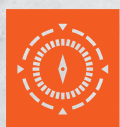


EXPÉDITION SUR CTESIPHUS



Une Expédition sur Ctesiphus est un système de campagne sur carte à utiliser conjointement à vos parties de Kill Team. À l'inverse de systèmes de campagne plus traditionnels, il est conçu pour que les joueurs puissent y participer quand bien même ce ne serait pas le cas de leur adversaire. Il fonctionne même si vous n'avez pas d'adversaire et que vous jouez en solo ou en coopératif.



Une Expédition sur Ctesiphus implique d'explorer des sites inconnus sur une carte en hexagones. Vous devrez gérer vos ressources et prendre des décisions pour remplir les objectifs que vous vous serez fixés. La campagne lie les parties, indique les conséquences de chacune et vous permet de forger un narratif pour votre kill team tandis qu'elle explore Ctesiphus VII.



Une Expédition sur Ctesiphus requiert une carte de campagne. Il existe plusieurs types de cartes; celles comptant le moins d'hexagones sont pour 2 à 3 joueurs. La carte contient des informations, assurez-vous donc qu'elle soit précise et que tous les joueurs en soient au fait. Si plusieurs joueurs participent à la campagne, nous conseillons qu'un joueur se charge de tenir la carte à jour.

CARTE DE CAMPAGNE

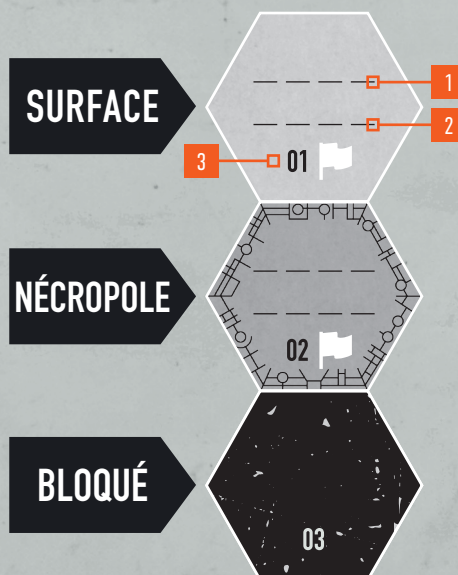
La carte de campagne a trois types d'hexagones.

Chaque hexagone de surface et de nécropole commence la bataille inexploré. La première fois qu'on l'explore (p. 7), notez ce qui suit sur l'hexagone:

- 1 Site:** Il s'agit de ce que contient l'hexagone, et son impact sur la campagne.
- 2 Conditions:** Il s'agit des conditions qui s'appliquent à l'hexagone et ces règles s'ajoutent à celles de votre mission lorsque votre kill team y livre bataille.
- 3 Numéro d'hexagone:** Ceci sert à identifier les hexagones dans le journal de campagne (p. 2) pour garder une trace de certaines règles (comme la position d'une kill team pendant la campagne). On peut cocher le drapeau quand une kill team y établit une base ou un camp (voir plus loin).

On ne peut pas explorer les hexagones bloqués. Si une kill team est sur un hexagone quand il devient bloqué, elle doit en sortir à la prochaine phase de Mouvement (p. 3).

TYPES D'HEXAGONE



La carte de campagne a aussi une jauge de niveau de menace. Le niveau de menace est utilisé pour rendre compte de la durée de la campagne (p. 5), habituellement en l'augmentant de 1 à la phase de Menace de chaque round de campagne. Toutefois, il évolue différemment en campagne solo/coopérative (p. 6). Dans tous les cas, tenez le compte de l'évolution du niveau de menace en utilisant un crayon ou un trombone par exemple.

Avant le début de la campagne, les joueurs tirent au dé pour établir un ordre, puis chaque joueur choisit selon cet ordre un hexagone de surface différent pour en faire son hexagone de base. Il doit être à plus de 2 hexagones de l'hexagone de base de chaque joueur. Dans les sections site et conditions de cet hexagone, notez le nom du joueur et celui de sa kill team. On ne peut pas explorer les hexagones de base. Les kill teams ennemies peuvent se déplacer sur un hexagone de base adverse, mais l'hexagone de base d'un joueur reste le sien quoiqu'il arrive (sauf mention contraire).

Chaque joueur tient un journal de campagne pour gérer les progrès de sa kill team (voir l'exemple ci-dessous). Un joueur

commence avec 10 points de Ressource et 0 point de Campagne, et l'hexagone de base de sa kill team est son hexagone de départ. Cette information changera au fur et à mesure de la campagne, donc notez-le au crayon à papier ou numériquement. Vos points de Campagne déterminent votre réussite lors de la campagne (voir objectif en page 5) et augmenteront au fil de la campagne. Vos points de Ressource se dépensent afin de permettre à votre kill team de se déplacer sur la carte de campagne et d'effectuer des actions de campagne (p. 4); ils fluctueront (avec un maximum de 10 et un minimum de 0), vous devrez donc les gérer soigneusement.

DÉTERMINER LA PRIORITÉ

Quand plusieurs joueurs sont censés résoudre des règles au même moment (ex. se déplacer ou résoudre deux règles de camp), utilisez les méthodes suivantes (dans l'ordre) pour déterminer quel joueur a la priorité et commence :

- Le joueur qui a le moins de points de Campagne.
- Le joueur qui a le moins de points de Ressource.
- Tirer au dé.

JOURNAL DE CAMPAGNE D'EXPÉDITION SUR CTESIPHUS					NOM DE LA KILL TEAM :
PTS DE CAMPAGNE :	PTS DE RESSOURCE :	HEXAGONE ACTUEL DE LA KILL TEAM :	HEXAGONE DE BASE :	HEXAGONES DE CAMP :	NOTES :
OBJECTIFS					
PARTIES GAGNÉES :					
HEXAGONES EXPLORÉS :					
PARTIES JOUÉES :					
POINTS DE RESSOURCE DÉPENSÉS :					
AGENTS ENNEMIS NEUTRALISÉS : Note : Certains agents rapportent plus ou moins.					

ROUND DE CAMPAGNE

La campagne consiste en plusieurs rounds, chacun d'eux découpé en quatre phases à résoudre. Une fois qu'un round de campagne est résolu, répétez le procédé sauf si le niveau de menace a atteint son maximum (p. 5).

1. PHASE DE MOUVEMENT

Déplacez votre kill team sur la carte à hexagones.

2. PHASE DE BATAILLE

Jouez une partie de Kill Team contre n'importe quel adversaire et gagnez des points de Campagne ou de Ressource selon l'issue.

3. PHASE D'ACTION

Dépensez vos points de Ressource en actions de campagne.

4. PHASE DE MENACE

Augmentez le niveau de menace. Une fois son maximum atteint, la campagne se termine.



1. PHASE DE MOUVEMENT

Un à la fois, dans un ordre déterminé par la priorité (p. 2), chaque joueur fait 1 des actions de mouvement suivantes.

MANŒVRER

Déplacez votre kill team de jusqu'à 3 hexagones, puis soustrayez 1 à vos points de Ressource pour chaque hexagone parcouru (ceci signifie que vous ne pouvez pas vous déplacer de plus que votre nombre actuel de points de Ressource). Votre kill team ne peut pas se déplacer sur/à travers un hexagone bloqué ni ne peut finir le mouvement sur un hexagone qui contient déjà deux kill teams. Si elle finit le mouvement sur un hexagone inexploré, explorez-le (p. 7).

SE REGROUPER

Déplacez votre kill team sur votre base ou votre camp le plus proche (p. 4). Si elle est déjà sur l'un d'eux, déplacez-la sur le plus proche suivant, le cas échéant (si deux d'entre eux sont éligibles, choisissez l'un). Notez que ceci ne coûte pas de point de Ressource.

TENIR

Laissez votre kill team sur son hexagone actuel.



2. PHASE DE BATAILLE

Chaque joueur joue une partie de Kill Team en utilisant les règles de conditions d'un hexagone. Si les deux joueurs sont sur le même hexagone, utilisez ses conditions. Sinon, utilisez celles de l'hexagone contenant la kill team du joueur qui **n'a pas** l'initiative au placement (ou qui est dernier dans l'ordre de joueur pour une Opé Multijoueur).

Si les conditions utilisées sont celles d'un hexagone de nécropole, nous vous conseillons d'utiliser une killzone avec des règles de combat rapproché (ex. Killzone: Monde-nécropole). Si les conditions utilisées viennent d'un hexagone de surface, nous vous conseillons n'importe quelle autre killzone (ex. Killzone: Volkus).

Les joueurs sont libres de jouer contre qui ils veulent, qu'il s'agisse d'un participant à la campagne ou non. Dans ce dernier cas, l'utilisation des règles de conditions est à la discrétion des joueurs, mais gagnez des points de Campagne ou de Ressource normalement, comme décrit ci-après.

Chaque joueur gagne des points selon le résultat de la partie: s'il a gagné, 1 point de Campagne; en cas d'égalité ou de défaite, 1 point de Ressource.

Si un joueur n'a pas d'adversaire en raison du nombre de joueurs, un autre peut jouer une partie de plus contre lui afin qu'il ne passe pas son tour ni n'ait besoin de jouer contre une personne extérieure. Toutefois, cet autre joueur ne gagne pas deux fois des points: il choisit la partie grâce à laquelle gagner des points. Si cette option ne convient pas, le joueur impair peut recevoir un bye: il ne joue pas de partie de Kill Team à ce round, mais gagne 2 points de Ressource à la place.

Si l'on n'a pas pu jouer une partie car l'un des joueurs était indisponible, le plus fair-play est de considérer qu'il a perdu et que son adversaire a gagné. Les imprévus sont des choses qui arrivent, mais un joueur qui s'est donné les moyens de participer ne doit pas être lésé par des événements qui lui échappent.

3. PHASE D'ACTION

À tour de rôle, chaque joueur peut faire 1 action de campagne. Chacune coûte des points de Ressource (PR) (marquez les PR dépensés sur votre journal de campagne). Vous ne pouvez pas faire une action si vous ne pouvez pas en payer le coût. Chaque joueur qui a gagné sa partie à la phase de Bataille précédente passe en premier, en commençant par un joueur déterminé par la priorité (p. 2). Répétez ceci pour ceux qui ont fait une égalité, puis pour ceux qui ont perdu. Si un joueur a reçu un bye à la phase de Bataille précédente, considérez qu'il a fait une égalité.

REPÉRER

Coût: 1-3PR

Effet: Choisissez 1 hexagone inexploré (hexagones bloqués exclus) à une distance en hexagones de votre kill team égale ou inférieure au nombre de points de Ressource dépensés. Explorez cet hexagone (p. 7).

RAVITAILLER

Coût: OPR

Effet: Gagnez un nombre de points de Ressource selon l'hexagone où se trouve votre kill team (jusqu'à 10) comme suit:

- Votre base: 10
- Un de vos camps: D3+3
- Hexagone bloqué: 0
- Autre hexagone: 1

FOUILLER

Coût: 1PR

Effet: Résolvez la règle de fouille (le cas échéant) de l'hexagone où se trouve votre kill team.

MONTER LE CAMP

Coût: Le nombre d'hexagones jusqu'à votre base ou camp le plus proche (hexagones bloqués exclus).

Effet: Gagnez un camp sur l'hexagone où se trouve votre kill team. Tant que vous avez un camp sur un hexagone, vous gagnez sa règle de camp (le cas échéant). Vous ne pouvez pas avoir plus de deux camps à la fois, mais vous pouvez retirer l'un d'eux quand vous faites cette action (après avoir déterminé le coût en PR). Vous ne pouvez pas faire cette action si l'hexagone est bloqué ou contient une base ou un camp adverse.

DÉMOLIR

Coût: 3PR

Effet: Retirez un camp adverse de l'hexagone où se trouve votre kill team. Vous ne pouvez pas faire cette action sauf si vous avez gagné contre cet adversaire à ce round de campagne. Toutefois, si vous l'avez défié lors d'une partie et que vous ne vous êtes pas affrontés (ex. il a refusé ou n'a pas pu jouer), alors vous pouvez faire cette action.

4. PHASE DE MENACE

Tout d'abord, résolvez toutes les règles de site qui se produisent à la phase de Menace (le cas échéant, déterminez la priorité, p. 2).

Puis, à moins qu'il s'agisse d'une campagne solo/coopérative, augmentez de 1 le niveau de menace. S'il atteint son maximum, la campagne se termine. Déterminez le niveau de menace maximum avant le début de la campagne, mais sachez que 7 est une bonne moyenne. Si vous jouez une campagne solo/coopérative, le niveau de menace augmente différemment, comme expliqué page 6.

5

EXPÉDITION SUR CTESIPHUS
» ROUND DE CAMPAGNE

OBJECTIFS

Il existe plusieurs objectifs qui laissent aux joueurs la liberté de mener la campagne comme ils le souhaitent. À la fin de la campagne, décernez aux joueurs les titres suivants.

SEIGNEUR DE GUERRE :

Le plus de points de Campagne.

PIONNIER :

Le plus de points de Ressource dépensés.

EXPLORATEUR :

Le plus d'hexagones explorés.

FANTASSIN :

Le plus de parties jouées.

GUERRIER :

Le plus de parties gagnées.

CHASSEUR DE TÊTES :

Le plus d'agents ennemis neutralisés.
Les agents avec :

- 5 PV ou moins ne comptent pas.
- 6-10 PV comptent pour 1 agent.
- 11 PV ou plus comptent pour 2 agents.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour un titre, départagez ceux-ci en utilisant ce qui suit. Par ordre de priorité, un joueur gagne ce titre s'il a :

- Le plus de points de Campagne.
- Le plus de parties gagnées.
- Le plus de points de Ressource.
- Le plus d'hexagones explorés.



CAMPAGNE SOLO/COOPÉRATIVE

Une Expédition sur Ctesiphus est faite pour au moins deux joueurs, mais vous pouvez l'utiliser quand vos adversaires n'y participent pas, et même lors de vos parties de Kill Team en solo ou coopérativement avec un pack de missions d'Opés Conjointes. C'est une expérience très différente : plutôt que rivaliser pour des points de Campagne et remplir des objectifs, c'est un processus plus lent qui vous incite à créer votre narratif autour de parties d'Opés Conjointes tout en nécessitant des décisions plus délicates encore. Résolvez les rounds de campagne normalement avec les changements suivants.

BATAILLES

Jouez une partie de Kill Team contre un adversaire (même s'il ne participe pas à la campagne), ou une mission d'un pack d'Opés Conjointes utilisant des AnJ. Le cadre de cette campagne fonctionne bien avec le pack de missions d'Opés Conjointes: Monde-nécropole (Kill Team: Monde-nécropole), mais libre à vous d'utiliser n'importe quelle mission d'Opés Conjointes. Utilisez la règle de conditions de l'hexagone où se trouve votre kill team, sauf si votre mission a déjà beaucoup de règles supplémentaires, auquel cas, libre à vous d'ignorer cette règle de conditions.

MENACE

Une Expédition sur Ctesiphus solo/coopérative nécessite une gestion plus délicate, car le niveau de menace fluctuera. S'il atteint 10, la campagne se termine à la fin de ce round de campagne: la zone est devenue trop dangereuse et votre kill team doit se retirer. N'augmentez pas de 1 le niveau de menace automatiquement à la phase de Menace. À la place:

- Quand vous explorez un hexagone de nécropole, sauf si c'est en vertu de l'action de campagne **Repérer**, jetez 1 D6: sur 4+, augmentez de 1 le niveau de menace.
- Quand vous terminez une bataille, jetez 1 D6: sur 3+ si vous avez gagné, ou sur 5+ si vous avez perdu ou fait une égalité, augmentez de 1 le niveau de menace.
- Quand vous effectuez l'action de campagne **Fouiller** (sauf dans le cas décrit ci-dessous), jetez 1 D6: sur 5+, augmentez de 1 le niveau de menace à moins de dépenser 1 point de Ressource.
- Quand vous effectuez l'action de campagne **Fouiller** sur le site de Caveau du Jugement Dernier (SN35) ou **Démolir** sur le site de Sanctuaire Générateur (SN24) – ce qu'on ne vous conseille pas! – augmentez de D3 le niveau de menace.
- Quand vous effectuez l'action de campagne **Ravitailer**, vous pouvez abaisser le niveau de menace de 1, ou de D3 si votre kill team est sur votre hexagone de base ou un hexagone de camp (jusqu'à un minimum de 0). Vous ne pouvez pas abaisser le niveau de menace ainsi plus de trois fois par campagne, donc choisissez judicieusement!

OBJECTIF

Sans adversaires auxquels disputer des points de Campagne et des objectifs, le but d'une campagne solo/coopérative est de terminer la campagne avec 10 points de Campagne ou plus. Par exemple, à la fin d'un round de campagne, si le niveau de menace est de 10 et si vous avez au moins 10 points de Campagne, la campagne est une réussite.

Vous pouvez ensuite consigner vos performances dans les catégories suivantes:

PIONNIER :

Nombre de points de Ressource dépensés.

EXPLORATEUR :

Nombre d'hexagones explorés.

FANTASSIN :

Nombre de parties jouées.

GUERRIER :

Nombre de parties gagnées.

CHASSEUR DE TÊTES :

Nombre d'agents ennemis neutralisés. Les agents avec:

- 5 PV ou moins ne comptent pas.
- 6-10 PV comptent pour 1 agent.
- 11 PV ou plus comptent pour 2 agents.

Quand vous rejouerez une Expédition sur Ctesiphus, vous pourrez comparer vos performances à celles des campagnes précédentes. Vous pouvez même poursuivre le narratif en utilisant la même carte de campagne, en laissant les hexagones explorés tels quels, et en choisissant n'importe quel hexagone de surface (hexagones bloqués exclus) comme votre nouvel hexagone de base. Si vous ne choisissez pas l'hexagone de base de la campagne précédente, il devient un site de Camp Abandonné (SS22), et jetez D36 sur le tableau correspondant (p. 7-16) pour déterminer ses conditions. Une nouvelle kill team suit alors les pas de la précédente, et opère avec une connaissance accrue de la zone, en contrepartie d'une perte de potentiel disponible en raison des hexagones avec lesquels la précédente kill team a interagi.

EXPLORER LES HEXAGONES

Quand un joueur termine un mouvement sur un hexagone inexploré, il l'explore. Quand il effectue l'action de campagne Repérer, il explore l'hexagone choisi. On ne peut pas explorer les hexagones de base. Pour explorer un hexagone, jetez d'abord un D36 pour déterminer son site, puis jetez un D36 pour déterminer ses conditions. Consultez les tableaux correspondants sur les pages qui suivent (selon le type d'hexagone, surface ou nécropole). Si le résultat correspond à un site (sauf Ruine) ou des conditions (sauf Conditions Dégagées) existantes, relancez. Pour jeter un D36, jetez un D3 puis un D6 et combinez les résultats pour créer un nombre ; par exemple, si vous obtenez un 2 et un 5, consultez la ligne 25.

7

SITE DE SURFACE

EXPÉDITION SUR CTESIPHUS « EXPLORER LES HEXAGONES



D36 SITE DE SURFACE (SS)

11-16 RUINE (SS11)

Ces vestiges déserts et couverts de givre témoignent d'une tentative de dompter ou exploiter Ctesiphus VII. Un vent mordant hurle à travers ces édifices fissurés et ces carcasses mécaniques croulantes. Ils n'ont aucune valeur stratégique, sinon servir de site pour tendre une embuscade. Soyez sur vos gardes.

RÈGLES

Contrairement aux autres sites, ne relancez pas quand vous générez ce site une nouvelle fois. Outre cela, il n'offre aucune règle supplémentaire.



21 FISSURE TECTONIQUE (SS21)

Dans cette région, la surface gelée s'est ouverte en une crevasse qui semble impossible à franchir. Les tentatives d'en cartographier les profondeurs par des drones ou des serfs sacrificables ne se sont soldées que par leur disparition.

Cet hexagone devient bloqué.



22 CAMP ABANDONNÉ (SS22)

Cette dépression artificielle inclut les restes d'anciens tunnels et de cavités souterraines à l'abri des éléments. Il y a peut-être de l'équipement à récupérer, mais aucun vestige organique. Soyez prompt: les éclaireurs ont découvert des empreintes griffues sur le périmètre...

Quand cet hexagone est exploré, jetez 1 D6 pour déterminer combien de points de Ressource il a.

Fouiller: Gagnez D3 des points de Ressource de cet hexagone (en les soustrayant se faisant de son total). Une fois qu'il atteint 0, les joueurs ne peuvent plus en gagner depuis ce site.



23 ÉDIFICES CRYOVOLCANIQUES (SS23)

Les cheminées volcaniques constellent la surface de cette zone, et les éjectas se sont solidifiés en piliers, dômes et monticules de glace. Peut-être qu'en leur cœur se cachent des structures intactes ou des ressources gelées.

Fouiller: Vous pouvez dépenser 1 ou 2 points de Ressource pour l'action de campagne **Fouiller** afin d'utiliser cette règle. Si vous dépensez 1 point de Ressource, jetez un D3; si vous en dépensez 2, jetez deux D3:

- Sur 1, rien ne se passe.
- Sur 2, gagnez D3 points de Ressource.
- Sur 3, gagnez 1 point de Campagne.

Un joueur ne peut pas gagner les effets des résultats 2 et 3 plus d'une fois chacun par campagne.

SITE DE SURFACE



D36 SITE DE SURFACE (SS)

24 CRATÈRE D'IMPACT D'ASTÉROÏDE (SS24)

Ce vaste canyon suggère l'impact d'un gigantesque corps céleste. Sa surface est parcourue d'immenses failles qui rendent sa traversée hasardeuse, en plus de laisser les agents vulnérables aux embuscades. Toutefois, les ravins semblent conduire à une zone de la nécropole xéno où celle-ci affleure la surface.



25 SITE D'ATERRISSAGE (SS25)

Cette plaine rocailleuse est abritée du vent par une crête érodée, et offre ainsi un site idéal pour recevoir des ressources et des renforts. Elle a le potentiel pour servir de camp d'opération avancé, mais l'ennemi est sûrement arrivé à la même conclusion.



26 TOUR D'OBSERVATION (SS26)

Les troupes de reconnaissance qui ont repéré cette protubérance lui donnent le nom de "tour d'observation", mais bien malin celui qui saurait expliquer son usage d'origine. Peut-être était-ce l'épine dorsale d'un ancien édifice, une excroissance de cristal ternie et érodée, ou la partie émergée d'une construction bien plus vaste. Quoi qu'il en soit, elle prodigue un point de vue idéal pour qui veut collecter des renseignements sur une vaste zone.



31 ASTRONEF ÉCRASÉ (SS31)

Ce vaisseau ne correspond à aucun modèle connu. Sa coque est hérissée d'étranges tubes et excroissances, peut-être quelque variante d'augure. On estime qu'il représente les derniers vestiges d'une tentative xéno de scanner la surface avant son crash. Le vaisseau en lui-même est irrécupérable, mais il est peut-être possible de ponctionner les informations qu'il collectait.

RÈGLES

Tant que leur kill team est sur cet hexagone, les joueurs ne peuvent pas effectuer l'action de campagne **Ravitailer**.

Quand une kill team effectue l'action de mouvement **Manœuvrer**:

- Se déplacer vers un hexagone de surface depuis cet hexagone coûte 1 point de Ressource supplémentaire.
- Se déplacer vers un hexagone de nécropole depuis cet hexagone coûte 1 point de Ressource de moins (en d'autres termes, une kill team peut se déplacer sur un hexagone de nécropole gratuitement).

Quand leur kill team est sur cet hexagone, l'action de campagne **Monter le Camp** coûte aux joueurs 1 point de Ressource.

Quand un joueur effectue l'action de campagne **Ravitailer** alors que sa kill team est sur cet hexagone, il gagne D3 points de Ressource supplémentaires.

Fouiller: Effectuez immédiatement une action de campagne **Repérer** qui coûte 0 point de Ressource. Vous pouvez faire l'un:

- Choisissez n'importe quel hexagone inexploré de surface (au lieu d'un à 3 hexagones ou moins) à explorer.
- Choisissez 1 hexagone inexploré de surface à 3 hexagones ou moins à explorer, puis générez deux résultats valides pour le site et choisissez l'un d'eux à appliquer.

Camp: Chaque fois que vous explorez un hexagone de surface, vous pouvez générer deux résultats valides pour le site et choisir l'un d'eux à appliquer. De plus, l'action de campagne **Repérer** ne vous coûte jamais plus de 1 point de Ressource quand vous choisissez un hexagone de surface.

Quand cet hexagone est exploré, jetez 1 D6 pour déterminer sa quantité de renseignements.

Fouiller: Gagnez D3 des renseignements de cet hexagone (en les soustrayant se faisant de son total). Une fois qu'il atteint 0, les joueurs ne peuvent plus en gagner depuis ce site. Chaque renseignement vous permet d'effectuer immédiatement une action **Repérer** qui coûte 0 point de Ressource, et vous pouvez choisir n'importe quel hexagone inexploré de surface (au lieu d'un à 3 hexagones ou moins) pour cette action, mais il ne peut pas s'agir d'un hexagone de nécropole.

SITE DE SURFACE

9

EXPÉDITION SUR CTESIPHUS « EXPLORER LES HEXAGONES



D36 SITE DE SURFACE (SS)

32 STOCK DE MATÉRIEL (SS32)

Les éclaireurs ont découvert une cache abandonnée de technologie, d'outils et de fragments de matériel funéraire, mais nulle trace de ceux qui ont collecté cette manne.



33 STÈLES ASTRALES (SS33)

Dressées au milieu de remblais aux proportions étranges, ces dalles proclament la puissance et la noblesse de la Dynastie Malthost. Elles font peut-être office de bornes indiquant une frontière, une route vers le cœur de la nécropole ou une menace plus sinistre. Seule une exploration permettra d'en avoir le cœur net.



34 OBÉLISQUE DE SOMBRE ROCHE (SS34)

Cette structure nimbée de micro-organismes bioluminescents pulse d'énergie. En dépit de son aura perturbante, la matière dont l'obélisque est fait est inestimable.



35 FORTERESSE ABANDONNÉE (SS35)

Cette structure renforcée a mieux survécu au climat ravageur de Ctesiphus VII que la plupart des édifices. Elle servait peut-être d'avant-poste fortifié pour les bâtisseurs de la tombe, mais elle semble avoir été enrichie par bien d'autres peuples au fil des éons.



36 ANTRE DE LA BÊTE (SS36)

L'environnement extrême de Ctesiphus VII a engendré des formes de vie à l'avenant. Certaines ont établi leur antre dans des grottes, ou l'épave d'astronefs après en avoir dévoré les occupants. Ces tanières sont éminemment dangereuses, mais on y trouve parfois des informations dans les restes de victimes qui y gisent.

RÈGLES

Quand cet hexagone est exploré, jetez 2D6 pour déterminer combien de points de Ressource il a.

Fouiller: Gagnez D6 des points de Ressource de cet hexagone (en les soustrayant se faisant de son total). Une fois qu'il atteint 0, les joueurs ne peuvent plus en gagner depuis ce site.

Fouiller: Jetez un D3:

- Sur 1, rien ne se passe.
- Sur 2, déplacez votre kill team sur un hexagone de surface différent (sauf si l'hexagone contient déjà deux kill teams).
- Sur 3, déplacez votre kill team sur un hexagone de nécropole (sauf si l'hexagone contient déjà deux kill teams).

Camp: Gagnez 1 point de Campagne (tant que vous avez un camp sur cet hexagone).

Fouiller: Gagnez 1 point de Campagne. Chaque joueur ne peut fouiller cet hexagone qu'une seule fois par campagne.

Camp: Gagnez 1 point de Campagne (tant que vous avez un camp sur cet hexagone).

La première fois qu'un joueur effectue l'action de campagne **Monter le Camp** sur cet hexagone, il peut à la place y déplacer sa base (sa base précédente devient un site de Camp Abandonné (SS22), même si ce site existe déjà ailleurs). En ce cas, il gagne 1 point de Campagne.

Camp: Gagnez 1 point de Campagne (tant que vous avez un camp sur cet hexagone). Notez que si vous déplacez votre base sur cet hexagone comme décrit ci-dessus, vous ne bénéficiez pas en plus de sa règle de camp.

Fouiller: Gagnez D3 points de Ressource. Vous ne pouvez pas Fouiller cet hexagone si un adversaire y a une base ou un camp.

À la phase de Menace, les joueurs à 2 hexagones de surface ou moins de cet hexagone peuvent être attaqués par la bête. Ils tirent au dé, en ajoutant 1 à leur résultat pour chaque hexagone qui les sépare de celui-ci (jusqu'à un maximum de 2). Le perdant est attaqué: il perd D6 points de Ressource. S'il n'y a qu'un joueur à 2 hexagones de surface ou moins de cet hexagone, il jette quand même 1 D6 pour voir s'il est attaqué (en modifiant son résultat comme spécifié): sur 5+, il n'est pas attaqué.

On ne peut pas effectuer l'action de campagne **Monter le Camp** sur cet hexagone tant qu'on n'y a pas effectué l'action **Démolir**, mais on ne peut pas faire l'action **Démolir** sur cet hexagone au round de campagne où on l'a exploré. La première fois qu'on fait l'action de campagne **Démolir** sur cet hexagone, la bête est détruite (ignorez la règle ci-dessus pour le restant de la campagne).



D36 SITE DE NÉCROPOLE (SN)

RÈGLES



11-16 RUINE (SN11)

Un réseau de tunnels et de cavités entoure cette ruine fractale. La structure devait être importante jadis, mais elle est désormais figée dans un cycle de décrépitude et de restauration.

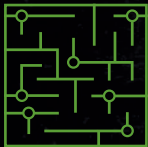
Contrairement aux autres sites, ne relancez pas quand vous générez ce site une nouvelle fois. Outre cela, il n'offre aucune règle supplémentaire.



21 PORTAIL TRANSDIMENSIONNEL (SN21)

Il est impossible de dire où ce vortex d'énergie et de lumière peut conduire, du moins tant que personne d'assez hardi ne se décide à le franchir...

Fouiller: Choisissez un hexagone de nécropole et un hexagone de surface (ceux choisis précédemment, le cas échéant, ne le sont plus). À la phase de Mouvement, si une kill team (y compris adverse) commence une action de mouvement **Manœuvrer** sur cet hexagone, elle peut se déplacer sur l'un des hexagones choisis (traitez la distance entre eux comme étant 1), Puis continuez le déplacement de jusqu'à 2 hexagones de plus normalement. On ne peut pas fouiller cet hexagone plus d'une fois par round de campagne.



22 TRANSEPT LABYRINTHIQUE (SN22)

Cette section de la nécropole est un dédale changeant de passages et de portails. Nombre de groupes qui s'y sont aventurés ont été retardés ou séparés. Toutefois, celui qui parvient à en cartographier les portions les plus stables pourra monter un camp difficile à débusquer.

Quand une kill team fait l'action de mouvement **Manœuvrer**, elle coûte 1 point de Ressource de plus pour se déplacer hors de cet hexagone (en d'autres termes, se déplacer jusqu'à un hexagone adjacent à cet hexagone coûte 2 points de Ressource).

Camp: On ne peut pas faire l'action de campagne **Démolir** sur cet hexagone, sauf en vertu du résultat du site Caveau du Jugement Dernier (SN35). De plus, vous pouvez ignorer la règle ci-dessus de cet hexagone.



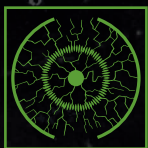
23 CREUSET DES MURMURES (SN23)

Des signaux hachés, des transmissions piratées et peut-être même les pensées en boucle de Nécrans en sommeil résonnent dans cette sépulture. Certains pensent qu'il est possible d'en tirer des informations, mais d'aucuns estiment que c'est un trop gros risque à faire courir à leur santé mentale.

Quand cet hexagone est exploré, jetez un D3 pour déterminer combien de points de Campagne il a.

Fouiller: Vous pouvez dépenser 1, 3 ou 5 points de Ressource pour l'action de campagne **Fouiller** afin d'utiliser cette règle. Si vous avez dépensé 1 point de Ressource, jetez 1 D6; si vous en avez dépensé 3, jetez deux D6; si vous en avez dépensé 5, jetez trois D6. Si un ou plusieurs résultats son 5+, vous gagnez 1 des points de Campagne de cet hexagone (en les soustrayant se faisant de son total). Une fois qu'il atteint 0, les joueurs ne peuvent plus en gagner depuis ce site.

Camp: Au début de chaque phase de Menace, vous pouvez jeter 1 D6: sur 5+, gagnez 1 des points de Campagne de cet hexagone (en les soustrayant se faisant de son total). Une fois qu'il atteint 0, les joueurs ne peuvent plus en gagner depuis ce site.



24 SANCTUAIRE GÉNÉRATEUR (SN24)

Un réseau d'immenses générateurs d'énergie occupent des cavités dédiées de cette zone de la nécropole, et pulsent d'une puissance occulte. Il va falloir les étudier, les saboter et, si nécessaire, les démolir complètement.

La première fois qu'on fait l'action de campagne **Démolir** sur cet hexagone, chaque joueur qui a une kill team sur un hexagone de nécropole (hormis le joueur qui a fait cette action) perd D6 points de Ressource et on ne peut plus faire l'action **Monter le Camp** sur cet hexagone pour le restant de la campagne. Notez qu'il n'y a pas besoin d'avoir un camp adverse sur cet hexagone pour faire l'action **Démolir**, mais s'il y a l'un de vos camps, celui-ci est retiré.

Camp: Gagnez 1 point de Campagne (tant que vous avez un camp sur cet hexagone).

SITE DE NÉCROPOLE

11

EXPÉDITION SUR CTESIPHUS « EXPLORER LES HEXAGONES



D36 SITE DE NÉCROPOLE (SN)

25 AXE TRANSTECHNIQUE (SN25)

Ce groupe de chambres connectées contient des glyphes lumineux et des mécanismes occultes qui le relie à un endroit identique ailleurs dans la nécropole. Si on parvient à l'activer, il sera possible de modifier la configuration de certains itinéraires vers d'autres strates.



26 POINT NÉVRALGIQUE ÉNERGÉTIQUE (SN26)

D'étranges flux d'énergie convergent dans cette zone par le sol, les murs et le plafond, et même dans des ruisselets magnétiques aériens. Puiser dans ces courants dangereux pourrait fournir un grand pouvoir.



31 TERMINAL VIVITROPHIQUE (SN31)

Cette section de la nécropole contient des passages et des cavités qui forment les canaux de données et les portes logiques ésotériques d'une grande matrice cogitatrice. C'est un relais sous-neural de l'esprit complet du programme-maître, et il se nourrit de la vitalité. Toutefois, il commence à irradier d'une intelligence propre, à l'encontre de la volonté de son progéniteur. Peut-être y a-t-il ici la possibilité d'un conflit à exploiter?



32 GÊÔLE HYPERFRACTALE (SN32)

Aucune porte apparente ne permet de pénétrer cet immense tombeau anguleux, couvert de glyphe et scellé par une technologie xéno. Pourtant, il y a quelque chose à l'intérieur, quelque chose qui tape contre la cloison pour attirer l'attention. L'occupant veut sortir, et il promet un grand pouvoir à quiconque l'exauce.

RÈGLES

Fouiller: Choisissez un autre hexagone de nécropole pour qu'il soit bloqué (celui choisi précédemment pour cette règle, le cas échéant, est débloqué). Si c'est un hexagone avec un camp, le camp demeure (ainsi que ses bénéfiques), mais il est ignoré pour l'action de mouvement **Se Regrouper** jusqu'à ce que l'hexagone soit débloqué.

Camp: Gagnez 1 point de Campagne (tant que vous avez un camp sur cet hexagone). De plus, au début de chaque phase de Menace, vous gagnez 1 point de Ressource.

Fouiller: Jetez 2D6. Vous pouvez immédiatement dépenser autant de points de Ressource que le résultat pour gagner 1 point de Campagne. Chaque joueur ne peut pas gagner plus de 1 point de Campagne par campagne en fouillant cet hexagone.

Camp: À la fin de la campagne, si vous avez un camp sur cet hexagone et 5 points de Ressource ou plus, gagnez 1 point de Campagne.

La première fois qu'on effectue l'action de campagne **Monter le Camp** cet hexagone, on ajoute le prisonnier libéré à cet hexagone. Il se déplacera, donc tenez la carte de campagne à jour avec sa position. La première fois qu'on effectue l'action de campagne **Démolir** cet hexagone, le prisonnier libéré est retiré de la campagne (même s'il n'y a pas encore été ajouté).

Camp: Au début de chaque phase de Menace, vous pouvez déplacer le prisonnier libéré de jusqu'à D3 hexagones. Quand il termine ce mouvement, sauf s'il est sur le site de Transept Labyrinthique (SN22), soustrayez D6 points de Ressource à chaque autre joueur dont la kill team est sur cet hexagone (faites un jet séparé pour chacun) et retirez tout camp adverse qui s'y trouve (le cas échéant). Si, en vertu de cette règle, un ou plusieurs joueurs perdent des points de Ressource ou si on retire un camp, jetez 1 D6 à la fin de chaque phase de Menace: sur 4+, le prisonnier libéré est retiré de la campagne.



D36 SITE DE NÉCROPOLE (SN)

33 CRYPTÉ DE REVIVIFICATION (SN33)

Systèmes de réparation automatisés, nanoscarabées bourdonnantes et fragments macabres de Nécron partiellement réassemblés jonchent ce niveau. Des armatures tranchantes vrombissent. Des trames énergétiques se tissent. Les systèmes réparent des machines brisées et scellent des fissures, convertissent les matériaux identifiés comme imparfaits en technologie nécron à part entière, quand bien même lesdits matériaux sont en réalité des êtres de chair et de sang encore vivants, et hurlant de douleur.

RÈGLES

Au début de chaque phase d'Action, chaque joueur qui a une kill team sur cet hexagone peut effectuer une action de campagne **Ravitailer** gratuitement (ceci ne l'empêche pas de refaire une action de campagne à cette phase, hormis **Ravitailer**).

Camp: Au début de chaque phase de Menace, jetez un D3: sur 2+, vous gagnez autant de points de Ressource que le résultat.



34 AUGURE ASTRAL (SN34)

Cette crypte voûtée et son auréole d'autels annexes scintillent de glyphes holographiques circulaires en mouvement. Ce dispositif astrométrique a une signification cosmique, même s'il est difficile de savoir s'il présente le passé, le présent ou le futur.

Fouiller: Le premier joueur qui fouille cet hexagone gagne D3 points de Campagne. Chaque joueur qui fouille cet hexagone après cela gagne 1 point de Campagne. Chaque joueur ne peut fouiller cet hexagone qu'une seule fois par campagne.



35 CAVEAU DU JUGEMENT DERNIER (SN35)

Dispositif scientifique occulte, réacteur énergétique conscient ou cache d'arme ésotérique? Les appareils de ce caveau défient l'identification, mais nul ne peut nier leur puissance. S'il était possible de les diriger sur une cible, rien ne saurait leur résister.

Quand cet hexagone est exploré, jetez un D3 pour déterminer combien de points de Ressource supplémentaire il coûte à fouiller.

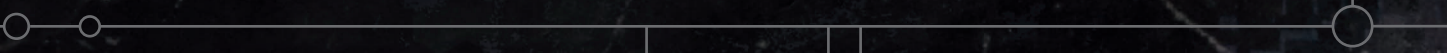
Fouiller: Choisissez 1 hexagone de nécropole. Effectuez immédiatement une action de campagne **Démolir** sur l'hexagone choisi, mais ceci ne compte aucun point de Ressource supplémentaire (si votre camp s'y trouve, retirez-le). L'hexagone choisi devient ensuite bloqué, et vous gagnez 1 point de Campagne.



36 MATRICE DIMENSIONNELLE (SN36)

Les clés fractales qu'on trouve dans ces corridors enténébrés offrent l'occasion d'ouvrir des portails entre plusieurs états dimensionnels. Des portes vers des lieux lointains et des existences alternatives s'ouvrent lorsqu'on utilise la bonne clé.

Fouiller: Vous gagnez une clé dimensionnelle (sauf si un joueur l'a déjà). À la phase de Mouvement, vous pouvez effectuer l'action de mouvement **Manœuvre Dimensionnelle** au lieu d'une autre. En ce cas, déplacez votre kill team sur n'importe quel hexagone (sauf s'il contient déjà deux kill teams) pour 1 point de Ressource, puis, vous perdez la clé dimensionnelle (elle est disponible pour le prochain joueur qui fouille ce site).



CONDITIONS DE SURFACE

13

EXPÉDITION SUR CTESIPHUS « EXPLORER LES HEXAGONES

D36 CONDITIONS DE SURFACE (CS)

RÈGLES



11-16 CONDITIONS DÉGAGÉES (CS11)
Températures glaciales, atmosphère toxique et silence de mort, voilà les conditions les plus stables que Ctesiphus VII semble avoir à offrir.

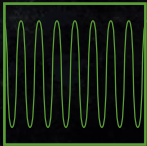
Contrairement aux autres conditions, vous ne relancez pas si vous générez cette condition plus d'une fois. Outre cela, elle n'offre aucune règle supplémentaire.



21 TEMPÊTES DE POUSSIÈRE (CS21)
Des bourrasques tourbillonnantes soulèvent subitement de la poussière en nappes qui masquent la visibilité.

Dégradez de 1 la caractéristique de Touche des armes de tir d'un agent (ceci ne se cumule pas avec le fait d'être estropié) sauf si un ou plusieurs des points suivants se vérifient:

- Du terrain Lourd est à sa portée de contrôle.
- Il est entièrement dans un élément de terrain de bastion (voir Killzone: Volkus).
- La moindre partie de son socle est sous un terrain de type Promontoire.



22 CHAMP DE RADIATIONS (CS22)
Une étrange aura sourde de cette région, engendrant des lésions douloureuses et sapant l'énergie. Seules les armures hermétiques les plus lourdes semblent protéger le corps dans cette zone.

Quand un agent est activé, s'il n'y a pas de terrain Lourd à sa portée de contrôle, jetez 1 D6: si le résultat est inférieur à la caractéristique de Sauvegarde de cet agent, infligez-lui autant de dégâts que le résultat du dé.



23 TERRE VICIÉE (CS23)
Cette région a été drainée de vie au point d'en avoir perdu ses couleurs. L'endroit n'est pas seulement mort et désolé: l'air et le sol sont corrompus par un mal spirituel. La terre cède sous les pas, et des volutes d'air morbide s'accrochent aux membres pour rendre la marche laborieuse et saper toute forme de résolution.

À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, infligez 1 dégât à chaque agent qui est sur le sol de la killzone, sauf les agents entièrement dans un élément de terrain de bastion (voir Killzone: Volkus).



24 FRAPPE DE MISSILES (CS24)
Qu'elle soit ciblée par l'artillerie ennemie ou des frappes orbitales, cette zone est en tout cas sous un bombardement soutenu.

À l'étape Préparer de la première phase de Stratégie, 1 joueur jette un D3 et ajoute 1 au résultat. À l'étape Préparer du tournant correspondant au résultat, infligez D6+3 dégâts à chaque agent à 6" du centre de la killzone (faites un jet séparé pour chacun).



25 CHAMP DE MINES (CS25)
Cette zone est jonchée de mines, de munitions non explosées, et d'appareils dangereux abandonnés par des explorateurs qui rendent chaque pas potentiellement mortel.

À l'étape de Mise en Place de la Bataille, placez 1 marqueur de Mines (voir l'équipement universel) au centre de chaque marqueur d'objectif (ce qui prend le pas sur les règles de placement normales de cet équipement). De plus, quand on choisit de l'équipement à l'étape Sélectionner les Agents, chaque joueur doit choisir l'équipement universel de mines, mais il peut choisir jusqu'à 5 options d'équipement (au lieu de 4).



26 PILES DE CRÂNES (CS26)
Blanchis par le vent, des dizaines de crânes issus d'espèces étranges sont assemblés en cairns comme s'ils marquaient le site d'un rituel macabre.

Le vainqueur de la bataille gagne 1 point de Campagne supplémentaire. Chaque joueur ne peut gagner un point de Campagne grâce à cette règle qu'une seule fois par campagne.

CONDITIONS DE SURFACE



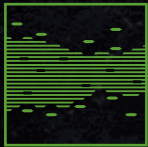
D36 CONDITIONS DE SURFACE (CS)

RÈGLES



- 31 SECOUSES SOUTERRAINES (CS31)**
Une entité immense, ou une machine cyclopéenne, s'agite sous le sol. Elle ébranle la surface et fait tituber ceux qui s'y aventurent.

Chaque fois qu'un agent effectue l'action **Charger**, soustrayez 1" à sa caractéristique de Mouvement. Chaque fois qu'un agent effectue l'action **Sprinter**, soustrayez 1" à la distance à laquelle il peut se déplacer.



- 32 CHAMP DE PARTICULES EXOTIQUES (CS32)**
Une brume quantique invisible dérive sur le champ de bataille, brouillant l'équipement et faisant tressaillir les membres lorsqu'on vise.

Quand un agent ami tire, si la ligne centrale est interposée, vous devez relancer une de vos réussites critiques, ou une de vos réussites normales si vous n'avez pas de réussite critique.



- 33 VÉGÉTATION IMPRÉGNÉE DE MÉTAL (CS33)**
L'étrange flore de Ctesiphus VII semble tenir sa sève contre-nature de la nécropole du sous-sol. Les troncs et les souches durs comme l'acier fournissent des barricades robustes, tandis que le feuillage acéré peut trancher la chair et les tendons.

À l'étape Sélectionner les Agents, quand on choisit de l'équipement, chaque joueur doit choisir l'équipement universel de barricade lourde, mais il peut choisir jusqu'à 5 options d'équipement (au lieu de 4). Chaque joueur peut placer sa barricade lourde entièrement sur son territoire, sur le sol de la killzone et à plus de 2" des autres éléments de terrain d'équipement (ce qui prend le pas sur les règles normales).

Chaque fois qu'un agent est censé traverser une barricade lourde à 1" de lui, infligez-lui D3 dégâts.



- 34 ÉCLATS GYROMANTIQUES (CS34)**
Reliques du rôle de garde-frontière de la Dynastie Malthost, ces défenses de proximité émettent des faisceaux prismatiques interceptant les attaques.

Chaque fois qu'un agent ami tire, si un ou plusieurs de vos résultats de dés d'attaque sont un 1 (avant relance), vous devez relancer tous vos dés d'attaque (vous ne pouvez pas en relancer seulement certains).



- 35 BLIZZARD DE CRYOFLUX (CS35)**
Des cryovolcans souillés de l'énergie des Nécron entrent en éruption au loin. Les éjectas retombent comme une neige chimique qui empêche de déterminer la position précise des agents alors même qu'ils se rapprochent.

Chaque fois qu'un agent ami effectue l'action **Charger**, avant de le déplacer, jetez 1 D6: si le résultat est supérieur à sa caractéristique de LPA, choisissez un autre agent ennemi à portée de contrôle duquel votre agent peut terminer ce mouvement (il faut que ce soit possible). Votre adversaire déplace ensuite cet agent ami pour l'action, selon les critères de ce mouvement, mais il doit finir ce mouvement à portée de contrôle de l'agent ennemi choisi. En d'autres termes, votre adversaire déplace votre agent pour l'action, en direction de l'agent ennemi que vous avez choisi.



- 36 ANOMALIE GRAVITIQUE (CS36)**
De la roche, des débris et des spirales en double hélice de poussière clairement définies flottent dans l'air ici, révélant la présence d'un champ de distorsion gravitique puissant.

Une fois par tournant, chaque joueur peut utiliser cette règle. Quand un agent ami fait une action lors de laquelle il se déplace, il peut **VOLER**. En ce cas, ne le déplacez pas. À la place, retirez-le de la killzone et remplacez-le entièrement à une distance égale à sa caractéristique de Mouvement (ou à 3" si c'était un **Sprint**) de sa position d'origine, en ne mesurant que la distance horizontale (sur une killzone qui utilise les règles de combat rapproché, comme la Killzone: Monde-nécropole, on ne peut pas mesurer la distance par-dessus ou à travers un terrain de Mur, et l'agent ne peut pas être placé de l'autre côté d'un point d'accès). Notez qu'il ne gagne pas de distance supplémentaire en vertu de l'action **Charger**. Il doit être placé à un endroit où on peut le placer, et sauf si c'est l'action **Charger**, on ne peut pas le placer à portée de contrôle d'un agent ennemi.

CONDITIONS DE NÉCROPOLE

15

EXPÉDITION SUR CTESIPHUS « EXPLORER LES HEXAGONES

D36 CONDITIONS DE NÉCROPOLE (CN)

RÈGLES



11-16 CONDITIONS DÉGAGÉES (CN11)
Un silence dérangeant règne dans ces couloirs à la surface lisse et stérile et dépourvus des débris qui encombrent les autres zones. Même les bruits de pas ne résonnent pas dans cette inertie contre-nature.

Contrairement aux autres conditions, vous ne relancez pas si vous générez cette condition plus d'une fois. Outre cela, elle n'offre aucune règle supplémentaire.



21 TÉNÈBRES (CN21)
Un suaire anti-lumineux s'élève des surfaces du tombeau. Les ombres s'étirent et se propagent pour aspirer la lumière et glacer les esprits.

Chaque fois qu'un agent tire sur un agent à plus de 8", cette cible est masquée.



22 NUÉES DE SCARABÉES (CN22)
De volutes de nanoscarabées en machines aux longues pattes, les horreurs grouillent pour repousser les intrus.

Placez un marqueur de Nuée de Scarabées aussi près que possible du centre de la killzone. À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, déplacez ce marqueur de 2D3" en direction de l'agent le plus proche (si plusieurs sont éligibles, tirez au dé et le gagnant choisit l'agent concerné). Une fois pendant l'activation de chaque agent, aussitôt que le marqueur de Nuée de Scarabées est à sa portée de contrôle, infligez D3 dégâts à cet agent.



23 RUPTURE DE CIRCUIT TESLA (CN23)
L'antique technologie qui alimente la nécropole est à nue dans cette zone. Ses arcs électrocotent quiconque s'approche des murs et sautent de victime en victime.

À l'étape Préparer de la deuxième et de la quatrième phases de Stratégie, infligez 1 dégât à chaque agent qui a un terrain de Mur à sa portée de contrôle, ou qui est à la portée de contrôle d'un agent pour qui c'est le cas (ceci ne se cumule pas).



24 ERREUR DE SYSTÈME AUTOMATISÉ (CN24)
Ayant échoué à résister à l'épreuve du temps, les systèmes de la nécropole défont, poussant les portails, iris en métal et murs de phase à s'ouvrir et se fermer sans préavis.

À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, 1 joueur détermine au hasard 1 élément de terrain d'Écoutille (voir Killzone: Monde-nécropole). Modifiez son statut en ouverte ou fermée.



25 STRUCTURE AFFAIBLIE (CN25)
Qu'elles aient été endommagées il y a des millions d'années, soumises récemment à une décrépitude chronométrique ou qu'elles soient simplement en cours de réfection au niveau atomique, les structures de cette zone sont trop dangereuses pour qu'on s'y fie.

Les agents peuvent effectuer les actions **Brèche** et **Actionner l'Écoutille** (voir Killzone: Monde-nécropole) pour 1PA de moins. Ceci se cumule avec des règles existantes référencées dans le deuxième effet de l'action de **Brèche** (ex. les agents ayant la règle Grenadier sur leur carte technique), mais ceci ne se cumule pas avec d'autres réductions de PA (ex. les actions de mission qu'on peut faire pour 1PA de moins).



26 ÉPUISEMENT DES CRYPTES (CN26)
La fatigue induite par l'exploration de cette section de la nécropole est surnaturellement prégnante. Des vagues d'épuisement physique et mental, ainsi que des hallucinations, mettent à mal la résolution des intrus.

À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, chaque joueur doit choisir autant d'agents amis que le numéro du tournant (ou autant que possible s'il n'a pas assez d'agents); il ne peut pas choisir un agent avec une caractéristique de LPA déjà inférieure à celle qu'il a normalement. Soustrayez 1 à la caractéristique de LPA de chaque agent choisi jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

CONDITIONS DE NÉCROPOLE



D36 CONDITIONS DE NÉCROPOLE (CN)

RÈGLES



31 DIFFUSION TEMPORELLE (CN31)

Les variations temporelles de cette strate de la nécropole causent des anomalies imprévisibles, et chaque intrus perçoit le flot du temps selon une perspective altérée.

Quand un agent est activé, jetez 1 D6:

- Sur 1-2, soustrayez 1" à sa caractéristique de Mouvement jusqu'à la fin de son activation.
- Sur 3-4, rien ne se passe.
- Sur 5+, ajoutez 1" à sa caractéristique de Mouvement jusqu'à la fin de son activation.



32 BRÈCHE HYPERSPATIALE (CN32)

La technologie de translocation qui jadis permettait aux résidents de la nécropole de traverser instantanément leur domaine s'est dégradée. À présent, ceux qui se hasardent à proximité sont déplacés par à-coups, aussi bien dans le temps que l'espace.

À la fin de l'étape Placer les Agents, chaque joueur détermine au hasard 1 agent de sa kill team. Il retire cet agent de la killzone. À l'étape Préparer de la deuxième phase de Stratégie, chaque joueur replace son agent sur la killzone (en commençant par le joueur qui a l'initiative) à un endroit où il peut être placé. Cet agent doit être à 6" de son bord de killzone ou à 3" d'un agent ami, et hors de portée de contrôle des agents ennemis.



33 MORT XÉNOVIRALE (CN33)

D'étranges dangers biologiques prolifèrent dans cette zone; des vecteurs infectieux qui menacent de déstabilisation atomique les malheureux qui y entrent en contact. Certains pathogènes sont les fruits d'expériences qui ont échappé à leur confinement, tandis que d'autres ont peut-être évolué indépendamment pendant le sommeil des Nécrans, dans l'attente d'un hôte imprudent.

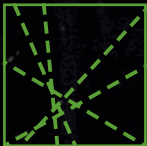
Chaque fois qu'un agent est neutralisé, avant de le retirer de la killzone, jetez 1 D6 séparément pour chaque autre agent à 2" de lui. Sur 4+, infligez 2 dégâts à cet autre agent.



34 EFFONDREMENT DE TOMBEAU (CN34)

Les sous-routines du programme maître ont prévu de réaligner la structure de cette strate. Une réorientation rapide et violente de ses segments s'opère sans égard pour quiconque dans les environs.

À l'étape Préparer de la deuxième phase de Stratégie, infligez D3 dégâts à chaque agent à portée de contrôle duquel se trouve un point de brèche (faites un jet séparé pour chacun). Puis ouvrez chaque point de brèche sur la killzone.



35 PIÈGES EN TOILE À NANOFIBRES (CN35)

Des monofilaments invisibles s'étirent comme des toiles d'araignée dans cette section, accrochant les intrus à l'aide de leurs barbillons pour les immobiliser le temps que les défenses mobiles de la nécropole arrivent.

Chaque fois qu'un agent termine l'action **Sprinter**, jetez 1 D6: sur 1, il gagne 1 pion de Toile jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Un agent qui a un pion de Toile ne peut pas faire d'action lorsque de laquelle il se déplace.

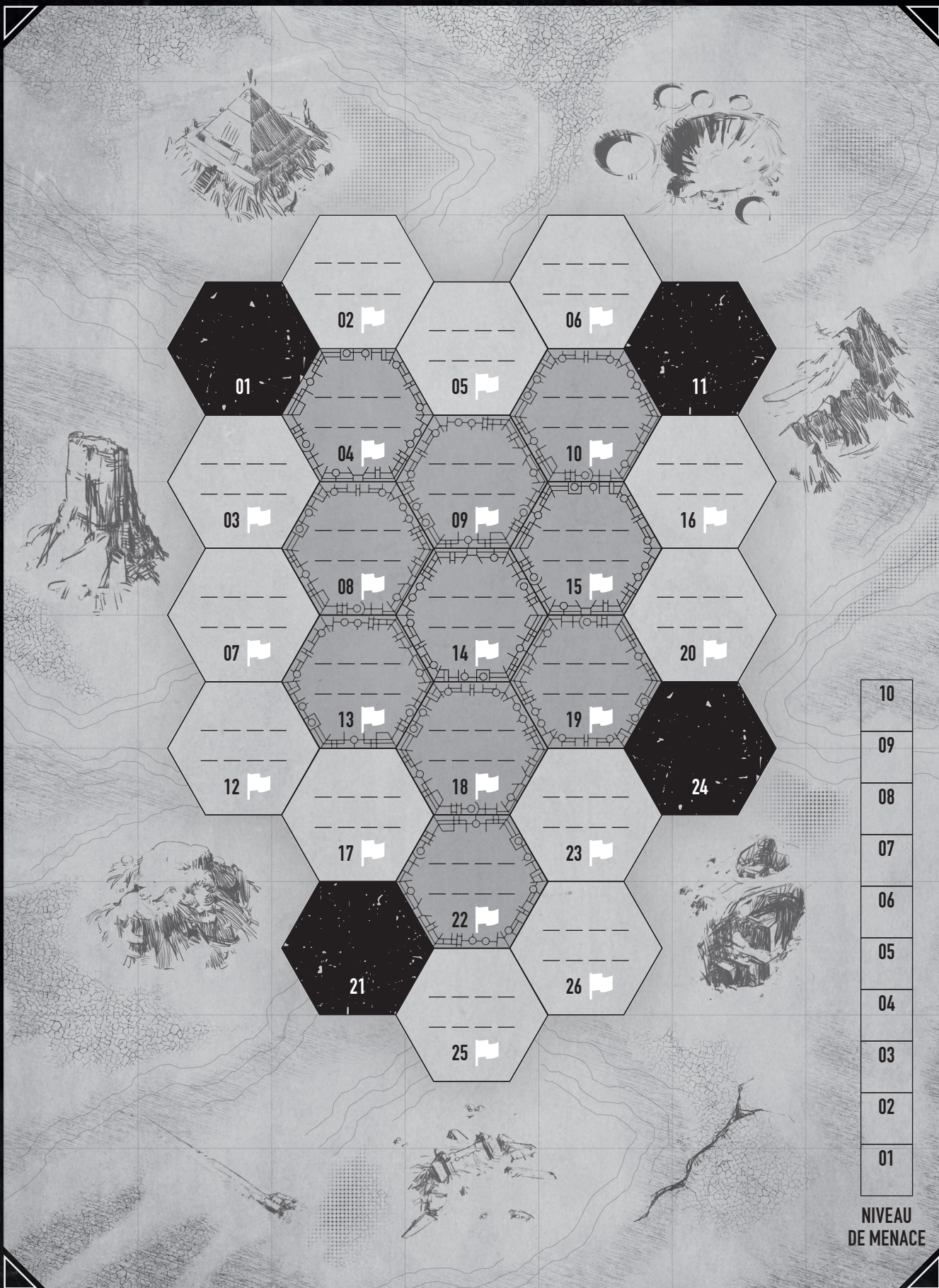


36 ENVOÛTEMENT NEUROTECHNIQUE (CN36)

D'étranges hallucinations assaillent ceux qui s'introduisent dans ces passages. Des mécanismes à déclenchement de proximité infestent l'esprit des envahisseurs d'images effroyables taillées pour exploiter leurs obsessions les plus intimes.

Quand un agent est activé, s'il conteste un marqueur d'objectif, jetez 1 D6: sur 1-2, jusqu'au début de la prochaine activation de l'agent, chaque fois qu'on détermine le contrôle d'un marqueur, traitez la caractéristique de LPA de cet agent comme étant inférieure de 1. Notez qu'il ne s'agit pas d'une modification à la caractéristique de LPA, d'autres modifications peuvent donc se cumuler avec cette règle.

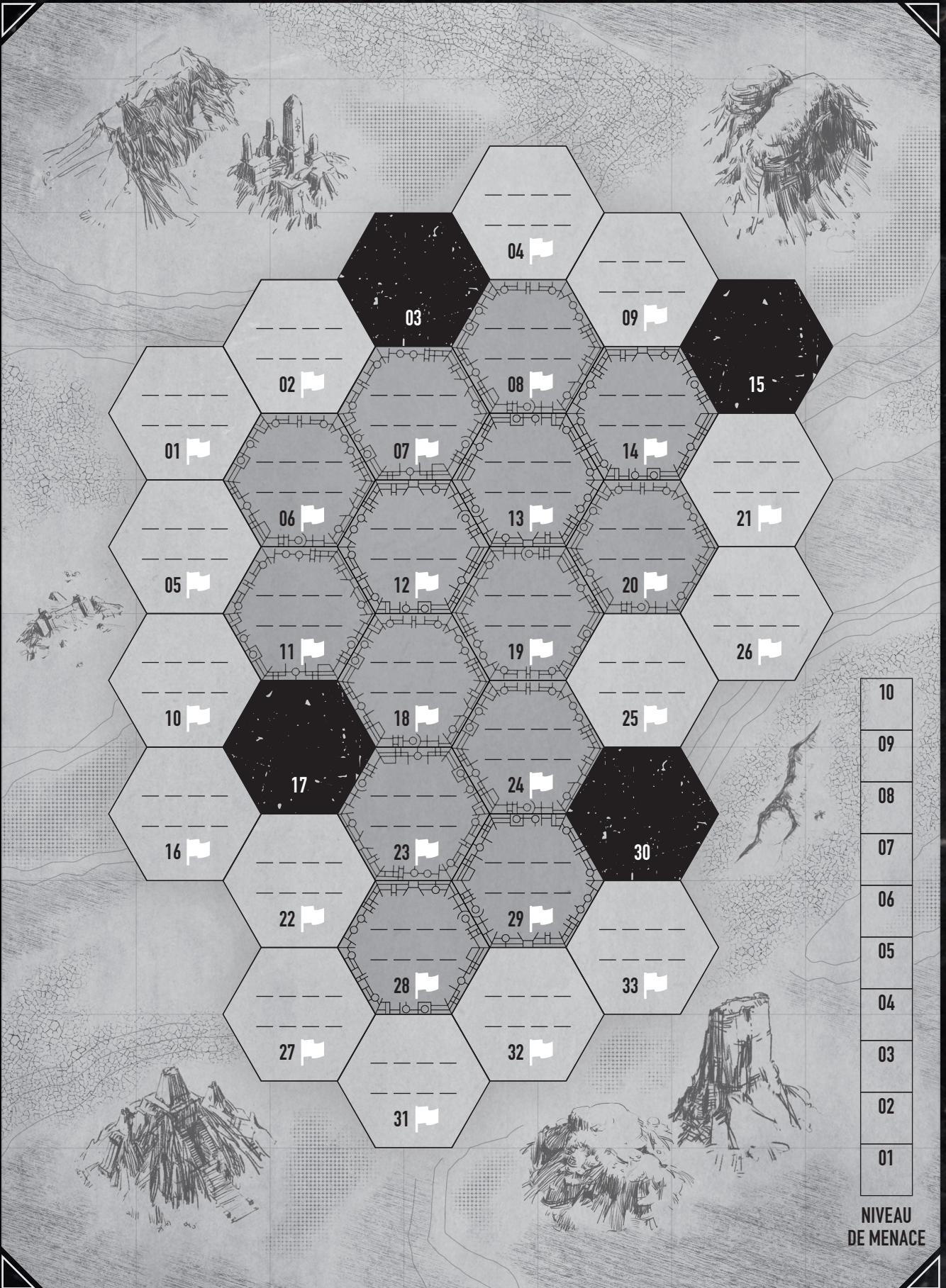
EXPÉDITION SUR CTESIPHUS » CARTE DE CAMPAGNE



10
09
08
07
06
05
04
03
02
01

NIVEAU DE MENACE

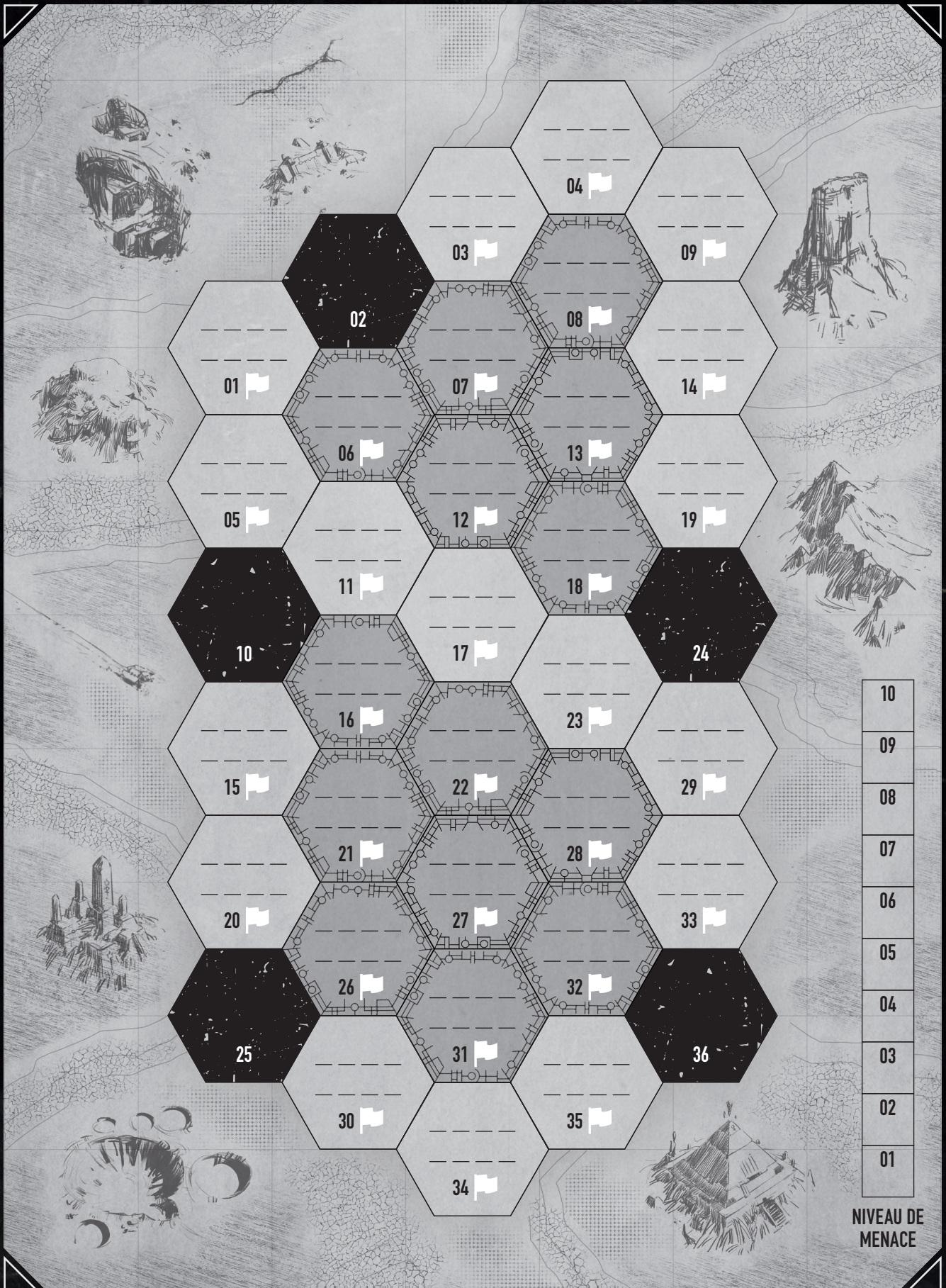
EXPÉDITION SUR CTESIPHUS >> CARTE DE CAMPAGNE



10
09
08
07
06
05
04
03
02
01

NIVEAU DE MENACE

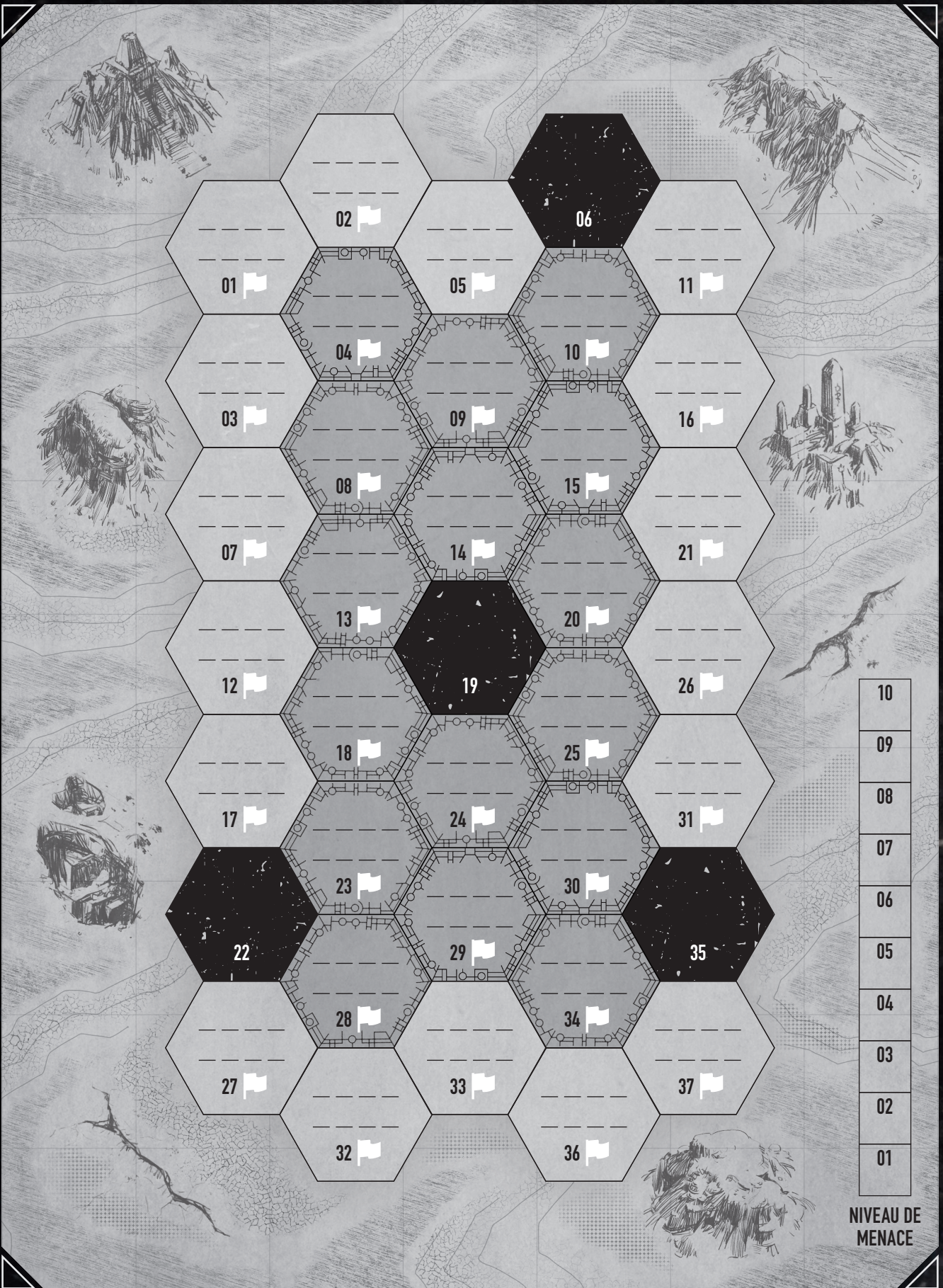
EXPÉDITION SUR CTESIPHUS >> CARTE DE CAMPAGNE



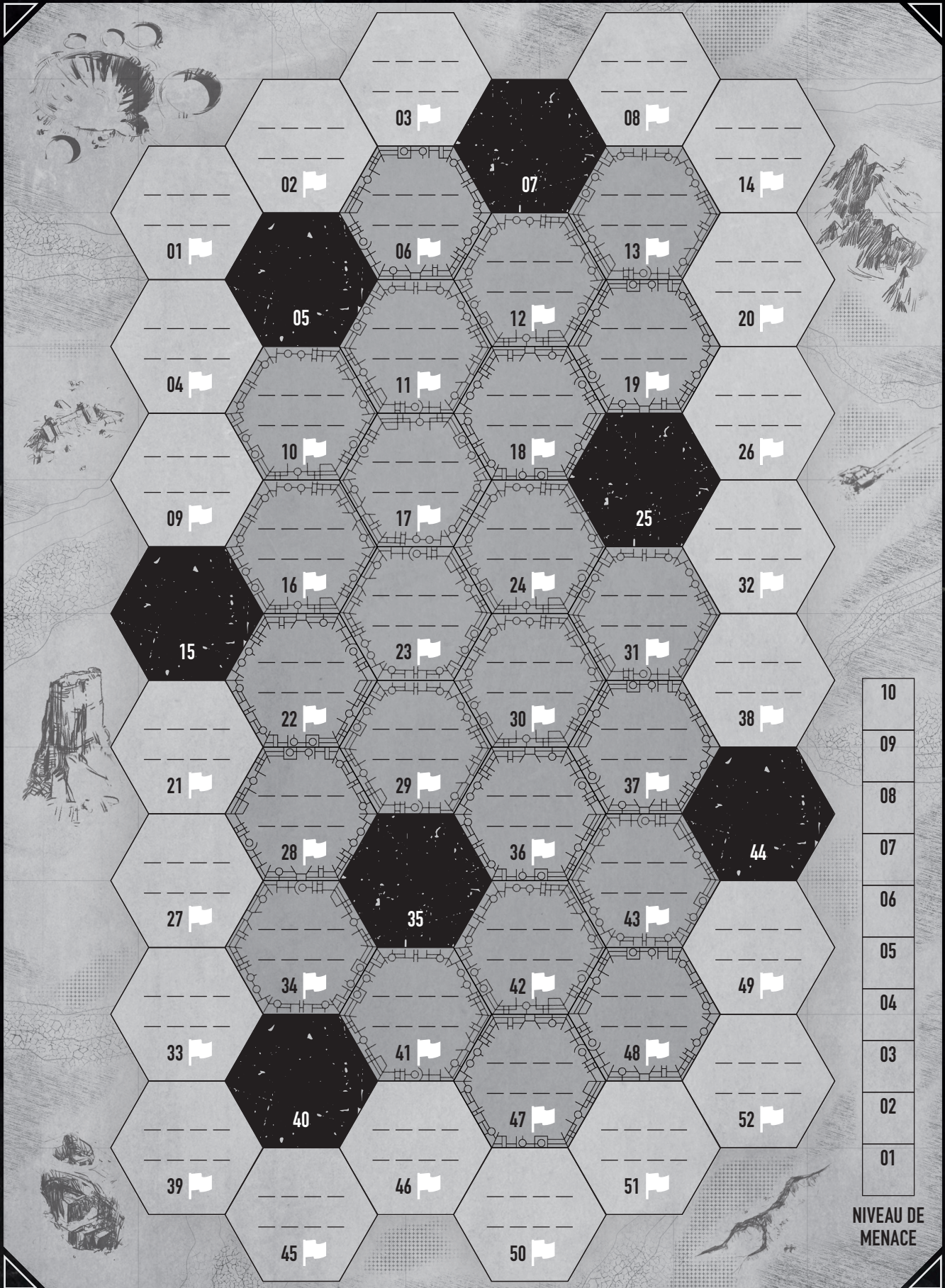
10
09
08
07
06
05
04
03
02
01

NIVEAU DE MENACE

EXPÉDITION SUR CTESIPHUS >> CARTE DE CAMPAGNE



EXPÉDITION SUR CTESIPHUS >> CARTE DE CAMPAGNE



10
09
08
07
06
05
04
03
02
01

NIVEAU DE MENACE

