioration sur son arme de base.

RENFORT ENNEMI

Un ennemi vaincu est remplacé +1 tous les 3 tours.

REGLES SPECIALES

Aucune



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

TRANSMISSION (23)

Points d'interets :

3 ordinateurs
1 salle de pilotage
3 Caisse d'équipements
2 Caisses de 1 chargeur chacune
2 Connus
6 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 5

Spawns : 6

MISSION INTEL 8xp

Des transmissions inconnus sont en cours, vous devez controler les trois ordinateurs de la salle de pilotage pour pirater la transmission

RENFORT ENNEMI

1 tous les deux tours

REGLES SPECIALES

Pour pirater un ordinateur vous devez faire un T/Cdt avec un combattant adjacent. Il ne pourra alors plus se défendre ni attaquer.

S'il se fait attaquer il aura une CC de 1 et une ATT de 1.

Une fois les trois ordinateurs sous controle vous piratez la transmission.

Piratage : Vous récupérez 6 datas pour le reste de la campagne

FORAGE (24)

Points d'interets :

1 Grue de forage
3 Caisses d'équipements
1 Caisses de 1 chargeur chacune
6 trous de forage
6 Connus
3 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 6

Spawns : 6 (les trous)

MISSION INTEL 6xp

Vous avez découvert un ancien forage à meme le vaisseau, ca ressemble à du travail d'ork. D'après vos auspex un des trous creusés est un tunnel qui permet d'avancer à couvert dans le space hulk. trouvez le pour sortir de cette zone.

RENFORT ENNEMI

Un ennemi vaincu est remplacé +1 tous les 3 tours.

REGLES SPECIALES

A tous les tours un ver géant peut sortir par un trou, lancez 1d6 pour savoir par quel trou il sort.

Les points de spawns de cette mission ne peuent pas être détruit.

Chaque trous est un point de sortie possible, la mission de base est annulée et remplacée par celle ci. Vous devez trouver la sortie parmis les 6 possible (par les trous de forage)

Sortie : Si vous réussissez vous sautez une zone du space hulk.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

INCENDIE (25)

Points d'interets :

6 Portes anti incendies
6 Caisse d'équipements
9 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 0

Spawns : 6

MISSION INTEL 8xp

Cette zone est prise dans un incendie, il va falloir traverser le plus rapidement possible pour trouver la sortie.

RENFORT ENNEMI

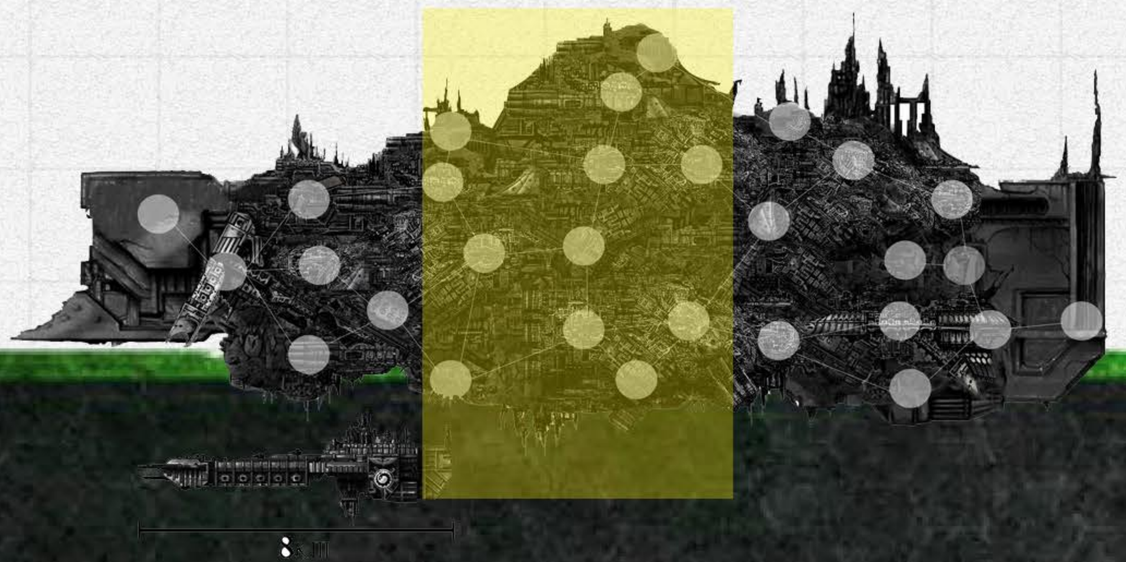
1 tous les tours

REGLES SPECIALES

L'incendie progresse depuis le centre, placez un petit gabarit d'explosion. A chaque tour il sera dévié de 2d6-2 avec le dé de dispertion. Toutes les figurines dans la zone du gabarit prennent 3 touches de F5 svg -2. Les ennemis perdent automatiquement 1 point s'ils ratent un Test de Svg -2, un 6 est toujours une réussite.

La zone ou était l'incendie elle devient toxique, tous les combattants sans masque respiratoire subissent une blessure légère. Tout ennemi dans cette zone font un T/Endurance ou prennent une blessure légère.

Quand l'incendie passe sur un POI ou une caisse il le détruit.



LA JUNGLE BLEUE (26)

Points d'interets :

10 arbres de jungle
3 Caisses d'équipements
3 Caisses de 1 chargeur chacune
4 Connus
4 Inconnus

Ennemi en début du jeu : 4

Spawns : 10 (les arbres)

MISSION INTEL 6xp

Cette zone du space hulk est rempli d'une végétation bleuté, après des heures de marche dans ce cloaque vous vous êtes perdus.
Votre groupe est divisé en trois et doit retrouver la sortie.
De plus si vous pouvez brulez ces arbres sinistres ca sera une bonne chose il en sort des spores bizarre.

RENFORT ENNEMI

Un ennemi vaincu est remplacé

REGLES SPECIALES

Les distances de vues sont limitées à la portée courte.
Le déplacement se fait avec 1d3 (sauf pour les gardes de catachans)
A chaque fois qu'un combattant se trouve à 4" d'un arbre piochez un monstre de jungle. Il est placé à la base de l'arbre et agi immédiatement.

Quand un combattant détruit au moins un arbre il gagnera un niveau à la fin de la mission, mais devra faire un T/Force. S'il le rate il perd 1 point dans une caractéristique au hasard.

SHADOW WAR

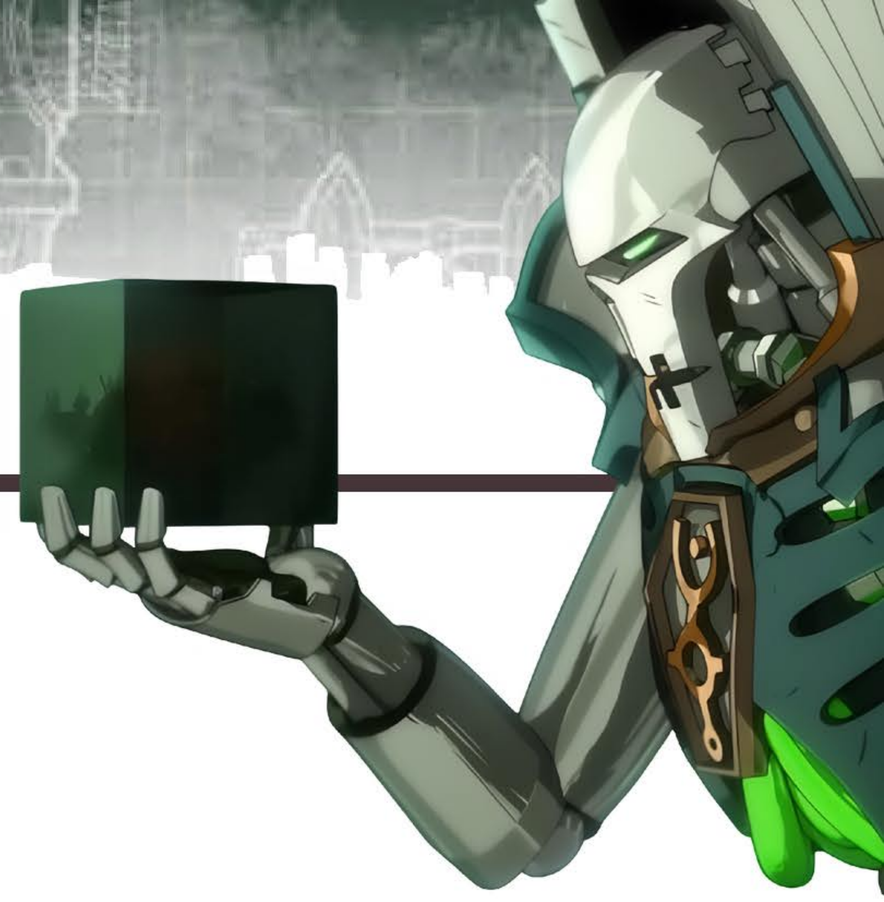
ARMAGEDDON

v2.0

MISSIONS FINALES

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LES TROPHEES DE TRAZYN



MISSIONS REUSSIES OU NON

Selon les misisons que vous avez réussies ou non vous allez avoir des bonus ou malus pour cette ultime mission.

MISSION LE TOMBEAU :
Victoire : Trazyn arrivera au bout de 10 tours.
Echec : Réduisez de 2 tours l'arrivée de Trazyn

MISSION LE RECEPTACLE :
Victoire : L'arrivée de Trazyn est retardé de 2 tours.
Echec : Le tombeau gagne 4 points de vie.

MISSION CRYOGENE :
Victoire : Une cellule est ouverte et un de vos combattant est à l'intérieur, vous pouvez le faire sortir quand vous le voulez et le jouer immédiatement.
Echec : Aucun agent ne peut petre trouvé dans les cellules sur 6+ lors du jet de dés pour connaitre le prisonnier, placez un ennemi

MISSION COFFRE :
Victoire : Retirez 2 Immortals.
Echec : Pour ouvrir le coffre vous devez faire un T/Cdt 5/6/3/5

MISSION PILLIER NECRONS :
Victoire : Retirez 3 guerriers necrons et 2 scarabées
Echec : Quand les 3 premiers ennemis sont éliminés remettez les en jeu

MISSION STASE NECRON :
Victoire : Piochez deux ennemis autre que nécrons, ils se libèrent de leur cellule.
Echec : Un de vos agent choisi au hasard ne peut pas prendre part à la mission. Il arrivera en jeu quand la torpille arrive en jeu.

MISSION 15 : Retirez les deux Lychguards

MISSION CHAMBRE TRANSLOCATRICE
Victoire : Retirez les deux Lychguards
Echec : Ajoutez un arpenteur canoptek et un macrocyte

MISSION CHAMBRE DE FOCALISATION
Victoire : Aucune tactique ne pourra être joué (sinon aucun nécrons ne peut bouger avant le tour 2)
Echec : Aucune armes spéciales (fuseur, plasma) ne marche lors de cette mission.

MISSION SALLE DE PILOTAGE :
Victoire : Quand la torpille de sauvetage arrive en jeu vous choisissez sur quel bord elle arrive
Echec : Quand vous faites entrer votre 20em combattants en jeu (ceux de départs sont comptés) ajoutez 1 Cryptocerf et 3 dépeceurs depuis un bord de table suivi d'un immortal mandate

MISSION TRANSMISSIONS :
Victoire : La torpille arrive deux tours plus tot.
Echec : La torpille arrive vide sans agents spéciaux pour vous aider.

RECOMPENSE

Si vous réussissez à fuir, chacun de vos combattants survivants gagnent un niveau.

De plus vous récupérez une relique.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LES TROPHEES DE TRAZYN



SITUATION

Vous avez enfin trouver l'endroit ou est la relique, malheureusement pour vous, Trazyn l'infinite est aussi ici, du moins il arrive via un portail d'éternité. Ses sbyres ont récupérés l'archéotech ainsi que des prisonniers de valeur pour son musée.

TERRAIN ET DEPLOIEMENT

1 Tombeau necron (Portail d'éternité)
6 Cellules de stase
6 Modules nodaux
1 Torpille d'évacuation
6 Guerriers necrons
4 Immortals
2 Lychguards
4 Scarabées
2 Macrocytes
1 Plasmancien
1 Arpenteur canoptek
1 Deathmark
Tous vos combattants survivants (max 12 en jeu en meme temps)

Tous les nécrons sont placés autour du tombeau de trazyn à 8 " maximum. Ils sont considérés comme des sentinelles (voir mission P. 94)
Répérage & alarme : Voir P. 94

OBJECTIF

Vous devez libérer le maximum de prisonnier fait par les sbyres de Trazyn, récupérer l'archéotech et fuir.

RENFORT ENNEMI IA

Aucun

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur votre zone d'entrée à l'opposé du tombeau nécron.

MISSION

L'archéotech doit être placé dans un coffre à 10" du tombeau. Quand un combattant arrive au contact du coffre il récupère la relique.

Au bout de 7 tours Trazyn arrive par le tombeau nécron. Vous pouvez détruire le tombeau qui a 8 pts de vie et une svg de 5+ pour l'empêcher d'arriver, mais il doit être la cible la plus proche du combattant qui tire dessus.

Les 6 cellules de stase contiennent sur :

- 3+ un agent d'une escouade ami au hasard
- 4+ un de vos prisonniers
- 5+ un de vos combattant perdu
- 6+ un agent spécial.

Tout autre résultat est un ennemi autre que nécron.
Pour ouvrir une cellule nécron faite un T/Cdt au contact de la stase et lancez le D6 pour savoir quel prisonnier en sort.

Une torpille d'évacuation arrivera au bout de 8 tours sur un bord de table au hasard. Il en sortira 3 agents spéciaux pour vous aider.

SHADOW WAR ARMAGEDDON



L'ALPHA

SITUATION

Vous avez enfin trouver l'endroit ou est la relique, malheureusement pour vous, un Guerrier tyranide Alpha est sur le point de sortir de son sommeil.

TERRAIN ET DEPLOIEMENT

1 Sac cryogene tyranide
6 Oeufs Tyranides
3 Arbres à spores tyranides
3 Coffres
1 Torpille d'évacuation
3 Genestealers
3 Hormagaunts
3 Termagants
2 Guerriers Tyranides
6 Spores mines
6 Neurogaunts
1 Bondisseur de von ryan
1 Barbgaunt

Tous vos combattants survivants (max 12 en jeu en meme temps)

Tous les tyranides sont placés autour du tsac cryogene. Ils sont considérés comme des sentinelles (voir mission P. 94)
Répérage & alarme : Voir P. 94

OBJECTIF

Vous devez récuperer la relique et fuir quand la torpille d'évacuation arrivera

RENFORT ENNEMI IA

A chaque tour, lancez 1d6 sur 6+ un tyranide éliminé reviens en jeu par un des oeufs.

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur votre zone d'entrée à l'opposé du tombeau nécron.

MISSION

La relique est placé dans un des coffre au hasard et chacun sont placés, sur le point le plus haut,a 4" du sac cryogene et un autre au point opposé du point d'entrée de votre escaoude. Quand un combattant arrive au contact du coffre il ouvre pour voir s'il a trouvé la relique.

Au bout de 7 tours L'alpha sors de son sommeil avec 1 en endurance et chaque tour il gagne 1 d'endurance. Quand il a son endurance au maximum il prend vie et attaque les combattants

Les arbres à spores lancent des spores chaque tour, placez un gabarit d'explosion (grand) chaque combattant dans le gabarit doit faire un T/endurance ou perdre 1 point dans une caractéristique au hasard pour le reste de la mission.
Un arbre à 3 points de vie

Les oeufs sont les points de spawns, ils peuvent être détruit sur un T/Force comme d'habitude.

Une torpille d'évacuation arrivera au bout de 8 tours sur un bord de table au hasard. Il en sortira 3 agents spéciaux pour vous aider.

SHADOW WAR ARMAGEDDON



L'ALPHA

MISSIONS REUSSIES OU NON

Selon les misisons que vous avez réussies ou non vous allez avoir des bonus ou malus pour cette ultime mission.

MISSION LE PIEGE (10 ou14) :
Victoire : Vous pouvez placer 3 pièges de zone 5x5"
Echec : Ajoutez un arbre à spore

MISSION INONDATION :
Victoire : Enlevez 2 arbres à spores
Echec : Les arbres à spores ont 5 points de vie

MISSION LABYRINTHE :
Victoire : Retirez les 6 spores mines
Echec : 5 de vos combattant arriveront au tour 10

MISSION COFFRE :
Victoire : Retirez 2 Hormagaunts
Echec : Pour ouvrir le coffre vous devez faire un T/Cdt 5/6/3/5

MISSION FOLIE TYRANIDES :
Victoire : Retirez 3 Genestealers
Echec : Ajoutez un lictor au début de la mission

MISSION CRYOGENE :
Victoire : L'alpha met 10 tours à se réveiller
Echec : L'alpha mettra 5 tours pour se réveiller

MISSION L'OEUF SACRE :
Victoire : A son réveil l'alpha met 2 tours pour récupérer 1 point d'endurance
Echec : Réduisez de 1 tour le réveil de l'alpha

MISSION 16 : Aucune tactique ne pourra être joué (sinon aucun nécrons ne peut bouger avant le tour 2)

MISSION FORAGE
Victoire : Placez 6 trous de vers ou vous voulez et faites arriver le vers en jeu au premier tour, il attaquera les Tyranides en priorité
Echec : Ajoutez 2 rodeurs au début de la mission

MISSION SABOTAGE
Victoire : Retirez un oeuf tyranide
Echec : Ajoutez un Neurolictor au début de la partie

MISSION GESTATION
Victoire : Aucune renfort ne pourra arriver en jeu
Echec : un oeuf sera détruit sur 2 tests de Force au lieu d'un seul

MISSION SALLE DE PILOTAGE :
Victoire : Quand la torpille de sauvetage arrive en jeu vous choisissez sur quel bord elle arrive
Echec : Quand vous faites entrer votre 20em combattants en jeu (ceux de départs sont comptés) ajoutez 1 Neurolictor et 3 genestealers depuis un bord de table suivi d'un immortal mandate

MISSION TRANSMISSIONS :
Victoire : La torpille arrive deux tours plus tot.
Echec : La torpille arrive vide sans agents spéciaux pour vous aider.

RECOMPENSE

Si vous réussissez à fuir, chacun de vos combattants survivants gagnent un niveau.

De plus vous récupérez une relique.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE CUBE

SITUATION

Vous avez enfin trouver l'endroit ou est la relique, mais cette zone est différente des autres, il y a une sécrétion tout autour de vous, gluante bleuté transparente.

TERRAIN ET DEPLOIEMENT

1 Cube gélatineux
1 Limon jaune
1 Limon vert
6 Coffres
7 Inconnus

Tous vos combattants survivants (max 10 en jeu en meme temps)

Le cube gélatineux commence au centre de la zone de combat. Il détecte les combattants dès qu'ils rentrent et se divise. Les 2 limons sont placés à côté de deux coffres au hasard.

Quand un limon disparait il revient en jeu depuis la zone d'entrée des combattants.

OBJECTIF

Vous devez récuperer la relique et fuir quand la torpille d'évacuation arrivera

RENFORT ENNEMI IA

A chaque tour, lancez 1d6 sur 6+ un tyranide de niveau1 arrive en jeu par un des bords de table

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur votre zone d'entrée à l'opposé du tombeau nécron.

MISSION

La relique est placé dans un des coffre au hasard et chacun sont placés à 12" de distance les une les autres et à 12" minimum de la zone d'entrée des combattants. Quand un combattant arrive au contact du coffre il ouvre en lancant 1D6 sur 6 il trouve la relique.

Tous les tours le space hulk tremble, chaque combattant doit faire un T/Ini ou etre bloqué.

Le cube et les limons se dirigent toujours ver sle combattant le plus proche et bloqué.

Une torpille d'évacuation arrivera au bout de 8 tours sur un bord de table au hasard. Il en sortira 3 agents spéciaux pour vous aider.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE SHAW REAPER



SITUATION

Vous avez enfin trouver l'endroit ou est la relique, malheureusement pour vous, un Lictor extrêmement dangereux guette ici tout proie qui s'aventure. Pendant ce temps la torpille de sauvetage va arriver sous peu.

TERRAIN ET DEPLOIEMENT

1 Lictor "Shaw Reaper"
6 Oeufs Tyranides
6 Coffres
1 Torpille d'évacuation
6 Trous de forage

Tous vos combattants survivants (max 12 en jeu en meme temps)

Aucun ennemi n'est mis en jeu, à la place à chaque tour, lancez 1d6 pour savoir par quel trou de forage le "Shaw reaper" arrive.
Une fois en jeu il attaque la cible la plus proche au corps à corps ou au tir s'il ne peut pas charger.
Au tour suivant il repartira par le trou le plus proche en suivant un déplacement normal.

Il ne peut être bloqué et à chaque fois qu'il perdra un PV faites un jet sur le tableau de réaction du "Show reaper"

OBJECTIF

Vous devez récuperer la relique et fuir quand la torpille d'évacuation arrivera

RENFORT ENNEMI IA

Aucun

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur votre zone d'entrée à l'opposé du tombeau nécron.

MISSION

La relique est placé dans un des coffre au hasard et chacun sont placés, sur le point le plus haut, à 4" de tout autre coffre. Quand un combattant arrive au contact du coffre il ouvre pour voir s'il a trouvé la relique.
Si quand un combattant ouvre un coffre, le Lictor est en jeu il peut charger immédiatement, s'il n'est pas en jeu, il arrive immédiatement par un des trou de forage et fait un tir sur la cible la plus proche.

Quand le **"Shaw reaper"** perd 1 PV lancez 1d6 :

1 : Ajoutez un Genestealer en jeu depuis un oeuf
2 : Ajoutez deux hormagaunt depuis un oeuf
3 : Rien
4 : Le lictor se déplace sur un autre trou de forage et peut agir immédiatement
5 : Ajoutez trois termagants depuis un oeuf
6 : Déplacez un trou de forage vers un coffre
7 : Le lictor hurle, T/Cdt sur tous les combattants sinon ils fuient.
8 : Ajoutez un Guerrier tyranide à 8" du point d'entrée de votre escouade
9 : Ajoutez un token camouflage au lictor
10 : Un combattant bouge au hasard de 2d6

Les oeufs sont les points de spawns, ils ne peuvent pas être détruit.

Une torpille d'évacuation arrivera au bout de 8 tours sur un bord de table au hasard. Il en sortira 3 agents spéciaux pour vous aider.

La mission se déroule dans le noir, les portée de tir sont exclusivement de portée courte.

Quand le lictor à un (ou plusieurs) token camouflage placez le(s) à coté de lui quand vous lui tirez dessus lancez 1 dé pour savoir quel token vous touchez ou si vous touchez le lictor. Défaussez un token pris pour cible.

SHADOW WAR ARMAGEDDON

LE SHOW REAPER



MISSIONS REUSSIES OU NON

Selon les misisons que vous avez réussies ou non vous allez avoir des bonus ou malus pour cette ultime mission.

MISSION LE PIEGE (10 ou14) :
Victoire : Vous pouvez placer 3 pièges sur 3 trous de forage
Echec : Un combattant à 4" ou moins d'un trou de forage doit faire un T/Ini ou tomber dedans, il est hors de combat pour toujours.

MISSION DATAS PERDUES :
Victoire : Enlevez 1 PV au "show reaper"
Echec : Le lictor provoque la peur

MISSION RESERVE DE MUNITIONS :
Victoire : Vous ne faites aucun jets de munitins lors de cette mission.
Echec : Retirez tous vos chargeurs en stock.

MISSION SALLE DE COMM :
Victoire : Quand le lictor sor d'un trou de forage vous pouvez déplacer un combattant de sa distance de mouvement aussitôt
Echec : La distance d'un combattant qui doit faire un T/Ini quand il est proche d'un trou augmante de 1".

MISSION FOLIE TYRANIDES :
Victoire : Quand vous faites 1 sur le tableau du lictor ignorez ce résultat
Echec : Quand vous faites 1 sur le tableau du lictor ajoutez 1 genestealer

MISSION SALLE VERTICALE :
Victoire : retirez un trou de forage
Echec : Lancez 2 fois le dé quand le lictor doit sortir d'un trou de forage, sélectionnez celui le plus proche d'un combattant

MISSION FORAGE
Victoire : Déplacez 3 trous de forage de 6" ou vous voulez
Echec : Aucun combattant ne peut courir pendant cette mission

MISSION SABOTAGE
Victoire : Bouchez un trou de forage quand le lictor sors par ce trou il ne peut pas attaquer imémdiatement et doit attendre le prochain tour
Echec : Ajoutez 3 pièges sur 3 coffres

MISSION GESTATION
Victoire : Le résultat 2 sur le tableau du Lictor est ignoré
Echec : Le résultat 2 sur le tableau du lictor fait arriver en jeu 3 Hormagaunts au lieu de 2.

MISSION SALLE DE PILOTAGE :
Victoire : Quand la torpille de sauvetage arrive en jeu vous choisissez sur quel bord elle arrive
Echec : Quand vous faites entrer votre 20em combattants en jeu (ceux de départs sont comptés) ajoutez 1 Neurolictor et 3 genestealers depuis un bord de table suivi d'un immortal mandate

MISSION TRANSMISSIONS :
Victoire : La torpille arrive deux tours plus tot.
Echec : La torpille arrive vide sans agents spéciaux pour vous aider.

RECOMPENSE

Si vous réussissez à fuir, chacun de vos combattants survivants gagnent un niveau.

De plus vous récupérez une relique.

SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE PREDATOR

SITUATION

Vous avez enfin trouver l'endroit ou est la relique, mais cette zone est différente des autres, mais il rode ici quelque chose.

TERRAIN ET DEPLOIEMENT

1 Predator sur le point le plus haut avec 3 tokens camouflage
8 Coffres
3 Inconnus

Tous vos combattants survivants (max 6 en jeu en meme temps)

Le prédator commence avec 3 tokens camouflage (il ne peut pas en avoir plus de 3) quand il a au moins 1 token camouflage, considéré que c'est un autre predator, quand le predator tire retirez un token camouflage et faite le tir

S'il attaque au corps à corps, retirez tous les tokens camouflage.

OBJECTIF

Vous devez récuperer la relique et fuir quand la torpille d'évacuation arrivera

RENFORT ENNEMI IA

A chaque tour, lancez 1d6 sur 5+ le predator rejoue immédiatement

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur votre zone d'entrée à l'opposé du tombeau nécron.

MISSION

La relique est placé dans un des coffre au hasard et chacun sont placés à 12" de distance les une les autres et à 12" minimum de la zone d'entrée des combattants. Quand un combattant arrive au contact du coffre il ouvre en lancant 1D6 sur 6 il trouve la relique.

Tous les tours le Prédator fait un jet sur le tableau de son profil, cela indique qu'elle arme il va utiliser pour attaquer, il peut se déplacer de sa valeur de mouvement +1d6.

S'il n'arrive pas à la distance indiquée par son arme il ne peut attaquer sinon il attaque avec son arme.

Si le predator est à 3" ou moins d'un coffre, retirez le et ajoutez 2 pts de vie au prédator.



SHADOW WAR ARMAGEDDON

LE PREDATOR

SITUATION

Vous avez enfin trouver l'endroit ou est la relique, mais il rode ici quelque chose.

TERRAIN ET DEPLOIEMENT

1 Predator sur le point le plus haut avec 3 tokens camouflage
8 Coffres
3 Inconnus

Tous vos combattants survivants (max 6 en jeu en meme temps)

Le prédator commence avec 3 tokens camouflage (il ne peut pas en avoir plus de 3) quand il a au moins 1 token camouflage, considéré que c'est un autre predator, quand le predator tire retirez un token camouflage et faite le tir

S'il attaque au corps à corps, retirez tous les tokens camouflage.

OBJECTIF

Vous devez récuperer la relique et fuir quand la torpille d'évacuation arrivera

RENFORT ENNEMI IA

A chaque tour, lancez 1d6 sur 5+ le predator rejoue immédiatement

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur un bord de table

MISSION

La relique est placé dans un des coffre au hasard et chacun sont placés à 12" de distance les une les autres et à 12" minimum de la zone d'entrée des combattants. Quand un combattant arrive au contact du coffre il ouvre en lancant 1D6 sur 6 il trouve la relique.

Tous les tours le Prédator fait un jet sur le tableau de son profil, cela indique qu'elle arme il va utiliser pour attaquer, il peut se déplacer de sa valeur de mouvement +1d6.

S'il n'arrive pas à la distance indiquée par son arme il ne peut attaquer sinon il attaque avec son arme.

Si le predator est à 3" ou moins d'un coffre, retirez le et ajoutez 2 pts de vie au prédator.

Dans 8 tours une torpille de sauvetage va arriver sur un bord de table pour vous extraire avec la relique.

RECOMPENSE

Si vous réussissez à fuir, chacun de vos combattants survivants gagnent un niveau.

De plus vous récupérez une relique.



SHADOW WAR
ARMAGEDDON

LE PARASITE

SITUATION

Vous avez enfin trouver l'endroit ou est la relique, mais cette zone est protégée par des Tyranides. L'un d'entre eux ailé et plus grand avec une grande queue vous refait penser aux histoires qu'on racontre sur Mortrex.

TERRAIN ET DEPLOIEMENT

1 Parasyte de Mortrex
4 Rippers
8 Coffres
6 Inconnus

Tous vos combattants survivants (max 10 en jeu en meme temps)

Le parasite commence avec 3 tokens camouflage (il ne peut pas en avoir plus de 3) quand il perd 1 point de vie, eblevez un token camouflage ET un socle de ripper, s'il n'y a pas de rippers enlevez tous les tokens de camouflage.

OBJECTIF

Vous devez récuperer la relique et fuir quand la torpille d'évacuation arrivera

RENFORT ENNEMI IA

A chaque tour, lancez 1d6 sur 5+ ajoutez un ripper

POINT D'ENTREE

Vous commencez sur un bord de table.

MISSION

La relique est placé dans un des coffre au hasard et chacun sont placés à 12" de distance les une les autres et à 12" minimum de la zone d'entrée des combattants. Quand un combattant arrive au contact du coffre il ouvre en lancant 1D6 sur 6 il trouve la relique.

Tous les tours le Parasite fait un jet sur le tableau de son profil, cela indique ce qu'il fait.

Au bout de 8 tours une torpille d'évacuation va arriver sur un bord de table pour vous extraire.

RECOMPENSE

Si vous réussissez à fuir, chacun de vos combattants survivants gagnent un niveau.

De plus vous récupérez une relique.





TRAZYN L'INFINITE SVG 2+

REGLES DE COMBAT

LANCEZ 1D10 A CHAQUE TOUR

1 : Regagne 1pv

2 : A la fin de la phase de mouvement ennmi si l'un d'eux à couru, Trazyn ou un allié à 6' peut bouger immédiatement

3 : A la fin de son activation, Trazyn peut refaire une phase de tir de mouvement ou de combat

4 : Si Trazyn utilise sn oblitérateur, il ajoute une touche pour chaque allié nécron en ligne de vue de la cible.

5 : Ajoutez un scarabée canoptek en jeu aux côté de Trzayn d efacon à bloquer les lignes de tirs.

6 : Ci ce tour ci Trazyn ingore la première attaque de tir contre lui

7 : Trazyn change de position avec un combattant allié de facon à être hors des lignes de tir et de charge. L'allié est détruit

8 : Sauvegarde invulnérable 4+

9 : Trazyn peut charger de n'importe qu'elle distance ce tour. Il doit avoir une ligne de vue complètement libre.

10 : Toutes les unités à 6' de Trazyn doivent faire un T/Ini ou perdre leur prochain tour. Trazyn ne peut faire qu'une phase de jeu.

M	5
CC	5
CT	5
F	5
E	5
I	3
A	4
Cd	-
Pv	6

Oblitérateur :
F 7 / Dom. D3 / Mod sv -
Relance les jets pour blesser à la phase de corps à corps

Oblitérateur :
Portée 12 - 24' / F10 / Dom. D6 / Mod sv -4



LE SOLEIL NOIR SVG 3+

REGLES DE COMBAT

LANCEZ 1D10 A CHAQUE TOUR

1 : Ajoute un oeuf en jeu s'il en manque un

2 : Ce tour ci si soleil noir attaque au corps à corps aucun 1 ne compte

3 : Ce tour ci, si Soleil noir attaque il attaque deux fois comme s'il était en surnombre

4 : Tous les combattants ennemis à 8' font un T/Cdt ou fuient.

5 : Ce tour ci sa sauvegarde passe à 2+

6 : +1 en mouvement

7 : Relance ses jets pour blesser

8 : Eclair warp : 12-24' / F5 / Dom 1 / Svg -1
petit gabarit d'explosion

9 : Champ warp
Sauvegarde invulnérable 3+

10 : Si il est en sous nombre aucun modificateur n'est pris en compte pour les attaquants.

11 : Provoque la terreur

12 : Tous nles combattants amis à 6' ou moins peuvent utiliser les CT et CC de soleil Noir

M	6
CC	6
CT	4
F	5
E	5
I	5
A	4
Cd	-
Pv	5

Griffes tranchantes :
F U / Dom. 1 / Mod sv -
Relance les jets pour blesser à la phase de corps à corps

Canon venin :
Portée 18 - 36' / F6 / Dom. 1 / Mod sv -2
Tir soutenu 2Dés



SHAW REAPER SVG 4+

REGLES DE COMBAT

LANCEZ 1D10 A CHAQUE TOUR

1 : Token camouflage, tous les tirs ont -1 CT contre lui ce tour ci

2 : Si le Lictor est au combat au corps à corps il gagne les égalités et à un bonus de +1 à sa sauvegarde

3 : Le lictor fait un T/endurance, s'il réussi il soigne une blessure légère ou regagne 1 PV

4 : Le lictor peut tirer sur une cible qui n'est pas en ligne de vue

5 : Quand le lictor sors du trou de forage il gagne 1 mouvement immédiatement

6 : Ci ce tour ci le Lictor met hors de combat un combattant, tous les combattants en ligne de vue doivent faire un T/cdt ou fuir

7 : Sauvegarde invulnérable 4+

8 : Quand il sort d'un trou de forage les combattants ennemis à 6» ou moins doivent faire un T/Ini ou être bloqué.

9 : Le lictor peut faire deux charges si lors de sa première il a mis hors de combat sa cible.

10 : Sang acide, toutes figurines au corps à corps et qui blesse ou touche le lictor font un T/ini ou perdent 1 en svg ou subissent une touche de F3 Svg -4

M	6
CC	5
CT	3
F	6
E	4
I	5
A	4
Cd	-
Pv	7

Paire de serres perforantes :
Fu / Dom. 1 / Mod sv -2
Relance les jets pour blesser à la phase de corps à corps

Epines :
Portée 3 - 6» / F4 / Dom. 1 / Mod sv -0



LE CUBE SVG 2+

REGLES DE COMBAT

LANCEZ 1D10 A CHAQUE TOUR

1 : Séparation, tous les tirs ont -1 CT contre lui ce tour ci

2 : Tous les tirs recu ratés retourne sur le tireur, le cube relance les jets de tirs avec sa propre CT

3-4 : Absorbtion, si ce tour ci le cube fait un score de combat >10, la cible est absorbé, elle doit faire un T/Force sinon elle est mise hors de combat et le cube regagne 1PV

La sauvegarde du cube baisse à 6+ lors du prochain tour

5 : Tout ennemi touché au corps à corps est paralysée et ne pourra pas agir au prochain tour.

6 : Le cube rejette un Tyranide déjà ingurgité et il combat pour lui, quelque soit l'ennemi remis en jeu il a 1 seul PV et toutes ses caractéristiques baissent de 1.

M	3
CC	6
CT	4
F	6
E	3
I	3
A	6
Cd	-
Pv	6

Gélatine :
Fu / Dom. 1 / Mod sv -3
La cible doit faire un T/Force ou sa CC tombe à 1.

Goutelette x6 :
Portée 3 - 6' / F3 / Dom. 1 / Mod sv -0
Peut cibler jusqu'à 6 ennemis



M	6
CC	6
CT	4
F	5
E	4
I	4
A	2
Cd	-
Pv	8

PREDATOR **SVG 4+**

REGLES DE COMBAT

Quand le prédator est vaincu il déclenche son self destruct séquence, il explose au tour suivant avec un grand gabarit d'explosion, toutes les figurines dans le rayon sont mises hors de combat et font un jet sur le tableau des blessures avec un malus de -3

1 : Fouet, le predator se place à 4' d'un ennemi et l'attaque avec son fouet.
Force : +1 / svg -3 / Dégat : 1 et détruit un 1 point d'armure.

2 : Shuriken : Le predator se place a 10' d'un ennemi et lance son shuriken
Force : 7 / Svg -4 / Dégat D3

3 : Netgun : Le predator se place à 6' d'un ennemi et tire avec son pistolet à filet
Force 5 / Svg - / dégat : Immobilisé

4 : Smart Disc : Le predator se place à 10' d'un ennemie t lance son smart disc sur une cible caché ou à couvert.
Force : 7 / Svg -4 / Dégat 1 (+1 au jet de trauma)

5 : Lance : Le predator se place à 3' d'un ennemi et utilise la lance
Force U / Svg -1 / Dégat 1 la cible est bloqué

6 : Lame : Le predator charge
Force U / Svg -2 / Dégat 1 / Parade

7 : Shoulder canon : Le predator se place en hauteur et tire
Force : 8 / Svg -4 / Dégat D6

8 : Epée Yuja, le prédator charge
Force : U / Svg -3 / Dégat 1 / Parade

9 : Mines : une zone de petit gabarit est piege
Force : 6 / Svg -2 / Dégat D3

10 : Camouflage : Le predator s'ajoute 3 tokens camouflage



M	8(vol)
CC	5
CT	4
F	5
E	5
I	5
A	3
Cd	-
Pv	6

PARASITE **SVG 4+**

REGLES DE COMBAT

LANCEZ 1D10 A CHAQUE TOUR

1 : Token camouflage, tous les tirs ont -1 CT contre lui ce tour ci

2 : Si le Parasite est au contact d'un ou plusieurs ennemis l'un d'entre eux doit faire un T/Cdt ou fuir

3 : Ajoutez 1d3 rippers en jeu

4 : Si ce tour ci le parasite met hors de combat un ennemi, celui ci est remplacé par D3 rippers

5 : Sauvegarde invulnérable 4+

6 : Ce tour ci le parasite charge, s'il touche la cible au lieu de le blesser il l'emmene dans les airs et le relache dans une zone au hasard, déviez le de 4 d6 depuis le centre. Il subbit une touche de Force 6 pour la chute et est bloqué 2 tours.

7 : Détruisez 1d3 rippers pour soignez 1 PV au parasite

8 : Ce tour ci faite charger le parasite s'il blesse la cible, cette dernière perd son arme de tir ou de corps à corps principale qui est cassée et ne peut plus l'utiliser.

VOL : Tous les tirs ont -1 à la CT
PEUR : Le parasite provoque la peur

Paire de serres perforantes :
Fu / Dom. 1 / Mod sv -2
Relance les jets pour blesser à la phase de corps à corps

Larves d'infestations :
Portée 3 - 6' / F+1 / Dom. 1 / Mod sv -1
Spécial

ENNEMIS REACTIONS

D20

1-Charge la cible la plus proche
2-Marche à couvert et tire
3-Se deplace en hauteur afin de couper les lignes de tirs
4-Se Cache (il se met à couvert et gagne un jeton caché)
5-Cours dans une direction aléatoire
6-Contourne le combattant le + proche et tire
7-Se regroupe avec une unité allié (la + proche)
8-Se déplace vers un objectif
9-Se met à couvert et tire
10-Se déplace vers le leader ennemi et tire
11-Tire en portée courte sur la cible la plus proche
12-Se déplace vers une sortie ou la sortie
13-Enlevez l'unité et replacez la sur un point de Spawn
14-Se met en état d'alerte
15-16-Tire en portée longue
17-Charge une cible mis au tapis
18-Donne son action à un autre ennemi
19-Se déplace dans une direction aléatoire
20-Rappelle un renfort (figurnes de lvl 1 de la même espece)

Un ennemi qui peut tirer tire après ou avant sa réaction selon ce qui est le mieux pour lui.

