

COMBAT OPÉRATIONNEL COOPÉRATIF

# Univers Alien, Predator et Starship Troopers



Un jeu solitaire ou coopératif pour 1 à 4 joueurs d'usage 3

**Avertissement** : Pour jouer à ce jeu, il vous faut impérativement la version de base de COC et le Module 40k. Le présent ouvrage ne contient que les adaptations nécessaires pour jouer une équipe d'humains confrontés aux féroces Xénomorphes XX121, plus communément dénommés Aliens, aux Arachnides de Starship Troopers, voire aux redoutables Predators.

**Copyright** : Cet ensemble de règles a juste pour objectif de permettre de s'amuser avec une poignée de figurines, les noms utilisés sont uniquement des exemples. Si Games Workshop, propriétaire des noms et concepts repris ici, m'en fait la demande, je retirerai immédiatement cette publication.

## **Auteurs**

**Règles principales et développement** : usagi3

**Règles additionnelles** : Droopy Team

**Testeurs** : usagi3, Droopy Team, membres de l'Association des Joueurs Villarois

**Illustrations** : Droopy, Intelligences Artificielles (Dream, MidJourney)

**Photos** : usagi3

**Peinture des figurines** : usagi3, Félicien, Droopy

**Décors** : usagi3

**Ce jeu a été téléchargé sur <http://usagi3.free.fr/>  
ou <https://www.facebook.com/groups/393197246336252>**

Si vous avez des remarques, des louanges, des critiques, des demandes, vous pouvez me joindre :

- sur mon groupe Facebook : <https://www.facebook.com/groups/165123580216045>
- sur le groupe Facebook du jeu <https://www.facebook.com/groups/393197246336252>
- ou m'envoyer un mail à [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr).

**Si ce jeu vous a énormément plu, si vous souhaitez me remercier ou soutenir son développement, vous pouvez me laisser des sous (plein de préférence !!) ici :**

<https://www.buymeacoffee.com/usagi3>

OU

via Paypal entre amis (à l'adresse [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr)).

(et pas de panique, ce jeu est et restera gratuit !)

Si vous créez du contenu pour ce jeu, aucun problème ! Merci néanmoins de me créditer, et si vous pouvez me faire parvenir votre travail, j'en serai très heureux :)



## Sommaire

- 1) Généralités (page 4)
- 2) Soldats (page 4)
- 3) Adversaires (page 8)
- 4) Règles Spéciales (page 11)
  - Armure
  - Armes Lourdes
  - Points de vie
  - Attaques multiples de Corps à Corps
- 5) Véhicules (page 14)
- 6) Missions (page 15)
  - Mission A) Sauver l'otage
  - Mission B) Traverser la zone
  - Mission C) Porter secours à l'équipage d'un véhicule détruit
  - Mission D) Briser l'encerclement
  - Mission E) Sécuriser le bâtiment
  - Mission F) Hacker le PC
  - Mission G) Ramener un objectif du centre vers le point de départ
  - Mission H) Démonstration de force
  - Mission I) Dernier Carré
  - Mission J) Protection du VIP
  - Mission K) Tuer la Reine Alien
  - Mission L) Capturer le Cerveau Arachnide
  - Mission M) S'emparer du vaisseau Predator



## 1) Généralités

Sauf mention contraire, toutes les règles de COC s'appliquent.

**La table mesure 80cm par 80cm, au lieu des 1m habituels.**

Veillez noter qu'il vous faudra utiliser **un jeu de Cartes IA spécifique (celui du Module 40k)**, ainsi que **des cartes de Soldats et de Personnalisation différentes (spécifiques à ce Module)**.

Utilisez les cartes de Commandement et d'Aide de COC si vous le souhaitez.

## 2) SOLDATS

Vous disposez de **8 points de recrutement** pour constituer votre unité. Vous pouvez mélanger à loisir les différents types de Soldats présentés, même si ce n'est pas logique (**ATTENTION : UN seul personnage Unique maximum**). Il vaudrait mieux n'avoir que des **Marines Coloniaux ensemble (avec éventuellement Ripley, Newt et Jones) OU de l'Infanterie Mobile uniquement. Le Predator se joue seul, sans Personnalisation**. Comme d'ordinaire, vous aurez **8 points de Personnalisation**.

Notez que chaque type de Soldat propose **un système de Blessures différent**, pour mieux représenter leurs différences.

Comme d'habitude, vous pouvez aussi utiliser des Soldats venant d'autres Modules (Space Marines, Soldats Modernes...).

Les figurines **en armure énergétique** ont une nouvelle caractéristique : **l'Armure (Arm)**. Si une telle figurine est Touchée, l'armure peut tenter de la protéger. Exemple : un Space Marine Tactique a une Valeur d'Armure de 7+. Cela signifie que s'il est Touché, je jetterai un dé à 10 faces. Sur 7 ou plus, je pourrai ignorer la Touche (et donc la Blessure).

**Si l'arme qui a Touché est Lourde et inflige donc 2 Touches, il faudra faire 2 tests d'Armure à -1.**



## Marine Colonial US, 2pts (MC)

Activation 3+  
Tir +2  
CàC +1  
Protection 6  
Svg -  
Pistolet M4A3  
Fusil à impulsion M41A + lance-grenades

Blessures : En Danger / Blessé Léger /  
Blessé Grave / Neutralisé



## Civil, 1/2pt (Civ)

Activation 5+  
Tir 0  
CàC 0  
Protection 6  
Svg -

Arme de poing (12ps)

Blessures : Blessé léger / Neutralisé



## Androïde, 1pt (A)

Activation 4+  
Tir +1  
CàC +1  
Protection 7  
Svg -

Arme de poing (12ps)

Blessures : Sonné / Sonné / Sonné / Neutralisé



## Ellen Ripley, 2pts (Rip)

Activation 3+

Tir +2

CàC +2

Protection 5

Svg -

Lance-flammes

Arme de poing (12ps)

Blessures : Sonné / En Danger / Blessé Léger / Blessé Grave / Neutralisé

**Règles spéciales : Unique, Résistante, Protectrice (Newt, Jones)**



## Newt, gratuite (N)

Activation 3+

Tir Non

CAC 0

Protection 5

Svg -

Blessures : Blessé léger / Neutralisé



## Jones, gratuit

Activation 3+

Tir Non

CAC +1

Protection 8

Svg -

**Règles spéciales : pas d'Équipement, compte comme un Traqueur de Mouvement tant qu'il est en vie**

**Blessures : Neutralisé**



## Garde de Wayland-Yutani, 2pts (WY)

Activation 4+  
Tir +2  
CàC +1  
Protection 7  
Svg -  
Pistolet M4A3 (12ps)  
Fusil à impulsion M41A + lance-grenades



**Règle spéciale :** Apesuit (Protection contre la règle Acide ; Masque, -2 à la valeur d'Infection des Face Huggers)

**Blessures :** En Danger / Blessé Léger / Blessé Grave / Neutralisé

## Infanterie Mobile, 2pts (Starship Troopers) (ST)

Activation 3+  
Tir +2  
CàC +1  
Protection 7  
Svg -  
Pistolet Vektor CP1 (12ps)  
Fusil d'assaut Morita III + lance-grenades



Blessures : En Danger / Blessé Léger / Blessé Grave / Neutralisé

## Predator, 8pts (Pred)

Activation 3+  
Tir +4  
CAC +3  
Protection 10

Équivalent d'une Mitrailleuse  
Lance Yautja (Allonge 2ps)  
Arme de CAC dague de cérémonie  
Disques (12ps, Lourde 1)  
Griffes de poignet (CAC, Lourde 1)



Infrarouge, Résistant, Toujours prêt, Alerte, Réactif

Blessures : Sonné / En Danger / Blessé Léger / Blessé Grave / Neutralisé

### 3) ADVERSAIRES

Toutes les Caractéristiques des Adversaires sont sur leurs Cartes.

**Ennemi Faible : Face Hugger Alien**

Tir -

CAC +2

Protection 9

PV 1

**Infrarouge, Acide, Agressif, Infection 6+**



**Ennemi : Drone Alien**

Tir -

CAC +2

Protection 7

PV 1

**Infrarouge, Acide, Agressif, 2 Attaques au CAC**



**Ennemi avec arme lourde : Soldat Alien**

Tir -

CAC +3

Protection 7

PV 2

**Infrarouge, Acide, Agressif, 2 Attaques au CAC**

**Ennemi puissant : Prétorien Alien**

Tir -

CAC +4

Protection 8

PV 3

**Infrarouge, Acide, Agressif, 2 Attaques au CAC  
OU 1 Attaque de CAC Lourde 1d3**

**Véhicule / Monstre : Reine Alien (Unique)**

Tir -

CAC +3

Protection 8

PV 3

**Infrarouge, Acide, Agressif, 2 Attaques au CAC OU 1 Attaque  
de CAC Lourde 1d2**

**Phéromones : Tous les Aliens de la table ont +1 au CAC.**

**Cri primal : si la Reine subit 1 Touche, Activez immédiatement  
tous les Aliens de la table. 1 fois max par Tour.**



**Si vous voulez intégrer des Adversaires Predator en même temps que les Aliens (bon courage!!) :**

**Quand un Adversaire Puissant doit arriver via une Carte IA, le premier est automatiquement un Predator. Les suivants seront du type habituel.**

**Utilisez les 4 Cartes IA spéciales Aliens et Predators.**

### **Predator (Yautja)**

**Tir +3**

**CAC +3**

**Protection 8**

**PV 3**

**Predator**



### **Predalien**

**Tir +2**

**CAC +3**

**Protection 8**

**PV 3**

**2 Attaques au CAC OU une Attaque Lourde 1d2**

**Alien**

**S'il Neutralise une Figurine armée d'une arme de Tir, s'il n'a pas de Soldat dans ses 12ps, il ira au Contact lors de sa prochaine Activation pour s'emparer de son arme de tir. Il cesse alors d'être Agressif.**



## Adversaires de Starship Troopers : Arachnides

Adversaire faible et Adversaire : Soldat

Tir -

CAC +3

Protection 7

PV 1

**Agressif, 1 Attaque Lourde 1 au CAC**

Adversaire avec arme lourde et Monstre :

Cuirassé

**Blindé**

Tir Lance-flammes

CAC +1

Protection 6

PV 5

**1 Attaque Lourde 1 au CAC**

Spécial : Cerveau

**Blindé**

Tir -

CAC +1

Protection 6

5PV

**1 Attaque Lourde 1 au CAC**

**+1 aux jets d'Attaque des Arachnides présents**

Adversaire Puissant : Soldat Tigré

Tir -

CAC +4

Protection 9

PV 3

**Agressif, 1 Attaque Lourde 1d2 au CAC**

Spécial : Ripper Bug

Tir -

CAC +3

Protection 6

PV 1

**Agressif, Vol 12ps, 1 Attaque au CAC**

Spécial : Plasma

**Blindé**

Tir **Plasma vers l'espace**

CAC +1

Protection 6

PV 5

**1 Attaque Lourde 1 au CAC**



#### 4) Règles spéciales

##### **Restrictions pour les Cartes de Personnalisation**

**Certaines Cartes de Personnalisation ne sont accessibles qu'à certains types de Soldat.**

Ce sera noté sur les Cartes avec des abréviations. Si rien n'est précisé, tout le monde peut y accéder. Pour rappel, les voici :

Marine Colonial US (MC), Civil (Civ), Ellen Riphey (Rip), Gardes de Wayland-Yutani (WY), Infanterie Mobile (Starship Troopers) (ST), Predator (Pred), Androïde (An).

##### **Champ de bataille réduit**

**Jouez sur une table de 80cm par 80cm.**

##### **Points de vie**

Certains Adversaires particulièrement résistants disposent de **plusieurs Points de Vie**.

Enlevez simplement 1 point de vie à chaque Touche, ils sont Neutralisés quand ils n'en ont plus.

Souvenez-vous qu'une Arme Lourde inflige DEUX Blessures (donc 2 points de vie en moins).

##### **Armures**

Les figurines **en armure énergétique** ont une nouvelle caractéristique : **l'Armure (Arm)**.

Si une telle figurine est Touchée, l'armure peut tenter de la protéger. Exemple : un Space Marine Tactique a une Valeur d'Armure de 7+. Cela signifie que s'il est Touché, je jetterai un dé à 10 faces. Sur 7 ou plus, je pourrai ignorer la Touche (et donc la Blessure).

**Si l'arme qui a Touché est Lourde et inflige donc 2 Touches, il faudra faire 2 tests d'Armure à -1.**

##### **Armes Lourdes**

Il existe désormais des **Armes Lourdes de Corps à Corps**. Elles fonctionnent comme leurs homologues de Tir, pour rappel : elles infligent 2 Blessures aux fantassins ET peuvent endommager une cible Blindée.

**Une Arme Lourde, de Tir comme de Corps à Corps, inflige un malus de -1 à l'Armure** (pas à la Protection, à l'Armure). Exemple : Une Sœur de bataille a une Valeur d'Armure de 7+. Si elle est Touchée par une Arme Lourde, elle devra obtenir 8 ou mieux sur ses 2 dés d'Armure pour être protégée par son armure énergétique.

**Une Arme Lourde de Corps à Corps utilisée contre un Véhicule n'utilise pas la table de Localisation** de ce dernier : **elle enlève simplement des Points de Structure**, avec les conséquences habituelles.

##### **Monstres Gigantesques**

Les énormes monstruosité suivent toutes la règle **Blindé** (les armes normales ne leur font rien !). Ils n'ont toutefois pas de table de Localisation comme les Véhicules (considérez leurs points de structure comme étant des points de vie).



## Attaques multiples de Corps à Corps

Certains Adversaires peuvent effectuer plusieurs attaques de Corps à Corps, ils possèdent plusieurs armes de CàC. Quand ils arrivent au contact après un mouvement, ils n'attaquent qu'une fois, avec la première arme de CAC listée sur leur Carte.

S'ils commencent la Phase des Adversaires au Contact, ils utiliseront toutes leurs armes de CàC. Un Soldat ne possédant habituellement qu'une attaque de CAC, il ne jettera qu'un dé et ajoutera sa Valeur de CàC. Ce total sera ensuite comparé à chaque total de chaque arme de CàC de l'Adversaire pour déterminer les Touches. Notez que même si le Soldat obtient plusieurs fois un total supérieur, il n'infligera qu'une seule Touche, puisqu'il n'a qu'une attaque !

## Agressifs

Certains Adversaires sont Agressifs (c'est indiqué sur leur Carte).

**Un Adversaire Agressif sans arme de Tir qui s'Active court vers le Soldat le plus proche de 9ps et essaye d'arriver le plus près possible, sans s'occuper du couvert. S'il arrive au Contact, il engage immédiatement un Corps à Corps.**

Lors de la Phase de Bilan, placer le grand gabarit centré sur chaque Adversaire Agressif. Si un Soldat se trouve sous le gabarit (même partiellement), l'Adversaire lui saute dessus : le mettre au contact. **Il n'attaquera que lors de la Phase des Adversaires suivante.**

## Protecteur / Protectrice (NOM)

Un personnage doté de cette règle fera tout pour rester dans les **4ps** de NOM. **Si NOM est blessé de quelque façon que ce soit et que le Protecteur est bien dans ses 4ps, lancez 1d10. Sur 5+, le Protecteur subit la Touche à sa place.**

## Infection

**Quand un Soldat se fait Toucher au corps à corps par un Alien ayant la règle Infection, il peut se retrouver Infecté. Jeter un dé à 10 faces. Si le résultat est supérieur ou égal à la Valeur d'Infection de l'Alien, le Soldat est contaminé ! Placez un pion Infecté à côté du Soldat.**

**Lors de chaque Phase de Bilan, s'il y a des Soldats Infectés, lancez 1d10 par Soldat. Sur un score de 1, il s'effondre dans un profond coma.**

Si vous jouez une Campagne (voir les règles optionnelles de COC), jetez 1d10 pour tout Soldat infecté à la fin de chaque Mission. Il reste Infecté sur 4+ et se retrouve miraculeusement guéri sur 10. En revanche, un résultat de 1 à 3 signifiera qu'il aura douloureusement donné naissance à un Alien et ne sera plus disponible pour la suite de la Campagne.

## Acide

Le sang des Aliens est acide. **Tout Alien Touché au corps à corps inflige 1 Touche à toute figurine non Alien au contact avec lui.**

## Infrarouge

**L'Adversaire n'est pas affecté par les règles sur l'Obscurité.**

## Alien

La règle spéciale Alien confère automatiquement **Infrarouge, Acide et Agressif**.

## Predator

Les Predators Attaquent toute Créature ou Soldat à portée. En cas d'égalité, s'il y a un Soldat, c'est lui qui est visé. Tant qu'un Monstre est présent sur le champ de bataille (Reine Alien par exemple), il ignorera toutes les autres figurines et courra de 9ps vers le Monstre pour l'attaquer dès que possible. S'il Neutralise lui-même le Monstre, il ira à son Contact lors de son Activation suivante pour prélever son crâne.

Confère la règle **Infravision**.

## Arme à allonge :

C'est une arme de grande taille permettant de combattre à distance (lance, hallebarde...). Une figurine équipée d'une telle arme est considérée comme au contact à 2ps d'un ennemi. Quand elle attaque, il ne peut donc pas riposter (traiter l'attaque comme un Tir mais en utilisant la valeur de CAC). L'ennemi pourra aller au contact avec un mouvement lors de son Activation.

Au contact, une figurine avec arme à allonge a un malus de -1.



## 5) Véhicules

Voir leurs cartes.



## **6) Missions**

### **Mission A) Sauver l'otage**

#### **Préparation**

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils.

Placer 3 objectifs sur des bâtiments : diviser la table en 4, 1 objectif au centre de 3 des quarts de table, entrée des Soldats au coin du dernier quart de table.

Les points de Renfort sont les 3 coins différents du point d'entrée des Soldats.

Déploiement de 3 x 1d3 Ennemis faibles (un Groupe près de chaque Objectif) et 1 x 1d3 Ennemis, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

#### **Pouvoir crocheter des serrures sera un sérieux atout !**

**Mission :** Trouver et Exfiltrer un Otage. Il faut pour cela aller fouiller les 3 bâtiments désignés par le QG comme étant des geôles potentielles. Les portes des Bâtiments sont sécurisées et fermées à clé (crocheter une serrure : Action Complexe 8+, Forcer la porte : Action Complexe 8+). Une fois la porte ouverte, retourner une carte IA : si elle indique Oui en bas, c'était le bon bâtiment. Le dernier Bâtiment sera forcément le bon. Puis il faudra escorter l'otage vers le coin de départ des Soldats.

Les Adversaires ne prendront pas l'otage pour cible. Un seul Soldat par tour peut donner une Action maximum à l'otage pour lui permettre de se déplacer de 6ps. S'il ne reçoit pas d'Action pendant un tour, l'otage paniquera et partira en courant 12ps dans une direction aléatoire.

La Mission prend fin dès que l'otage sort de la table par le coin d'entrée des Soldats.

**Règles spéciales :** Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

#### **Cartes IA de Mission :**

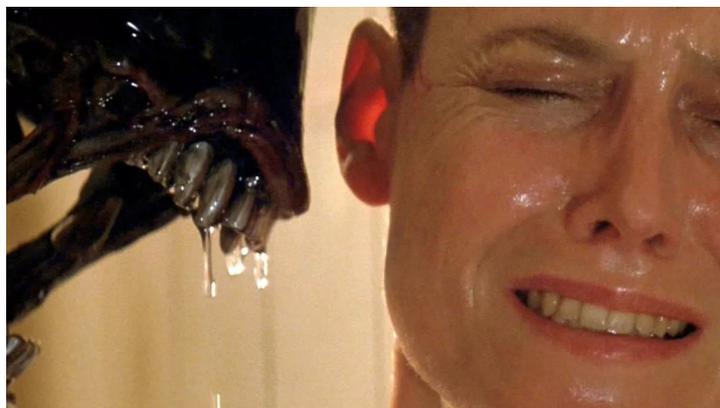
**Mission 1 :** Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

**Mission 2 :** Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

**Mission 3 :** Si l'Otage est sur la table, il panique soudainement et part de 12ps dans une direction aléatoire. Sans effet si l'otage n'a pas été découvert.

**Mission 4 :** Si l'Otage est sur la table, il panique soudainement et part de 12ps dans une direction aléatoire. Sans effet si l'otage n'a pas été découvert.

**Mission 5 :** Renseignement obtenus. Retirez de la partie un des Bâtiments non fouillés, le QG vous a informé que ce n'était pas le bon. Sans effet si l'otage est déjà localisé.



## **Mission B) Traverser la zone**

Vous devez impérativement traverser une zone contrôlée par l'ennemi. Les auspex signalent la présence de véhicules, des armes lourdes seraient une option à considérer.

### **Préparation**

Mettre en place un décor quelconque, urbain ou non, chargé en décors.

Désigner un coin comme étant la position de départ des Soldats, le but étant d'atteindre celui d'en face.

Déploiement de 3 x 1d3 Ennemis faibles (un Groupe au centre de chacun des 3 quarts de table ne comprenant pas le coin de départ des Soldats) et 1 x 1d3 Ennemis, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Les points de Renfort sont les 3 coins différents du point d'entrée des Soldats.

**Mission :** Il faut quitter la table par le coin opposé en subissant le minimum de pertes.

La Mission prend fin dès que le dernier soldat vivant quitte la table.

**Règles spéciales :** Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

### **Cartes IA de Mission :**

**Mission 1 :** Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

**Mission 2 :** Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

**Mission 3 :** Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 2 coins au hasard qui n'est ni l'entrée, ni la sortie des Soldats.

**Mission 4 :** Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 2 coins au hasard qui n'est ni l'entrée, ni la sortie des Soldats.

**Mission 5 :** 1 Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 2 coins au hasard qui n'est ni l'entrée, ni la sortie des Soldats.



## Mission C) Porter secours à l'équipage d'un véhicule détruit

### Préparation

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.  
Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d6 véhicules civils.

Placer l'entrée des Soldats dans 1 coin. Disposez un Véhicule détruit de votre choix sur la ligne imaginaire reliant le coin des Soldats au coin opposé, au 3/4 (donc plus éloigné du coin des Soldats).

#### Appliquer les règles d'Infiltration.

Mettre 1d3 Ennemis Faibles dans chaque coin différent du coin de départ des Soldats. Ils sont en Patrouille aléatoire. Placer 3 Ennemis à côté du véhicule détruit (ils sont Immobiles pendant que l'Infiltration est maintenue).

Les points de Renfort sont les 3 coins qui ne sont pas le coin d'entrée des Soldats.

Vêtements locaux et silencieux très vivement recommandés !

**Mission :** Se rendre au Véhicule détruit. L'ouvrir (Action Automatique) et extraire l'unique survivant (il est Neutralisé mais stable). Il faut ensuite l'exfiltrer dans le coin de déploiement des Soldats en le portant (2 Soldats, déplacement max de 6ps OU un Soldat, déplacement max de 4ps). Il est possible de le mettre dans un Véhicule. Les Adversaires ne prendront pas le blessé pour cible.

La Mission prend fin dès que le blessé est exfiltré.

**Règles spéciales :** **Infiltration**, pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

### Cartes IA de Mission :

**Mission 1 :** Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

**Mission 2 :** Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

**Mission 3 :** Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

**Mission 4 :** Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

**Mission 5 :** Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 3 Points de Renfort. Il Patrouille.



## Mission D) Briser l'encerclement

Votre escouade est cernée d'ennemis... Pourrez-vous vous échapper ?

Il serait prudent de prévoir des armes lourdes, des véhicules ennemis ont été aperçus.

### Préparation

Mettre en place un décor quelconque, urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3 véhicules civils.

Déterminer un bord de table comme étant celui à atteindre par les Soldats pour s'enfuir.

Placer au centre des 4 bords de table 2 Ennemis. Ajoutez un Adversaire avec Arme Lourde au centre du bord de sortie des Soldats.

Les Soldats commencent au centre de la table, sous le grand gabarit d'explosion pour qu'ils soient proches les uns des autres au départ.

Les 3 points de renfort sont les centres des 3 autres bords de table.

**Mission :** Faire sortir un maximum de Soldats par le bord de table désigné. La mission s'arrête dès que le dernier Soldat non Neutralisé s'est enfui.

**Règles spéciales :** Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

### Cartes IA de Mission :

**Mission 1 :** Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

**Mission 2 :** Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.

**Mission 3 :** Un Ennemi Puissant apparaît au centre du bord de table de sortie.

**Mission 4 :** Les ennemis ont appelé des renforts... 1d3 + 2 Ennemis apparaissent au centre du bord de table de sortie.

**Mission 5 :** Un Ennemi Puissant apparaît au centre du bord de table de sortie.



## Mission E) Sécuriser le bâtiment

Un bâtiment devient un point à sécuriser essentiel.

### Préparation

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d6+3 véhicules civils.

Placer le bâtiment à sécuriser dans un coin. Les Soldats commencent au coin opposé.

Les 2 points de Renfort sont les 2 autres coins. Si une carte IA mentionne le Renfort 3, l'assigner aléatoirement au Renfort 1 ou 2.

Placer au contact du bâtiment à sécuriser 3 Ennemis et 3 Ennemis Faibles. Disposer 2 Ennemis Faibles aux Points de Renforts 1 et 2.

**Mission :** La Mission est réussie si lors de la Phase de Bilan, il n'y a aucun Adversaire dans les 10ps du Bâtiment à sécuriser ET au moins un Soldat dans les 3ps de l'entrée dudit Bâtiment.

**Règles spéciales :** Véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

### Cartes IA de Mission :

**Mission 1 :** Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

**Mission 2 :** Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

**Mission 3 :** 2 Soldats Alliés alliés viennent en renfort. Les assigner à un Soldat au choix, qui pourra faire jouer les Alliés comme d'ordinaire.

**Mission 4 :** Les ennemis ont appelé des renforts... 1d3 + 2 Ennemis apparaissent au Point de Renfort 1d2.

**Mission 5 :** Un Ennemi Puissant apparaît près du bâtiment à sécuriser.



## Mission F) Hacker le PC

Vous devez localiser et hacker un Cogitateur contenant des données sensibles. Le renseignement a identifié 3 IPs possible, dans 3 bâtiments différents du centre-ville.

Vous pouvez essayer d'y aller en douceur en utilisant l'Infiltration si vous le souhaitez.

Un Informaticien pourrait s'avérer utile !

### Préparation

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils.

Placez 1d6+6 Civils, 2 près de chaque bâtiment-cible et les autres aléatoirement.

Placer 3 objectifs : diviser la table en 4, 1 bâtiment-cible au centre de 3 des quarts de table, entrée des Soldats au coin du dernier quart de table. Les points de Renfort sont les 3 coins différents du point d'entrée des Soldats.

Déploiement de 3 x 1d3 Ennemis faibles (un Groupe près de chaque bâtiment-cible) et 1 x 1d3 Ennemis, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

### Mission :

**1) Trouver et Identifier le PC.** Aller à la porte d'entrée d'un bâtiment-cible, enlever le Soldat de la table (il est dans le bâtiment), puis dépenser 2 Actions (entrer, fouiller rapidement) puis interroger le jeu : Est-ce le bon bâtiment ? Piochez une Carte IA pour la réponse.

**2) Si c'est oui, il faut à présent hacker le PC.** Cela requiert 3 Actions Complexes 8+ en Informatique, 1 max par Phase des Soldats.

**3) Le Soldat ou l'Allié ayant réalisé le piratage doit à présent sortir par le coin d'entrée.** S'il est Neutralisé, un autre Soldat peut prendre les données au contact par une Action Automatique.

### Règles spéciales :

Infiltration si souhaité. Réactions des Civils. Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

### Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)

Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)

Mission 5 : Renseignement obtenus. Retirez de la partie un Bâtiment pas encore fouillé, le QG vous a informé que c'était un leurre.

## **Mission G) Ramener un objectif du centre vers le point de départ**

Il vous faut sécuriser un matériel sensible (caisse de matériel radio-actif, bombe sale, grosse somme d'argent), puis l'exfiltrer.

Vous pouvez essayer d'y aller en douceur en utilisant l'Infiltration si vous le souhaitez.

### **Préparation**

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils.

Choisir un coin de table comme étant l'entrée des Soldats. Disposez l'objectif au centre de la table. Mettez 3 barricades ou sacs de sable non loin de lui.

Les 3 autres coins sont les Points de Renfort.

Déploiement de 3 Ennemis sur l'Objectif et 3 x 1d3 Ennemis Faibles, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

### **Mission :**

Faire sortir l'Objectif de la table.

### **Règles spéciales :**

L'Objectif est Lourd. 6Ps maximum de Mouvement s'il est transporté par un Soldat, Course possible s'ils sont 2 (cela demande 2 Actions par Soldat impliqué, comme toute Course).

Pas de Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

### **Cartes IA de Mission :**

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)

Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)

Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.



## Mission H) Démonstration de force

Une démonstration de force a été décidée. Vous devez démontrer les capacités létales de nos forces.

### Préparation

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils.

Les Soldats commencent au coin de votre choix.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins.

Disposer 4 Ennemis Faibles à chacun des 3 Points de Renfort. Puis 3 Ennemis aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

### Mission :

**La Mission est réussie si lors de la Phase de Bilan, le décompte des points de victoire atteint 15.**

### Règles spéciales :

Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

**Points de victoire :** tuer un Ennemi Faible 1pt, un Ennemi ou un Ennemi avec Arme Lourde 2pts, 1 Ennemi Puissant 3pts , 1 Véhicule 4pts.

### Cartes IA de Mission :

**Mission 1 :** 1d3+4 Ennemis Faibles apparaissent au point de Renfort 1d3.

**Mission 2 :** Un Ennemi Puissant apparaît au point de Renfort 1d3.

**Mission 3 :** 1d3+2 Ennemis apparaissent au point de Renfort 1d3.

**Mission 4 :** 1d3+4 Ennemis Faibles apparaissent au point de Renfort 1d3.

**Mission 5 :** Un Ennemi Puissant apparaît au point de Renfort 1d3.

**Note : Vous pouvez très facilement ajuster le niveau de difficulté de cette mission en baissant ou augmentant le nombre de points de Victoire à atteindre.**



## Mission I) Dernier Carré

Retranchés dans un bâtiments, encerclés, nous attendons l'hélicoptère d'évacuation...  
Tiendrons-nous jusqu'à son arrivée ?

### Préparation

Mettre en place un décor urbain ou non très chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils.

Mettez un Bâtiment au centre de la table : c'est la base où sont retranchés les Soldats.

Choisir 3 bords de table au hasard ; les Points de Renfort 1, 2 et 3 sont au centre de ces 3 bords.

Déployez 4 groupes de 1d2+1 Ennemis Faibles, chacun entre la base des Soldats et un coin de table.

### Mission :

Tenir jusqu'à la fin de la Mission (arrivée des Renforts Alliés).

### Règles spéciales :

Pas de Véhicules de départ autorisés.

**2 Cartes IA par Phase des Adversaires**, 3 si vous souhaitez plus de difficulté.

Lors de la Phase de Bilan du Tour 4, puis tous les 2 Tours, posez la question au jeu : **Les Renforts Alliés arrivent-ils ?** Si la Réponse est OUI et qu'au moins un Soldat est vivant, c'est une victoire partielle. 2 ou 3 survivants, la mission est réussie. Tous survivants, c'est une réussite exceptionnelle !

### Cartes IA de Mission :

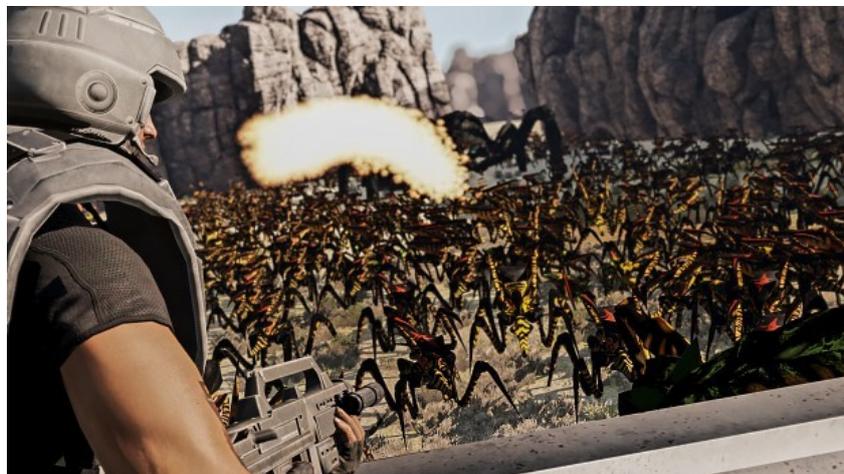
Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3

Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3

Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.



## Mission J) Protection du VIP

Un VIP doit être exfiltré. Paranoïaque, il n'a pas donné son emplacement précis mais 3 possibilités...

Aller le chercher puis l'escorter hors de la zone de combat... La routine !

### Préparation

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d6+3 véhicules civils.

Choisir un coin comme étant l'entrée des Soldats. Disposez un Bâtiment à chacun des coins restant : ce sont les planques potentielles du VIP.

Choisissez aléatoirement 3 bords de tables ; leurs centres sont les points de Renfort 1, 2 et 3.

Déployez 4 groupes de 1d2+1 Ennemis Faibles, chacun entre la base des Soldats et un coin de table.

### Mission :

**La Mission réussit si le VIP sort par le coin d'entrée des Soldats.**

### Règles spéciales :

Pas de Véhicules de départ autorisés.

Utiliser les Réactions des Civils (ils sont Neutres).

1 Cartes IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

**Quand un Soldat arrive à un Bâtiment susceptible d'abriter le VIP**, dépenser une Action Automatique et poser la question : Le VIP est-il là ? Si c'est **OUI**, placer le VIP à la sortie du Bâtiment. Si c'est **NON** 2 fois, le dernier Bâtiment sera forcément le bon.

**Les Adversaires cibleront le VIP comme s'il était un Soldat** (Carte Soldat Spéciale Civil, Civil Ordinaire, Tir -1, CàC -1, Protection 5, Non armé).

**Faire bouger le VIP** demande à un Soldat de lui offrir 1 Action (1 max par Tour pour tous les Soldats) pour le faire avancer de 6ps max dans la direction de son choix. S'il n'a pas reçu d'Action pendant une Phase de Soldats, il panique (course de 9ps dans une direction aléatoire).

### Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3

Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3

Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.



## Mission K) Tuer la Reine Alien

### Préparation

Mettre en place un terrain quelconque (ville, ville en ruines, planète extra-terrestre, campagne...) riche en décors. Choisir un coin comme étant l'entrée des Soldats, les 3 autres étant les points de Renfort 1, 2 et 3.

Disposez 1 Adversaire puissant au centre de la table, 2 Adversaires à chaque point de Renfort et 3 Œufs Alien aléatoirement.

### Mission

L'objectif est de Neutraliser une Reine Alien.

### Règles Spéciales

- se joue avec les Cartes IA Alien et les Adversaires Aliens.

#### Cartes IA de Mission :

**Mission 1 :** Une Reine Alien apparaît au renfort 1d3. 2 Adversaires Puissants s'il y en a déjà une sur la table.

**Mission 2 :** Une Reine Alien apparaît au renfort 1d3. 2 Adversaires Puissants s'il y en a déjà une sur la table.

**Mission 3 :** Une Reine Alien apparaît au renfort 1d3. 2 Adversaires Puissants s'il y en a déjà une sur la table.

**Mission 4 :** 1d3+3 Face Huggers au renfort 1d3. 1D3+5 si la Reine est présente.

**Mission 5 :** 1d3+3 Face Huggers au renfort 1d3. 1D3+5 si la Reine est présente.



## Mission L) Capturer le Cerveau Arachnide

### Préparation

Mettre en place un terrain extraterrestre de type jungle, désert ou désert rocheux, riche en décor. Choisir un coin comme étant l'entrée des Soldats, les 3 autres étant les points de Renfort 1, 2 et 3.

Disposez 1 Adversaire puissant au centre de la table et 3 Adversaires à chaque point de Renfort.

### Mission

Capturer vivant un Cerveau Arachnide pour étude ultérieure.

### Règles Spéciales

- se joue avec les Cartes IA Arachnides et les Adversaires Arachnides.
- prenez gratuitement la Carte Psyker Allié de l'Infanterie Mobile. S'il meurt, la Mission est automatiquement ratée.
- capturer le Cerveau : il faut d'abord le Neutraliser, puis amener le Psyker à son contact. Au Tour suivant, le Psyker ne peut rien faire et reste là. S'il n'est pas attaqué durant tout le Tour, au début de la Phase de Bilan, poser la question au jeu : Le Psyker a-t-il réussi à entrer en contact avec le Cerveau ? Si la réponse est Oui, la Mission est réussie. Si c'est Non, au Tour suivant puis aux autres après si nécessaire, le Psyker pourra piocher DEUX Cartes IA pour répondre à sa question (un seul Oui suffit).

### Cartes IA de Mission :

**Mission 1 :** Un Cerveau Arachnide apparaît au renfort 1d3. 2 Adversaires Puissants s'il y en a déjà une sur la table.

**Mission 2 :** Un Cerveau Arachnide apparaît au renfort 1d3. 2 Adversaires Puissants s'il y en a déjà une sur la table.

**Mission 3 :** Un Cerveau Arachnide apparaît au renfort 1d3. 2 Adversaires Puissants s'il y en a déjà une sur la table.

**Mission 4 :** 1d3+3 Adversaires Faibles au renfort 1d3. 1D3+5 si le Cerveau Arachnide est présent.

**Mission 5 :** 1d3+3 Adversaires Faibles au renfort 1d3. 1D3+5 si le Cerveau Arachnide est présent.



## Mission M) S'emparer du vaisseau Predator

### Préparation

Mettre en place un terrain hors ville : désert, campagne, jungle, forêt, montagne, riche en décors. Disposer le Vaisseau Predator dans un coin. L'entrée des Soldats se fait au coin opposé. IL n'y a pas de points de Renforts dans cette Mission.

Disposer un Predator au contact du vaisseau, et 3 Predators Hounds aléatoirement.

### Mission

- Neutraliser le Predator initial, prendre son identifiant génétique (une Action automatique au contact de son cadavre) puis pénétrer dans son vaisseau (une Action Automatique au contact du vaisseau de la part du Soldat portant l'identifiant génétique).

### Règles Spéciales

**- ne pas utiliser de Cartes IA ! Chaque fois que le jeu demande d'en piocher une, à la place, Activez le Predator !!! (oui oui, cela signifie qu'il s'Activera DEUX fois durant la Phase des Adversaires : une fois à la place de la pioche de Carte IA, une autre fois comme tous les Adversaires).**

**Cartes IA de Mission :** Il n'y en a pas car pas de Cartes IA.

