

KILLZONE DE DESCENTE

Une killzone de Descente utilise deux killzones existantes sur des plateaux de jeu plus petits. Elles sont reliées par des marqueurs de Point d'Entrée, permettant aux agents de se déplacer entre les plateaux pendant la bataille. La killzone de Descente de cette publication utilise la Killzone: Volkus et la Killzone: Monde-nécropole, mais les joueurs sont libres d'utiliser les killzones qu'ils souhaitent. Les règles se réfèrent à une killzone supérieure et une inférieure; ici, la supérieure est la Killzone: Volkus et l'inférieure la Killzone: Monde-nécropole. Si vous utilisez d'autres killzones, assurez-vous de les définir en amont. Utilisez un plateau de jeu de 607 mm x 414 mm pour les killzones de combats rapprochés, et un plateau de 559 mm x 381 mm pour les autres killzones.

KILLZONE DE DESCENTE » RÈGLES

KILLZONE INFÉRIEURE

Les agents ci-dessous sont descendus dans les tréfonds d'un monde-nécropole et s'affrontent en combat rapproché. Au besoin, ils peuvent remonter à la surface par les marqueurs de Point d'Entrée.

Vous pouvez utiliser n'importe quel plateau de combat rapproché existant pour n'importe laquelle des killzones (c.-à-d. Killzone: Monde-nécropole ou Killzone: Gallowdark). Utilisez simplement une zone de 6 cases par 4 pour avoir les dimensions correctes.



Le Seigneur du Chaos veut neutraliser les Célestes Insidiatrices qui gardent le marqueur de Point d'Entrée afin de descendre sur la killzone inférieure.

Le Déprédateur se prépare à affronter la Cremator, puis il charge l'Insidiatrice Guerrière sur la killzone supérieure.



Vous pouvez utiliser pour la killzone supérieure n'importe quel plateau de 30" x 22" que vous avez déjà, en le pliant en deux pour qu'il corresponde aux dimensions requises (ex: Killzone: Octarius).

KILLZONE SUPÉRIEURE

La Meurtrescadre et les Célestes Insidiatrices se disputent la surface. Quand un agent a un marqueur de Point d'Entrée à sa portée de contrôle, il peut descendre et aider ses alliés sur la killzone inférieure.



L'Insidiatrice Abjurator peut descendre via le marqueur de Point d'Entrée sur la killzone inférieure.



"ABHORREZ LA SORCELLERIE, MES SŒURS, CAR IL N'EST PAS PIRE HÉRÉSIE."

- Chanoinesse Préceptrice Vehemence Crane

MARQUEURS DE POINT D'ENTRÉE



ESCALADER DES MARQUEURS DE POINT D'ENTRÉE

Quand un marqueur de Point d'Entrée est à portée de contrôle d'un agent ami, celui-ci peut escalader ce marqueur en dépensant 3" de sa distance de mouvement. Retirez l'agent de la killzone et placez-le à nouveau à un endroit où il peut être placé de sorte que le marqueur de Point d'Entrée du même numéro sur l'autre killzone soit à sa portée de contrôle (si c'est impossible, alors aussi près que possible du marqueur). On ne peut pas placer l'agent à portée de contrôle d'un agent ennemi sauf si l'action en question le permet (ex: **Charger**).

Notez que l'agent peut continuer de se déplacer après avoir été placé s'il lui reste du mouvement et si l'action le permet. Au regard des exigences de distance pour placer un agent (ex: un agent portant la relique de la mission d'Opés Adverse 3: Éveil), escalader un marqueur de Point d'Entrée représente une distance de 3".

TIRER DEPUIS DES MARQUEURS DE POINT D'ENTRÉE

Quand un agent ami effectue l'action **Tirer**, si un marqueur de Point d'Entrée est à sa portée de contrôle, au lieu de choisir une cible éligible normalement, vous pouvez choisir un agent ennemi qui a le marqueur de Point d'Entrée du même numéro sur l'autre killzone à sa portée de contrôle (en ignorant la règle d'arme Portée X). Dans ce cas, l'agent ennemi ne peut pas être à couvert ni masqué pour la séquence. Notez que vous ne pouvez quand même pas choisir un agent ennemi qui a des agents amis à sa portée de contrôle.

Si la cible est sur une killzone qui a les règles de combat rapproché (ex: Killzone: Gallowdark), alors il faudra utiliser la règle supplémentaire Environnement Confiné (même si l'agent ami n'est pas sur ladite killzone).

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Certains agents ont des règles de faction leur permettant d'être retirés de la killzone et replacés, ex: **VOL**, **OMBRE-PASSAGE** **MANDRAGORE**, etc. Quand vous utilisez une telle règle de faction sur une killzone de Descente, vous ne pouvez pas placer l'agent sur une killzone différente de celle dont il a été retiré. En d'autres termes, les agents peuvent utiliser **VOL** et **OMBREPASSAGE** à l'intérieur d'une killzone supérieure ou inférieure, mais pas de l'une à l'autre.

Quand on utilise les marqueurs d'Insertion d'**AQUILON DU TEMPESTUS** et les marqueurs de Tunnel de **RÔDEUR**, on ne peut pas placer ces marqueurs sur des killzones différentes (vous devez choisir la supérieure ou l'inférieure, mais prenez garde à la mission d'Opés Adverses 1: Dans les Profondeurs, où vous ne pouvez pas placer de marqueurs sur la killzone inférieure).

Pour la kill team de **CERCLE CANOPTEK**, prenez garde à l'endroit où vous placez vos marqueurs d'**OBÉLISQUE NODAL** (et où les plans de mission vous y autorisent), car ils peuvent créer une **MATRICE D'OBÉLISQUES NODAUX** seulement avec les autres marqueurs de la même killzone.

Si votre agent est en garde et se téléporte sur une killzone différente en utilisant une plateforme de téléportation (p. 57), il n'est plus en garde.



LÉGENDE DE CARTE DE MISSION

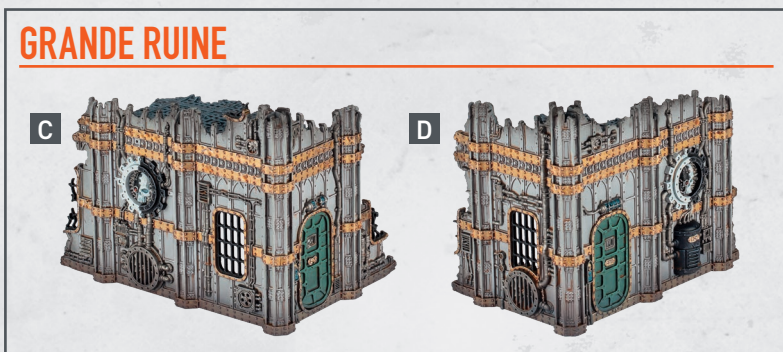
Les cartes de pages suivantes utilisent les éléments de terrain de la Killzone: Volkus ci-dessous et de la Killzone: Monde-nécropole à droite. La Killzone: Volkus a 2 bastions, 2 grandes ruines, 2 petites ruines, 2 gros gravats et 3 petits gravats (règles dans le *Livre de Base de Kill Team*). La Killzone: Monde-nécropole a un sarcophage, 4 débris et 2 éléments de terrain présentés ci-contre (règles sur *Kill Team: The App*). Elle a également 16 demi-piliers pour compléter la configuration du terrain. Notez que certaines cartes en utilisent moins.

KILLZONE: VOLKUS

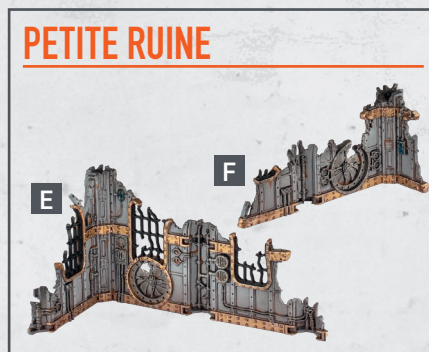
BASTION



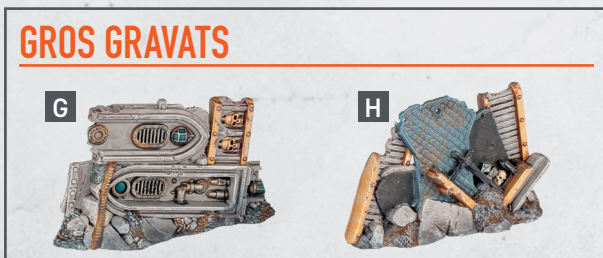
GRANDE RUINE



PETITE RUINE



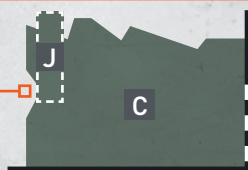
GROS GRAVATS



PETITS GRAVATS








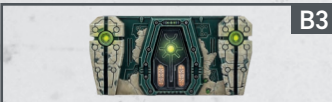
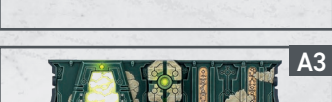
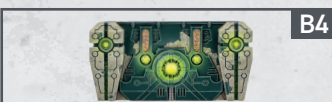









Si un élément de terrain est sous un terrain de type Promontoire, il est représenté par ces petits pointillés blancs.



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



KILLZONE : MONDE-NÉCROPOLE

	A1	MUR LONG AVEC POINT DE BRÈCHE		B1	MUR COURT
	A2	MUR LONG AVEC PILIERS		B2	MUR COURT AVEC POINT DE BRÈCHE
	A3	INDIQUE DES GUERRIERS NÉCRONS SCULPTÉS SUR LA PAROI DU MUR		B3	MUR COURT AVEC ÉCOUTILLE ET PILIERS
	A4	MUR LONG AVEC ÉCOUTILLE		B4	MUR COURT AVEC PILIERS
	A5	MUR LONG AVEC ÉCOUTILLE ET PILIERS		T	POSITION DE POINT D'ACCÈS SUR UN MUR
	A6	EXTRÉMITÉ DE MUR		C1	PLATEFORME DE TÉLÉPORTATION
	C2			C3	SARCOPHAGE
	C4			C5	DÉBRIS
	C6				

LÉGENDE DE CARTE UNIVERSELLE

	ZONE D'INSERTION ET TERRITOIRE DE JOUEUR/ DU JOUEUR A		BORD DE KILLZONE DE JOUEUR/DU JOUEUR A
	TERRITOIRE DE JOUEUR/DU JOUEUR A		BORD DE KILLZONE D'ANJ/DU JOUEUR B
	ZONE D'INSERTION ET TERRITOIRE D'ANJ/DU JOUEUR B		BORD DE KILLZONE NEUTRE
	TERRITOIRE D'ANJ/DU JOUEUR B		CENTRE DE LA KILLZONE
	LIGNE CENTRALE		MARQUEUR D'OBJECTIF



PACK DE MISSIONS D'OPÉS CONJOINTES : TRAQUE DE L'OMBRE

Voici un pack de missions joueur contre environnement (JcE) pour des parties coopératives ou en solo qui utilisent la killzone de Descente, présentement la Killzone : Volkus (supérieure) et la Killzone : Monde-nécropole (inférieure). Il implique un ou des joueurs qui affrontent un ensemble d'AnJ (agents non-joueurs). Si vous jouez en coopératif, vous représentez néanmoins un seul "joueur". Ceci signifie que vous ne doublez pas vos PC, vos sélections d'équipement, etc.; vous devez vous partager ces ressources.

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

MISSIONS

En pages 66-71, vous trouverez trois missions. Pour une partie occasionnelle, vous pouvez la tirer au hasard en jetant un D3, ou choisir celle qui vous intéresse le plus. Vous pouvez sinon jouer les missions dans l'ordre (1-3) pour narrer l'histoire de votre ou vos kill teams explorant un hypogée nécron. Toutefois, prenez garde à la mission 3: La Mort se Lève, qui représente un défi coriace pour bien des kill teams! Notez aussi que chaque fois qu'une mission se réfère à "la killzone", il s'agit à la fois de la killzone supérieure et de la killzone inférieure.

SÉLECTION DE LA KILL TEAM

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

Votre kill team affrontera des agents non joueurs (AnJ) gérés selon des règles automatisées. Contrairement à vos agents entraînés, les AnJ sont des sentinelles de base. Ne leur choisissez pas de kill team ni d'équipement. À la place, utilisez les cartes techniques appropriées des pages 61-65, celles d'une autre publication (ex: *Kill Team: Typhon*), ou des cartes techniques de votre invention.

Vous noterez la présence d'un AnJ très puissant en page 65, réservé à la dernière mission. Cet AnJ est l'une des entités les plus puissantes de l'univers de Warhammer 40,000 et il vaincra invariablement votre kill team en combat! Pour triompher, vous devrez vous concentrer sur la mission et votre survie.

PHASE DE STRATÉGIE

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

DIFFICULTÉ

Si vous voulez augmenter ou réduire la difficulté des missions, vous pouvez modifier de 1 (à la hausse ou à la baisse) le nombre d'AnJ placés. Vous pouvez aussi modifier la quantité d'AnJ plus puissants disponibles, ainsi que la probabilité de leur apparition.

COMPORTEMENT

La carte technique de chaque AnJ a un comportement qui détermine ce qu'il fait. Chaque comportement indique l'ordre qu'il reçoit quand il est activé. Quand un AnJ est censé effectuer une action (y compris en cas de contre-attaque), effectuez la première action à laquelle il a accès selon son comportement. S'il ne peut faire aucune action, il devient indisponible (ou passe dans le cas d'une contre-attaque).

Dans une killzone de Descente, des règles s'ajoutent afin que les AnJ puissent obéir à leur comportement.

- Ils effectueront l'action **Actionner une Écoutille** si nécessaire pour obéir à leur comportement.
- Ils peuvent se déplacer entre les killzones via les marqueurs de Point d'Entrée et les plateformes de téléportation.
- Ils doivent se déplacer à couvert si possible, mais ce sera parfois impossible sur la killzone inférieure s'ils tentent de **Charger** ou **Tirer**.

PRINCIPE DE MENACE

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

PRIORITÉ D'ACTIVATION

Plusieurs AnJ sont préparés, les joueurs activent l'AnJ qui:

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

PLACER LES ANJ

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

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

ACTION COMBATTRE

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

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

ACTION TIRER

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

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

SÉQUENCE DE JEU D'OPÉS CONJOINTES

1. MISE EN PLACE DE LA BATAILLE

- Choisissez une kill team, ou la moitié de deux kill teams, et répartissez-vous les agents, comme décrit en page 58.
- Déterminez la mission.
- Mettez en place la killzone de Descente en utilisant la Killzone: Volkus (supérieure) et la Killzone: Monde-nécropole (inférieure), en plaçant les éléments de terrain comme spécifié par la carte de la mission.
- Les zones d'insertion sont assignées au(x) joueur(s) et aux AnJ comme spécifiées par la carte de mission.

2. SÉLECTIONNER LES AGENTS

- Le ou les joueurs rassemblent les AnJ à utiliser et les organisent en trois catégories, comme décrit en page 60.
- Le ou les joueurs choisissent leurs agents pour la bataille, en respectant les restrictions de sélection des règles de leur kill team.
- Le ou les joueurs choisissent jusqu'à quatre options d'équipement (quatre au total, pas quatre par joueur). Chaque option ne peut pas être choisie plus d'une fois. Ne choisissez pas d'équipement pour les AnJ.
- Le ou les joueurs gagnent 2PC (deux au total, pas deux par joueur). Les AnJ ne gagnent pas de PC.

3. PLACER LES AGENTS

- Le ou les joueurs placent tout équipement devant être placé avant la bataille (échelles, etc.).
- Les AnJ sont placés en premier; la mission spécifiera comment et où, et la page 60 détermine lesquels.
- Le ou les joueurs placent ensuite leurs agents. Chaque agent doit être entièrement dans sa zone d'insertion et doit recevoir un ordre de Dissimulation. La Mission 2: Le Sarcophage pose des conditions supplémentaires pour les agents de joueur.

4. JOUER LA BATAILLE

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

5. FIN DE LA BATAILLE

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

CARTES TECHNIQUES D'ANJ

Quand vous mettez en place la bataille, rassemblez les AnJ à utiliser. Il peut s'agir de n'importe quelles figurines de votre collection, mais nous conseillons des figurines correspondant à un thème particulier. Puis, groupez ces AnJ en trois catégories selon leur menace/puissance. Le tableau ci-dessous vous donne quelques exemples utilisant les cartes techniques des pages 61-62.

Quand la mission vous dit de placer un AnJ, tirez-le au sort en jetant 2D6 pour déterminer une catégorie (s'il n'y a plus d'AnJ pour cette catégorie, utilisez la suivante). Placez-le comme spécifié par la mission. Nous vous conseillons de limiter à 10 le nombre d'AnJ présents en même temps sur la killzone: n'en placez pas plus si cela dépasse cette limite.

Par exemple, à l'étape Placer les Agents avant la bataille, je dois placer une combinaison de n'importe quels AnJ dont la somme des caractéristiques de Points de Vie est de 110. Je jette 2D6 et le résultat est 7, je place donc un Guerrier Nécron. Je répète ce processus à nouveau. Si le résultat est une catégorie où il n'y a plus d'AnJ, j'utilise la catégorie suivante à la place (si possible). Je continue à répéter ce processus jusqu'à ce que je ne puisse plus placer d'AnJ.

CATÉGORIE	ANJ DE MONDE-NÉCROPOLE	ANJ DE BASE
2-5	NUÉE DE SCARABÉES CANOPTÉKS	N'importe quel Soldat
6-8	MACROCYTE CANOPTÉK OU GUERRIER NÉCRON	Dur à Cuire ou Guerrier
9-12	ARPEUTEUR SÉPULCRAL CANOPTÉK	N'importe quel Gros Bras

“IL N'EXISTE PAS UNE OMBRE OÙ L'HÉRÉTIQUE PEUT SE CACHER. LE REGARD DU PARIA VOIT TOUT.”

- Sœur Merylda, Insidiatrice Reliquarius



ANJ DE MONDE-NÉCROPOLE

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

NUÉE DE SCARABÉES CANOPTEKS



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 5+	🔥 10

NOM	A	T	D	RÈGLES
➔ Mandibules	5	4+	1/2	-

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

1. **Combattre.**
2. **Charger** le plus proche agent de joueur par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** vers le plus proche agent de joueur, à couvert si possible (une action **Sprinter** ultérieure peut remplir cette condition, si c'est possible).
4. **Sprinter** vers le plus proche agent de joueur, à couvert si possible.

40

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

GUERRIER NÉCRON



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 5"	🛡️ 4+	🔥 9

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔥 Écorcheur gauss	4	4+	3/4	Perforante 1
🔥 Faucheuse gauss	4	3+	3/4	Portée 8", Perforante 1
➔ Baïonnette	3	4+	3/4	-

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

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

32

ANJ DE MONDE-NÉCROPOLE

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

ARPEUTEUR SÉPULCRAL CANOPTEK



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 5"	🛡️ 3+	🔥 21

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔥 Faucheuse gauss jumelée (concentré)	5	4+	4/5	Perforante 1, Vengeresse
🔥 Faucheuse gauss jumelée (balayage)	4	4+	4/5	Perforante 1, Vengeresse, Torrent 1"
🔥 Isolateur transdimensionnel	5	4+	5/6	Bannissement Dimensionnel*
🔪 Griffes	4	4+	4/4	Brutale

Arme Sentinelle: Quand vous choisissez une cible éligible, si cet agent a un ordre de Dissimulation, il ne peut pas utiliser le terrain Léger comme couvert. Bien que cela puisse permettre de cibler cet agent (à condition qu'il soit visible), cela n'annule pas sa sauvegarde de couvert (le cas échéant).

Inflexible: Quand vous déterminez le contrôle d'un marqueur, vous pouvez considérer la caractéristique de LPA de cet agent comme étant de 3. Dans ce cas, cela prend le pas sur toute autre règle, ce qui signifie que tout changement à sa caractéristique de LPA est ignoré dans le cas de la règle Inflexible.

***Bannissement Dimensionnel:** Après que cet agent a utilisé cette arme, si vous avez infligé des dégâts ou conservé une ou plusieurs réussites critiques, si la cible n'a pas été neutralisée, jetez 2D6: si le résultat est supérieur aux PV restants de la cible, celle-ci est neutralisée.

Comportement: Cet AnJ combattra si nécessaire, mais s'il n'est pas à portée de contrôle d'un agent ennemi, il se déplacera vers une position idéale pour tirer sur l'ennemi. Quand il est activé, s'il effectue l'action **Combattre** ou **Tirer** pendant cette activation, donnez-lui un ordre d'Engagement. S'il ne peut pas, donnez-lui un ordre de Dissimulation. Enfin, s'il a une faucheuse gauss jumelée, il utilisera toujours le profil de balayage si cela lui permet de cibler plusieurs agents de joueur.

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

50

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

MACROCYTE CANOPTEK



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 7"	🛡️ 4+	🔥 7

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔥 Scalpel gauss	4	4+	3/4	Perforante 1
🔥 Projecteur tesla (concentré)	5	4+	2/3	-
🔥 Projecteur tesla (éclair vivant)	5	4+	2/3	Déflagration 2"
🔪 Griffes et queue	4	4+	3/4	-

Assemblage de Défense Agressive: Si cet agent est neutralisé par un agent ennemi à 2" de lui, jetez un D3: sur 2+, infligez autant de dégâts à l'agent ennemi que le résultat.

Comportement: Cet AnJ combattra si nécessaire, mais s'il n'est pas à portée de contrôle d'un agent ennemi, il se déplacera vers une position idéale pour tirer sur l'ennemi. Quand il est activé, s'il effectue l'action **Combattre** ou **Tirer** pendant cette activation, donnez-lui un ordre d'Engagement. S'il ne peut pas, donnez-lui un ordre de Dissimulation. Enfin, s'il a un projecteur tesla, il utilisera toujours le profil éclair vivant si cela lui permet de cibler plusieurs agents de joueur et aucun AnJ.

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

28

ANJ DE BASE

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

SOLDAT (BAGARREUR)



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 5+	🔥 7

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔪 Lames	4	4+	3/4	Inexorable

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

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

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

SOLDAT (TIREUR D'ÉLITE)



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 5+	🔥 7

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔫 Arme à feu	4	4+	2/3	-
🔫 Arme spéciale*	4	4+	4/5	Perforante 1
🔪 Couteau	3	4+	2/3	-

*1 Soldat (Tireur d'Élite) sur 3 peut avoir cette arme.

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

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

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

DUR À CUIRE (BAGARREUR)



LPA	MVT	SVG	PV
▼ 2	➔ 6"	🛡️ 4+	🔥 10

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔪 Lames	4	4+	4/5	Inexorable

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

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

ANJ DE BASE

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

GUERRIER (TIREUR D'ÉLITE)



LPA

▼ 2

MVT

➔ 6"

SVG

🛡️ 4+

PV

🔥 8

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔫 Arme à feu	4	3+	3/4	-
🔪 Couteau	3	4+	2/3	-

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

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

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

GROS BRAS (BAGARREUR)



LPA

▼ 3

MVT

➔ 6"

SVG

🛡️ 3+

PV

🔥 14

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔪 Lames	5	3+	4/5	Inexorable

Cet AnJ peut effectuer deux actions **Combattre** pendant son activation.

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

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

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

GROS BRAS (TIREUR D'ÉLITE)



LPA

▼ 3

MVT

➔ 6"

SVG

🛡️ 3+

PV

🔥 14

NOM	A	T	D	RÈGLES
🔫 Arme à feu	4	3+	3/4	-
🔪 Couteau	4	3+	3/4	-

Cet AnJ peut effectuer deux actions **Tirer** pendant son activation.

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

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

ANJ DE TRAQUE DE L'OMBRE

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

ÉCHARDE C'TAN DU NYCTOPHORE



LPA	MVT	SVG	PV
2	5"	4+	25

NOM	A	T	D	RÈGLES
Regard de mort	4	3+	5/0	Portée 6", Dévastatrice 5, Fatale
Faux du Nyctophore	5	3+	5/6	Létale 5+, Fracassante

Comportement: Cet AnJ se déplacera vers l'ennemi pour le combattre, mais il tirera s'il le peut.

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

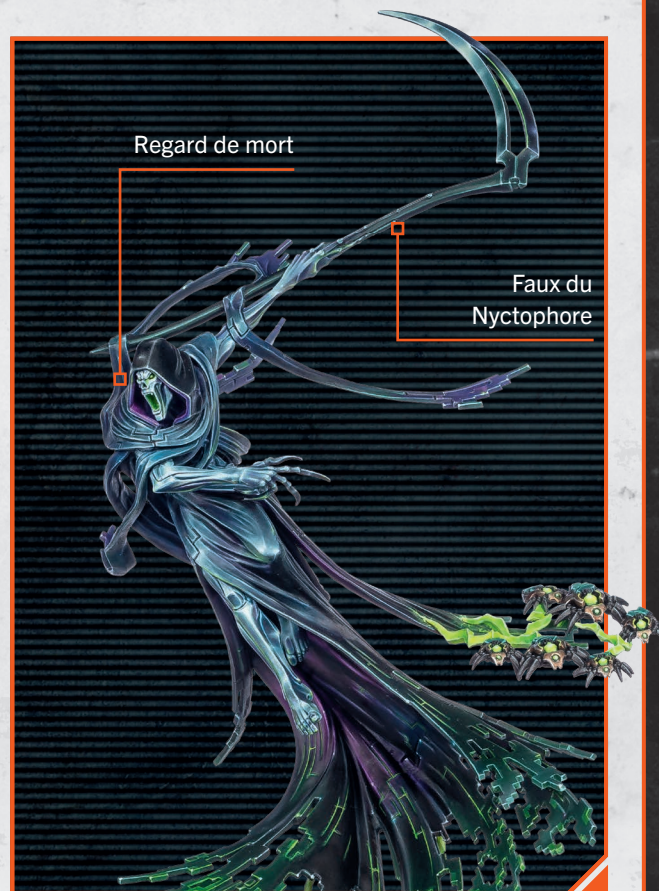
Adversaire Imposant: Cet agent ne peut pas avoir d'ordre de Dissimulation ni être à couvert, masqué, préparé ou indisponible (ce qui veut dire qu'on peut l'activer plusieurs fois par tournant et que le tournant se termine quand tous les autres agents sont indisponibles). Quand c'est au tour des AnJ de s'activer, jetez 1 D6: sur 4+, activez cet AnJ (ou passez l'activation s'il n'est pas sur la killzone); sur 1-3, activez un autre AnJ préparé (ou passez l'activation s'il n'y en a aucun sur la killzone). Cet agent peut effectuer deux actions **Combattre** pendant son activation, mais il ne peut pas se déplacer de plus de 12" par tournant.

Nécroderme: Cet agent ne peut pas être estropié et on ne peut pas modifier ses caractéristiques. Chaque fois qu'un agent tire sur cet agent, dégradez de 1 le x de la règle Perforante (le cas échéant). Notez que la règle Perforante 1 serait donc ignorée.

Réanimation Inéluctable: Quand cet agent est neutralisé, avant de le retirer de la killzone, placez un marqueur de Réanimation sous le centre de son socle. Puis, retirez-le comme s'il était neutralisé, avec tous les pions et les effets de règles qu'il a (ex: pion de Poison). À l'étape de Préparation de la prochaine phase de Stratégie, jetez D3+1. Après qu'un nombre d'activations égal au résultat ont été résolues:

- Placez cet agent avec un ordre d'Engagement au centre de ce marqueur de Réanimation. Si un ou plusieurs agents l'en empêchent, placez ceux-ci comme si cet agent avait terminé un mouvement ici (voir Présence Dominatrice ci-après).
- Cet agent regagne tous ses PV perdus.
- Retirez le marqueur de Réanimation.

Présence Dominatrice: Cet agent peut se déplacer à travers des parties d'éléments de terrain (y compris des éléments de terrain de type Mur) comme s'ils n'étaient pas là (ce qui prend le pas sur les règles d'élément de terrain) mais doit finir ces mouvements à un endroit où il peut être placé. Quand cet agent se déplace à travers du terrain de type Léger, retirez ce terrain de la killzone sauf s'il est attaché à du terrain de type Lourd. Cet agent peut se déplacer à travers les agents, et terminer son mouvement et être placé par-dessus leur socle. Dans ce cas, retirez lesdits agents de la killzone et placez-les à un endroit où ils peuvent être placés, à portée de contrôle de cet agent (si possible) et aussi proches que possible de leur position précédente. Quand un autre agent est sur un terrain de type Promontoire, s'il est visible de et à 2" à l'horizontale de cet agent (ou réciproquement), il est à Portée de Contrôle de cet agent.



01 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TRAQUE DE L'OMBRE

TROUVER LA SOURCE

La kill team a détecté une signature d'énergie émanant des profondeurs souterraines. Elle doit remonter sa piste dans le labyrinthe troglodyte d'un complexe funéraire xéno et trouver sa source. Alors seulement, elle pourra relâcher de la prison ce qui s'y trouve et l'asservir à sa volonté. Toutefois, les défenseurs de la nécropole feront tout pour protéger ses secrets.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: N'importe quelle combinaison d'AnJ avec un total de caractéristiques de Points de Vie de 110 maximum. Placez-les avec un ordre de Dissimulation entièrement dans les territoires des AnJ, à couvert et répartis équitablement entre les deux killzones.

Localiser la Signature: Sur la killzone inférieure, si l'élément de terrain de sarcophage (C1) n'a pas été placé, la première fois qu'un agent de joueur entre dans chaque salle qui a un marqueur d'objectif, jetez un D3, en ajoutant 1 au résultat pour chaque salle qui a déjà été fouillée pendant la bataille. Sur 4+, placez le sarcophage au centre du marqueur d'objectif orienté selon la carte. S'il s'agit de la dernière salle ayant un marqueur d'objectif dans laquelle entrée, le jet de D3 est automatiquement 4+.

Légende:



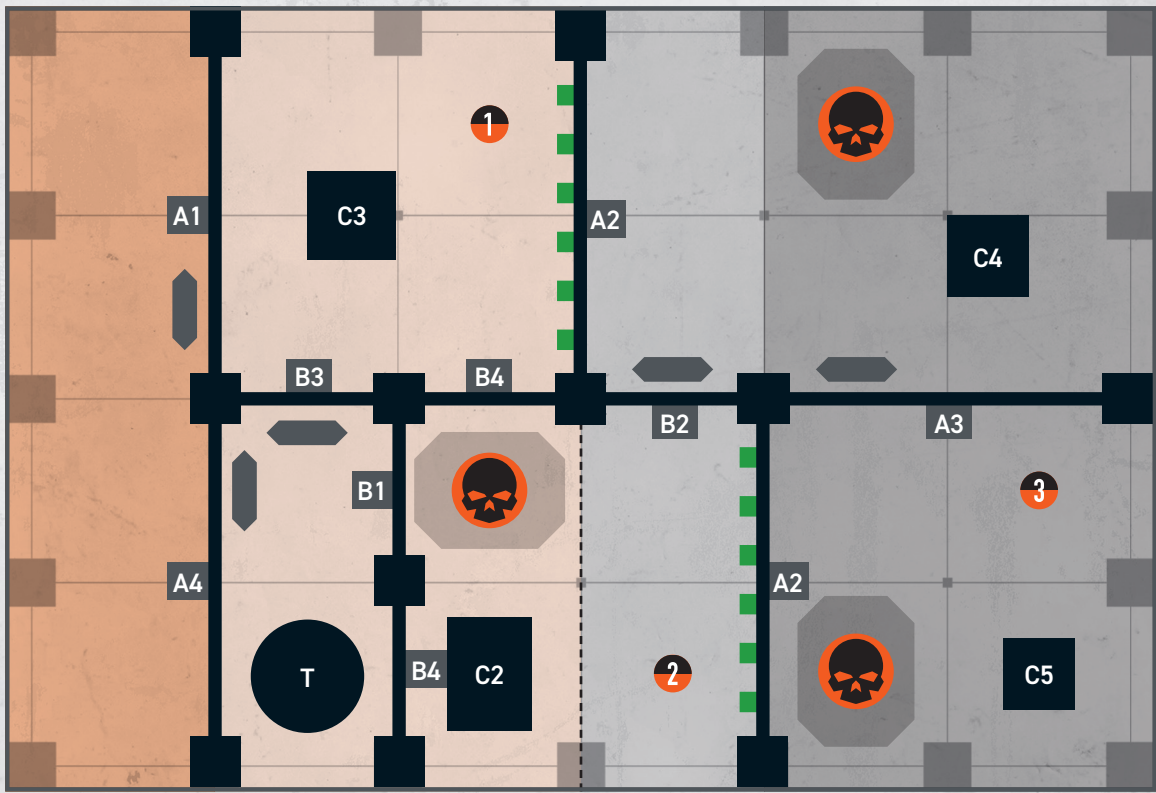
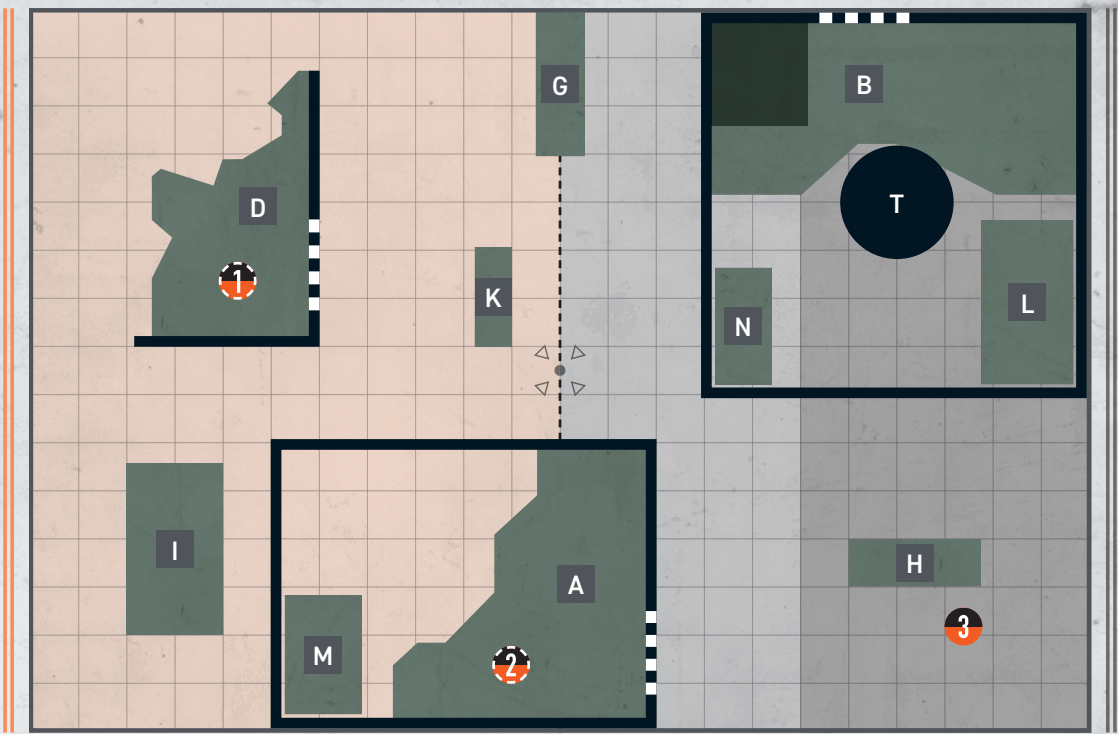
Renforts d'AnJ: En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie après la première, placez D3+1 AnJ de Renfort préparés avec un ordre de Dissimulation sur la killzone inférieure. Chacun doit être placé de sorte qu'un point d'accès d'écoutille tiré au hasard soit à sa portée de contrôle (il y a 3 écoutilles, donc jetez un D3. Peu importe si l'écoutille est fermée).

VICTOIRE

Quand un agent de joueur finit une activation avec le sarcophage (C1) à sa portée de contrôle, cet élément de terrain a été scanné. Quand le sarcophage a été scanné 3 fois, la bataille se termine et le ou les joueurs gagnent.

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





02 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TRAQUE DE L'OMBRE

LE SARCOPHAGE



S'introduisant plus profondément dans la nécropole, la kill team a sécurisé la source d'énergie : un sarcophage de sombreroche scellé. Toutefois, extraire son contenu requiert un équipement spécialisé. Ses agents à la surface doivent transférer la machinerie nécessaire dans les profondeurs afin de briser le sarcophage. Les défenseurs du tombeau se ruent pour les empêcher de parvenir à leurs fins.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: N'importe quelle combinaison d'AnJ avec un total de caractéristiques de Points de Vie de 110 maximum. Placez-les avec un ordre de Dissimulation entièrement dans les territoires des AnJ, à couvert et répartis équitablement entre les deux killzones.

Mission Séparée: La moitié des agents de joueur doit être placée dans la zone d'insertion de joueur sur la killzone inférieure. L'autre moitié doit être placée sur le terrain de type Promontoire du Bastion B sur la killzone supérieure.

Extraction: Quand on place les agents avant la bataille, le ou les joueurs doivent choisir 1 agent sur la killzone supérieure pour qu'il porte votre marqueur d'Extraction. Les agents amis peuvent effectuer l'action **Ramasser un Marqueur** sur celui-ci. Tant qu'un agent porte ce marqueur, il ne peut pas être retiré et placé à nouveau à plus de 6", et il ne peut pas effectuer d'action **Charger** ou **Sprinter**.

Renforts d'AnJ: En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie après la première, placez D3+1 AnJ de Renfort préparés avec un ordre de Dissimulation sur la killzone inférieure. Chacun doit être placé de sorte qu'un point d'accès d'écoutille tiré au hasard soit à sa portée de contrôle (il y a 4 écoutilles, donc jetez 1 D6 et relancez si le résultat est un 5 ou un 6. Peu importe si l'écoutille est fermée).

Extraction de Cœur: Traitez l'élément de terrain de sarcophage (C1) comme un marqueur d'objectif (en plus des règles normales pour cet élément de terrain). Ce marqueur d'objectif commence la bataille avec 2 points d'Intégrité.

ACTION DE MISSION

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

EXTRAIRE LE CŒUR 1PA

▶ Si l'agent actif porte votre marqueur d'Extraction, contrôle l'élément de terrain de sarcophage (C1) et si cet élément de terrain n'est contesté par aucun AnJ, retirez 1 point d'Intégrité à cet élément de terrain.

◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action au premier tournant, alors qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ou si un agent ami a déjà effectué cette action pendant ce tournant.

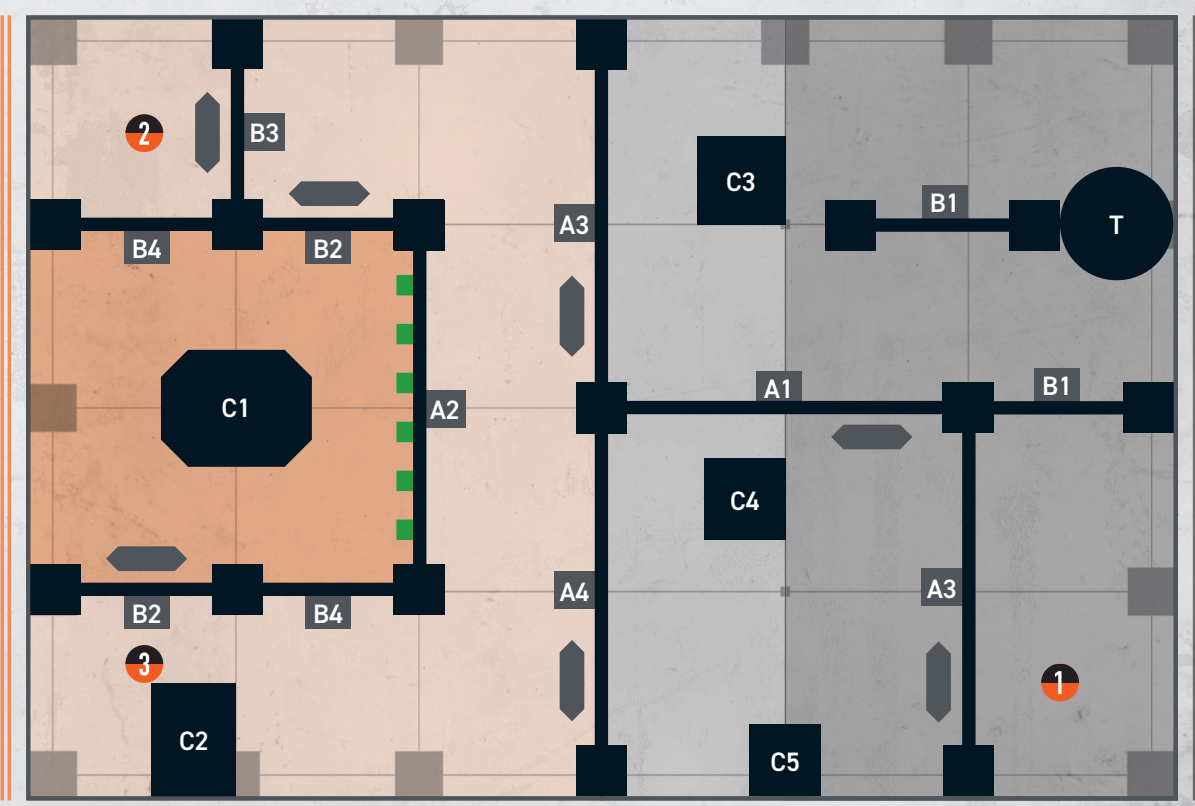
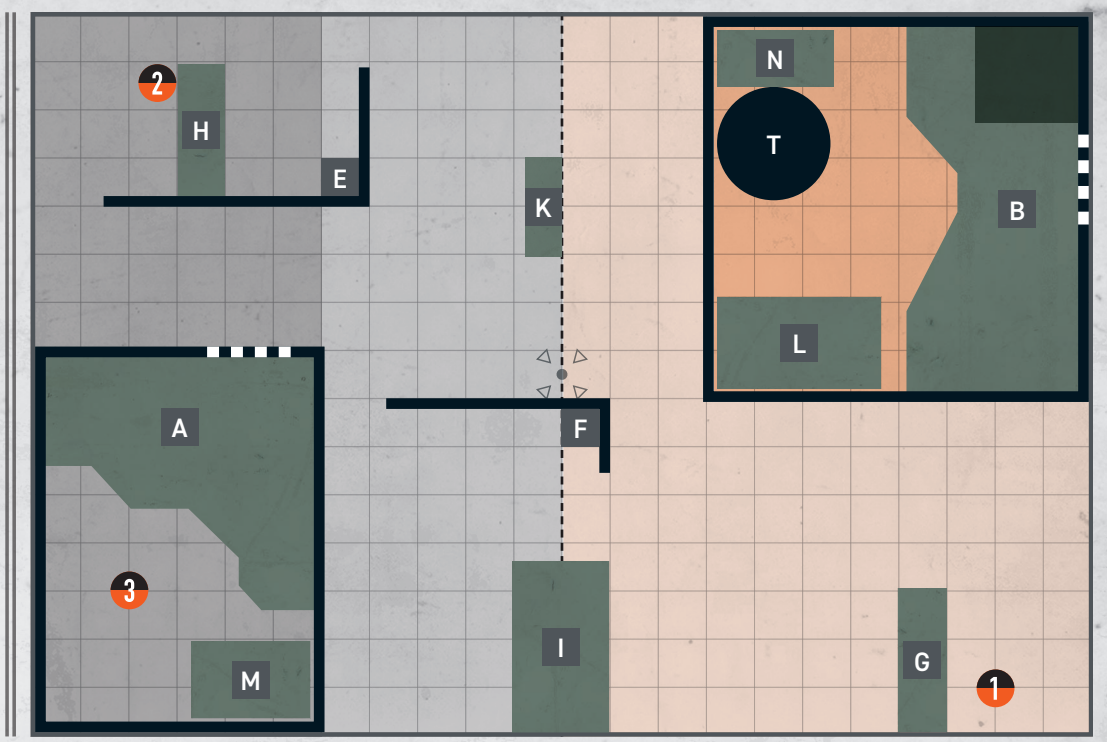
VICTOIRE

Si l'élément de terrain de sarcophage (C1) n'a plus de point d'Intégrité, la bataille se termine et le ou les joueurs gagnent.

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

"LA NÉCROPOLE NOUS SENT. SES OCCUPANTS SE RÉVEILLEN. FRAPPONS VITE ET FORT, AVANT QU'ILS CONVERGENT EN NOMBRE."

- Dargon Vorak, Seigneur du Chaos du Vol Diabolique



03

MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TRAQUE DE L'OMBRE

LA MORT SE LÈVE



Son sarcophage éventré, le prisonnier s'élève dans toute son horreur macabre. Une Écharde C'tan, celle-ci liée à un fragment d'Aza'gorod, le Nyctophore, s'élève de sa prison tesseract en bouillonnant de fureur psychotique. Leur objectif achevé, ses libérateurs doivent fuir avant d'être annihilés par le fragment dément du Dieu Stellaire, ou exterminés par ses geôliers nécrons vengeurs.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: N'importe quelle combinaison d'AnJ avec un total de caractéristiques de Points de Vie de 90 maximum. Placez-les avec un ordre de Dissimulation entièrement dans les territoires des AnJ, à couvert et répartis équitablement entre les deux killzones. À la fin du premier tournant, retirez l'élément de terrain de sarcophage (C1) de la killzone inférieure et placez l'AnJ d'Écharde C'tan du Nyctophore au centre de la salle.

Évasion: Quand un agent de joueur finit son activation sur le terrain de type Promontoire du Bastion B et hors de portée de contrôle des agents ennemis, vous pouvez le retirer de la killzone: il s'est échappé.

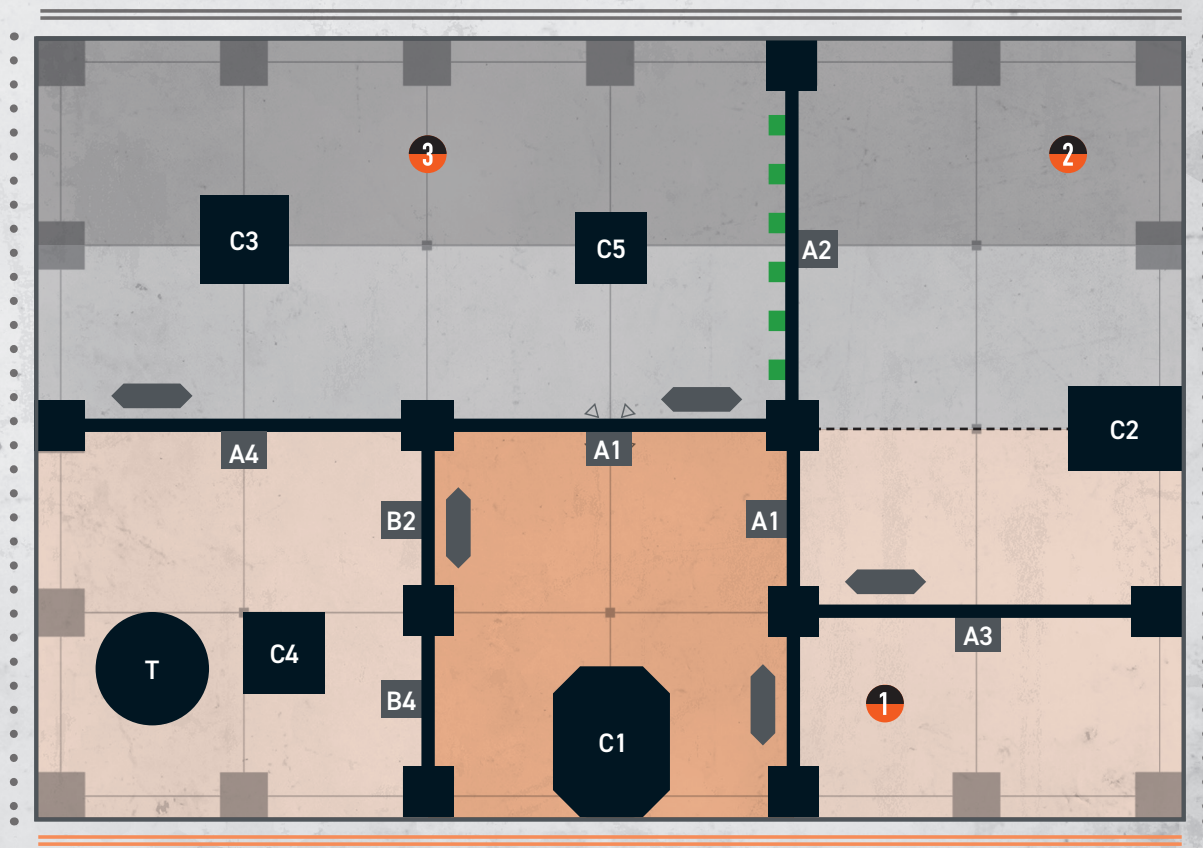
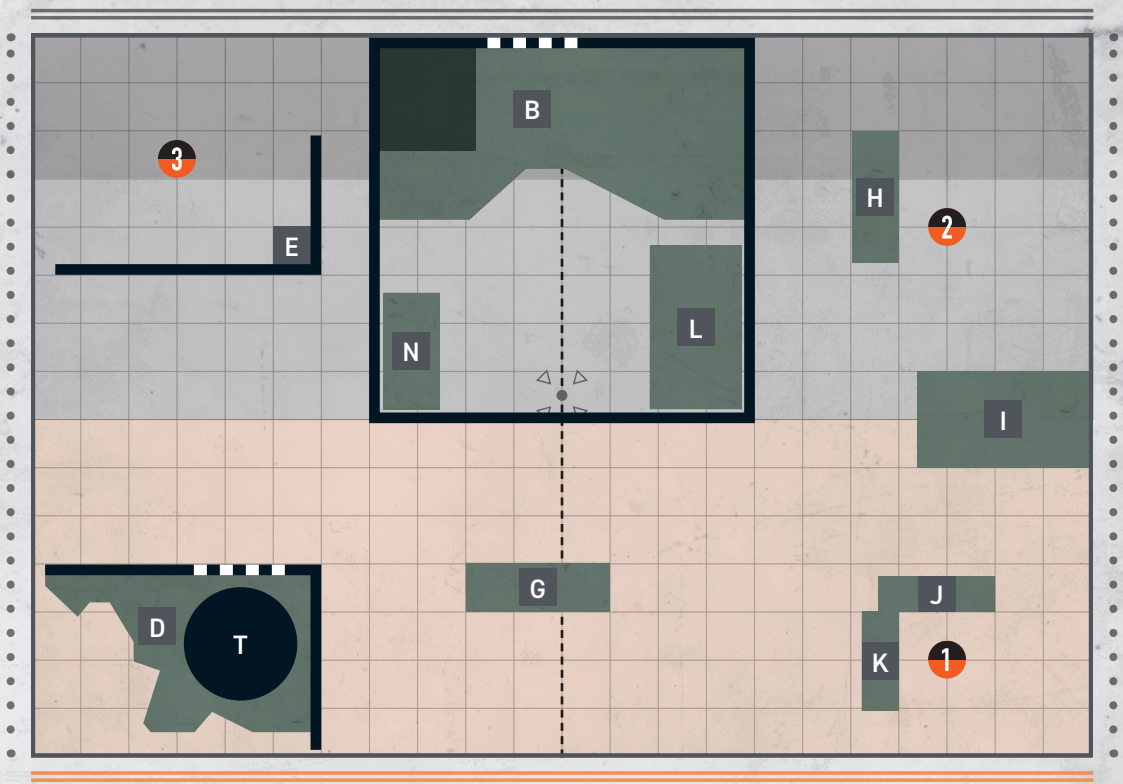
VICTOIRE

Quand tous les agents de joueur ont été retirés de la killzone, la bataille se termine. Si au moins un tiers des agents de joueur (en arrondissant au supérieur) se sont échappés, le ou les joueurs gagnent. Sinon, le ou les joueurs perdent.



"IL A FAIM DE LIBERTÉ. IL A FAIM DE VENGEANCE. IL SE LIBÉRERA DE CE JOUG MORTEL ET NOUS UNIRA TOUS DANS L'OUBLI BÉATIFIQUE."

- Enregistrement des divagations de l'Oracle





PACK DE MISSIONS D'OPÉS ADVERSES : TRAQUE DE L'OMBRE

PACK DE MISSIONS D'OPÉS ADVERSES : TRAQUE DE L'OMBRE » RÉGLES

Voici un pack de missions joueur contre joueur (JcJ) pour des parties utilisant la killzone de Descente qui, dans cette publication, utilise la Killzone: Volkus (supérieure) et la Killzone: Monde-nécropole (inférieure). Les joueurs s'affrontent tout en devant composer avec des AnJ (agents non-joueurs), un troisième camp qui attaquera les deux joueurs et perturbera la bataille. Les joueurs devront adapter leur jeu pour mitiger la menace que représentent les AnJ.

MISSIONS

En pages 74-79, vous trouverez trois missions. Pour une partie occasionnelle, vous pouvez la tirer au hasard en jetant un D3, ou choisir celle qui vous intéresse le plus. Vous pouvez sinon jouer les missions dans l'ordre (1-3) pour narrer l'histoire de votre ou vos kill teams explorant un hypogée nécron. Toutefois, prenez garde à la mission 3: Éveil, qui représente un défi coriace si les choses dégénèrent. Notez aussi que chaque fois qu'une mission se réfère à "la killzone", il s'agit à la fois de la killzone supérieure et de la killzone inférieure.

ANJ

Utilisez les AnJ comme décrit en page 60. Quand une mission vous demande de placer des AnJ, tirez au dé. En commençant par le gagnant, chaque joueur place à tour de rôle un AnJ jusqu'à en avoir placé le nombre requis. Pour placer un AnJ, tirez au hasard une catégorie comme décrit en page 60 (c.-à-d. en jetant 2D6), puis placez-le comme décrit par la mission.

ACTIVATION DES ANJ

Après que le dernier joueur a activé un agent, mais avant que le premier joueur en active à nouveau un, 1 AnJ s'active (s'il y en a un). En d'autres termes, ils s'activent en dernier dans la séquence d'alternance. Si un AnJ préparé est censé s'activer (c.-à-d. pas l'Écharde C'tan du Nyctophore) et s'il y en a plusieurs, les joueurs tirent au dé et le gagnant décide lequel s'active.

Quand un AnJ s'active, utilisez son comportement et le principe de menace (expliqués ci-contre). Un AnJ ne peut pas contre-attaquer. Le tournant se termine une fois que tous les agents de joueur et les AnJ sont indisponibles.



COMPORTEMENT

La carte technique de chaque AnJ a un comportement qui détermine ce qu'il fait. Chaque comportement indique l'ordre qu'il reçoit quand il est activé.

Quand un AnJ est censé effectuer une action, effectuez la première action à laquelle il a accès selon son comportement. S'il ne peut faire aucune action, il devient indisponible (ou passe dans le cas d'une contre-attaque).

Dans une killzone de Descente, des règles s'ajoutent afin que les AnJ puissent obéir à leur comportement.

- Ils effectueront l'action **Actionner une Écoutille** si nécessaire pour obéir à leur comportement.
- Ils peuvent se déplacer entre les killzones via les marqueurs de Point d'Entrée et les plateformes de téléportation.
- Ils doivent se déplacer à couvert si possible, mais ce sera parfois impossible sur la killzone inférieure s'ils tentent de **Charger** ou **Tirer**.

PRINCIPE DE MENACE

Le principe de menace est utilisé pour prendre des décisions pour les AnJ activés (qui charger, qui combattre, sur qui tirer, etc.). Toutefois, dans ce pack de missions, il diffère de celui du pack de missions d'Opés Conjointes (p. 59), car il y aura rarement une option aussi défavorable pour l'un et l'autre des joueurs.

À la place, quand un AnJ s'active, le plus proche agent de joueur visible qu'il peut combattre/sur lequel il peut tirer/vers lequel il peut se déplacer (selon ce que son comportement détermine) est la cible de l'AnJ. S'il n'y en a aucun de visible, utilisez le plus proche, et souvenez-vous qu'escalader un marqueur de Point d'Entrée est considéré comme coûtant 3" lorsqu'on détermine une telle distance. Si plusieurs agents de joueur sont équidistants de l'AnJ, tirez au dé et le gagnant choisit. L'adversaire du joueur qui contrôle la cible de l'AnJ contrôlera l'AnJ pour cette activation, et il doit tout faire pour combattre/faire tirer/déplacer l'AnJ afin qu'il menace la cible (selon ce que son comportement détermine). Notez qu'un AnJ peut se déplacer entre les killzones via les marqueurs de Point d'Entrée pour y parvenir.

SÉQUENCE DE JEU D'OPÉS ADVERSES

1. MISE EN PLACE DE LA BATAILLE

- Chaque joueur choisit une kill team pour la bataille.
- Déterminez la mission.
- Placez les éléments de terrain et assurez-vous d'indiquer clairement leur type.
- Tirez au dé: le vainqueur décide qui a l'initiative.
- Placez les marqueurs d'objectif.
- Chaque joueur choisit une zone d'insertion différente, en commençant par le joueur qui a l'initiative.

2. SÉLECTIONNER LES AGENTS

- Les joueurs ressemblent les AnJ à utiliser et les organisent en trois catégories, comme décrit en page 60.
- Les joueurs choisissent secrètement leurs agents pour la bataille, en respectant les règles de sélection de leur kill team. Puis ils les révèlent en même temps.
- Les joueurs choisissent secrètement jusqu'à 4 options d'équipement. Chaque option peut être sélectionnée une seule fois par joueur. Puis ils les révèlent en même temps.
- Chaque joueur gagne 2PC.

3. PLACER LES AGENTS

- Les joueurs placent tour à tour les objets d'équipement devant être placés avant la bataille (échelles, etc.), en commençant par le joueur qui a l'initiative. Notez qu'ils placent les équipements objet par objet, pas option par option. Toutefois, les joueurs ne peuvent pas placer d'équipement sur la killzone inférieure sauf s'il est entièrement dans une salle qui contient leur zone d'insertion.
- Les joueurs placent tour à tour un tiers de leur kill team (en arrondissant au supérieur), en commençant par le joueur qui a l'initiative. Quand on place un agent, ce dernier doit être entièrement sur sa zone d'insertion, et doit recevoir un ordre de Dissimulation. Prenez garde à la zone d'insertion et aux critères de placement de la mission, car ceux-ci varient.

4. JOUER LA BATAILLE

- Au premier tournant, les joueurs tirent au dé et le gagnant décide qui a l'initiative. En cas d'égalité, le joueur qui n'avait pas l'initiative pendant le placement décide.

5. FIN DE LA BATAILLE

- La bataille se termine au moment indiqué par la mission. Si un joueur se retrouve sans agent sur la killzone avant la fin de la bataille, l'autre joueur joue les tournants restants jusqu'à ce que la bataille se termine.
- Le joueur avec le plus de PdV est le vainqueur. Si les joueurs en ont autant, c'est une égalité. Toutefois, à la mission 3: Éveil, la mission spécifique qui est le vainqueur.

01

MISSION D'OPÉS ADVERSES : TRAQUE DE L'OMBRE

DANS LES PROFONDEURS

Sur un site de construction troglodyte, deux kill teams s'affrontent brutalement. Toutefois, tandis que les combats s'enfoncent sous la surface, il est vite évident qu'elles ne sont pas seules. Les excavations ont perturbé un complexe funéraire nécron. Les défenseurs de l'antique structure s'éveillent pour défendre leur sanctuaire contre ceux qui veulent en piller les secrets.

RÈGLES DE MISSION

Déploiement Restreint: À l'étape Placer les Agents, on ne peut pas placer d'agent sur la killzone inférieure; de plus, on ne peut pas placer d'équipement sur la killzone inférieure (ni des marqueurs qu'on place à cette étape, ex: marqueurs de Champ de Mines, marqueurs de Détecteur de Mouvement, etc.).

AnJ: Pour la killzone inférieure, la première fois qu'un agent de joueur ouvre chaque salle, ou la première fois qu'un agent de joueur est dans cette salle (selon ce qui arrive en premier), l'adversaire place 1 AnJ entièrement dans cette salle, à plus de 2" des autres agents (si possible).

ACTION DE MISSION

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

SÉCURISER

1 PA

- ▶ 1 marqueur d'objectif que contrôle l'agent actif est sécurisé par votre kill team jusqu'à ce que la kill team ennemie sécurise ce marqueur d'objectif.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action au premier tournant, ni tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

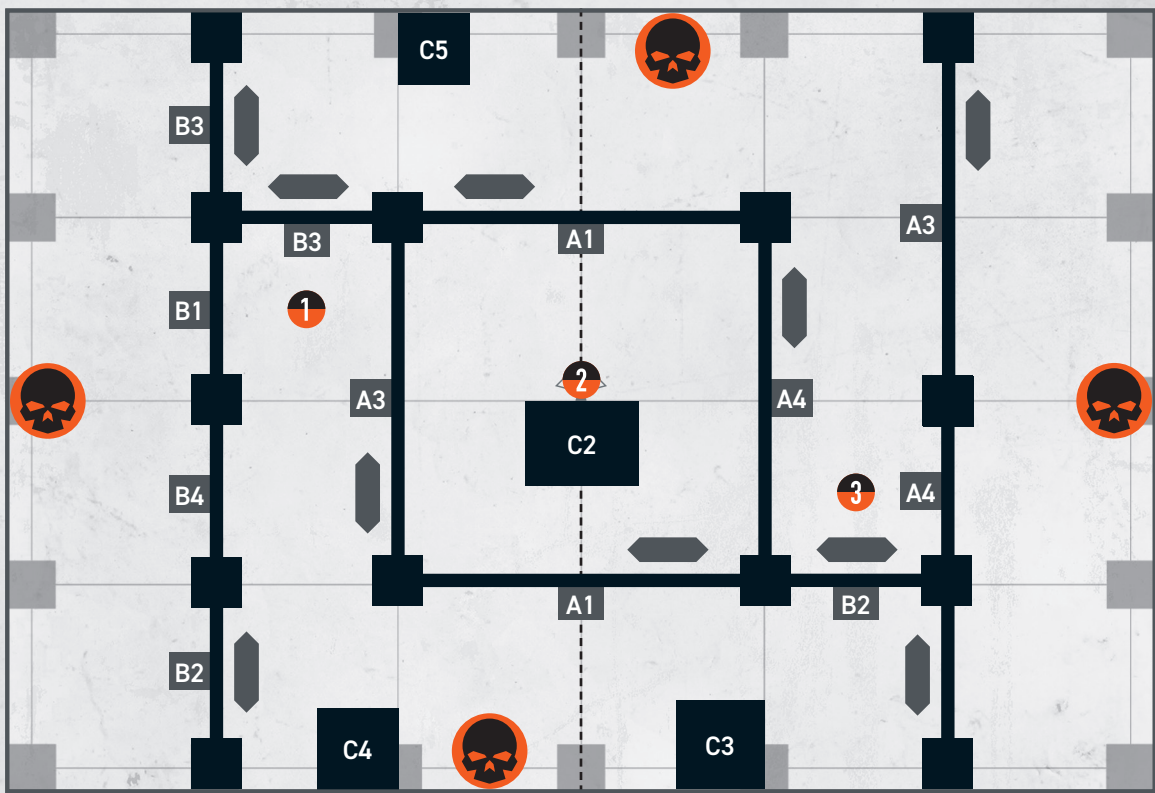
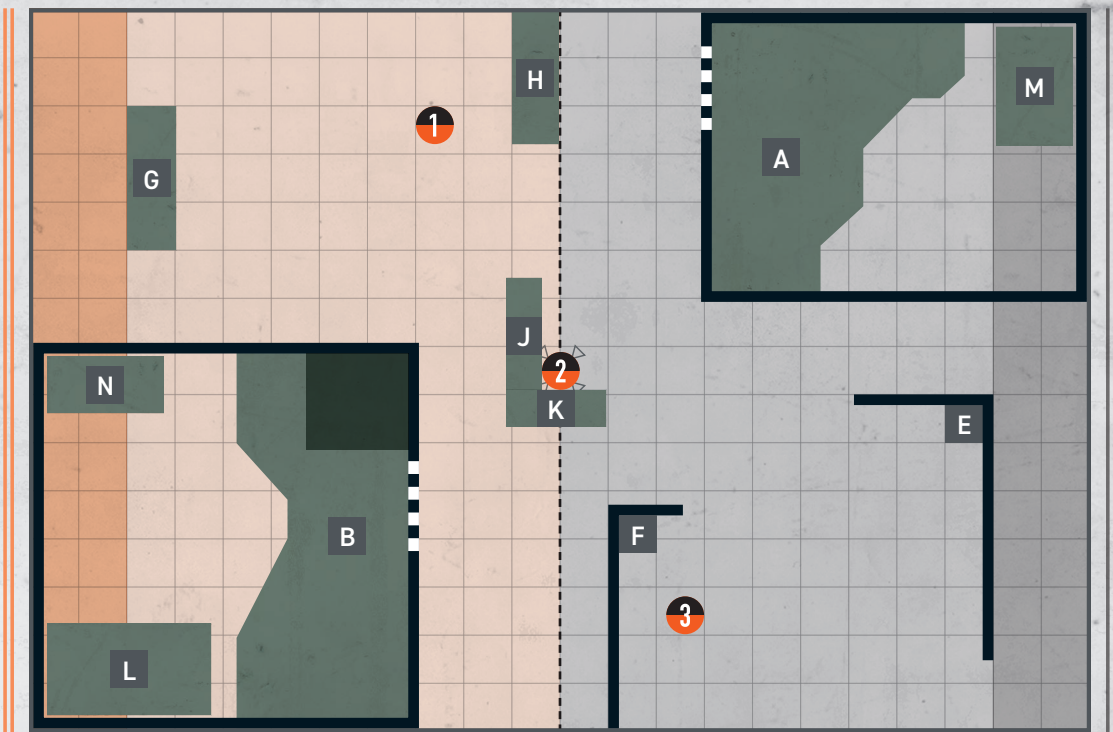
VICTOIRE

Pour chaque marqueur d'objectif que votre kill team a sécurisé, vous marquez 1PdV.

Pour chaque marqueur d'objectif que des agents amis contrôlent, vous marquez 1PdV.

À la fin de chaque tournant après le troisième, si le moindre joueur a marqué des PdV, il peut choisir de mettre fin à la bataille. Si tous les agents de joueur sont neutralisés, la bataille se termine.





02 MISSION D'OPÉS ADVERSES : TRAQUE DE L'OMBRE

FORCER LA CRYPTTE

Remontant jusqu'à sa source le flot d'énergie funeste qui émane du labyrinthe nécron, les kill teams convergent vers le cœur scellé de la structure. Chacune cherche à repousser sa rivale et les gardiens xénos de la nécropole avant de descendre plus profondément dans le dédale sépulcral. Elles pourront peut-être y découvrir les chambres centrales de la cryptte, et l'origine de la puissance qui y gît.

RÈGLES DE MISSION

Déploiement Restreint: À l'étape Placer les Agents, un tiers de la kill team de chaque joueur doit être placé sur la killzone inférieure. Les deux tiers restants de chaque kill team doivent être placés sur la killzone supérieure.

AnJ: À l'étape Placer les Agents, après avoir placé l'équipement mais avant d'avoir placé les kill teams, chaque joueur place tour à tour un AnJ jusqu'à en avoir placé deux chacun, en commençant par le joueur avec l'initiative. Chaque AnJ doit être placé sur la killzone inférieure, à plus de 8" des zones d'insertion et à plus de 4" les uns des autres (si possible). À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, après avoir préparé tous les agents, s'il n'y a pas d'AnJ sur la killzone inférieure, le joueur qui n'a pas l'initiative place 1 AnJ préparé avec un ordre de Dissimulation à 3" de l'angle supérieur ou inférieur droit de la killzone inférieure.

Légende:



RENFORTS ANJ

Cryptte Verrouillée: Le marqueur d'objectif commence la bataille verrouillée. À la fin de chaque tournant après le troisième, si le marqueur d'objectif est déverrouillé (voir à droite) et si un ou des agents d'un joueur le contrôlent, ce joueur peut mettre fin à la bataille.

ACTION DE MISSION

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

DÉVERROUILLER LA CRYPTTE 1PA

▶ Jetez un D3 et ajoutez le numéro du tournant au résultat: si le total est 6 ou plus, 1 marqueur d'objectif verrouillé que l'agent actif contrôle devient déverrouillé; si le total est 5 ou moins et s'il y a moins de 4 AnJ sur la killzone inférieure, votre adversaire place 1 AnJ préparé avec un ordre de Dissimulation à 3" de l'angle supérieur ou inférieur droit de la killzone inférieure.

◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action au premier tournant, ni tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

VICTOIRE

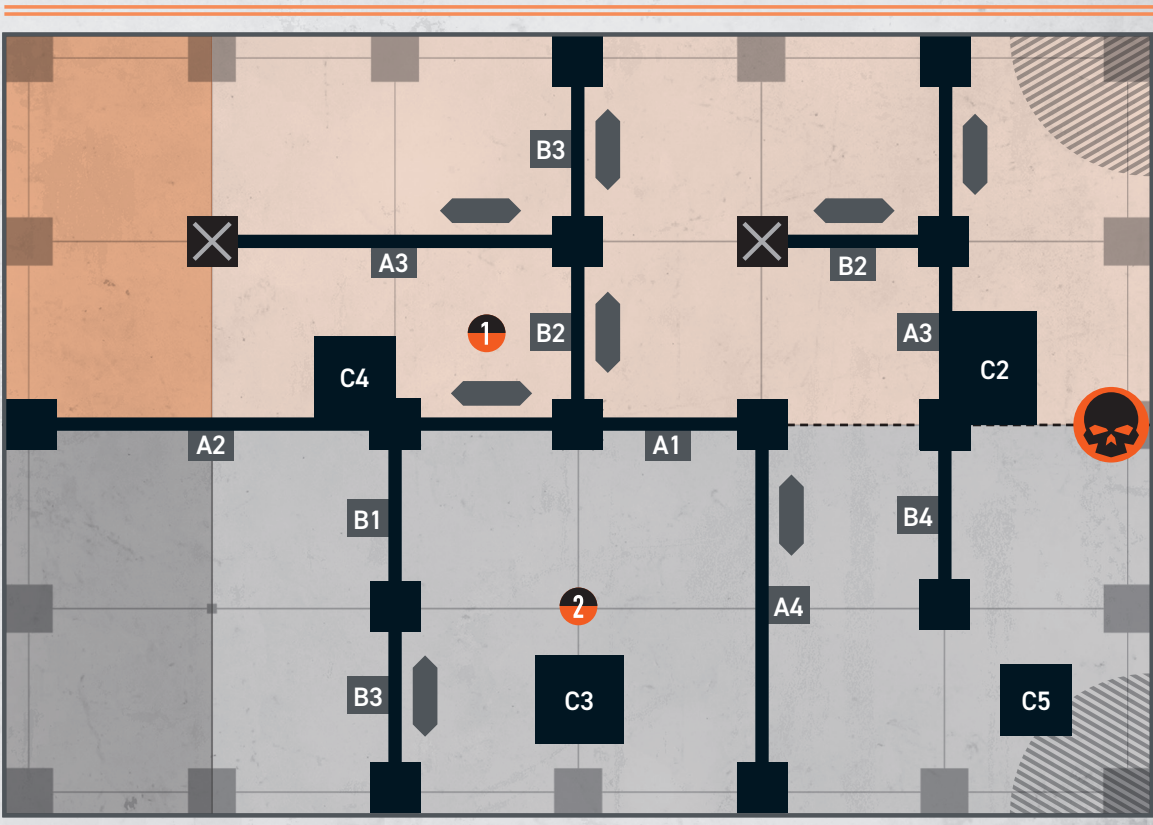
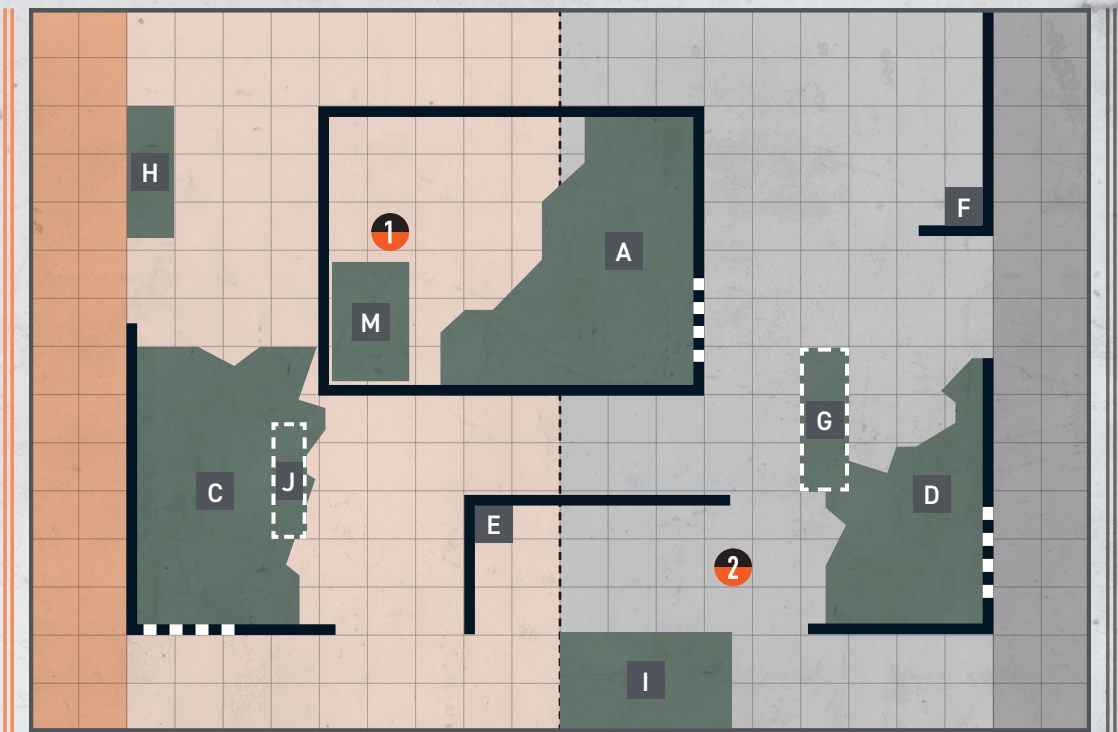
Si un agent ami déverrouille le marqueur d'objectif, vous marquez 1PdV.

À la fin de la bataille, si des agents amis contrôlent le marqueur d'objectif déverrouillé, vous marquez 1PdV.

À la fin de la bataille, pour chaque marqueur de Point d'Entrée que des agents amis contrôlent, vous marquez 1PdV. Les agents amis contrôlent un marqueur de Point d'Entrée si le total des LPA de ceux qui contestent les deux marqueurs au même numéro est supérieur à celui des agents ennemis.

"JE SENS UNE PRÉSENCE MALFAISANTE AVIDE QU'ON LA DÉLIVRE. NOUS DEVONS BRISER SES ENTRAVES!"

- Dargon Vorák, Seigneur du Chaos du Vol Diabolique



03 MISSION D'OPÉS ADVERSES : TRAQUE DE L'OMBRE

ÉVEIL

La crypte nécron est ouverte. Alors que les gardiens de la nécropole continuent de s'éveiller pour tenter d'exterminer les intrus, les kill teams rivales s'affrontent pour sécuriser la brèche et les voies d'accès vers les ténèbres en dessous. Là, elles découvriront enfin la nature terrifiante de la puissance malveillante prisonnière au cœur de la structure labyrinthique.

RÈGLES DE MISSION

Déploiement Restreint: À l'étape Placer les Agents, au moins un tiers de la kill team de chaque joueur doit être placé sur chaque killzone; de plus, on ne peut pas placer d'équipement dans la salle centrale de la killzone inférieure (ni de marqueurs qu'on place à cette étape, ex: marqueurs de Champ de Mines, marqueurs de Détecteur de Mouvement, etc.).

AnJ: Ne placez aucun AnJ à cette mission (mais l'AnJ d'Écharde C'tan du Nyctophore arrivera plus tard, voir la règle Cauchemar Éveillé ci-contre).

Percer la Crypte: Les marqueurs de Point d'Entrée commencent la bataille non escaladables. Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de **Brèche** (voir Killzone: Monde-nécropole) alors qu'un marqueur de Point d'Entrée est à leur portée de contrôle (au lieu d'un point de brèche). Dans ce cas, au lieu de résoudre les effets de cette action, vous pouvez rendre ce marqueur de Point d'Entrée escaladable pour les deux killzones.

Trouver la Relique: On peut effectuer l'action **Ramasser un Marqueur** sur le marqueur d'objectif. Quand un agent porte le marqueur d'objectif, dégradez de 1 la caractéristique de Touche de ses armes et il ne peut pas être retiré et placé à nouveau à plus de 6". Un agent qui porte le marqueur d'objectif peut franchir le bord de killzone de n'importe quel joueur sur la killzone supérieure; si la moindre partie de son socle franchit ainsi un bord de killzone, il est retiré de la killzone et s'est échappé.

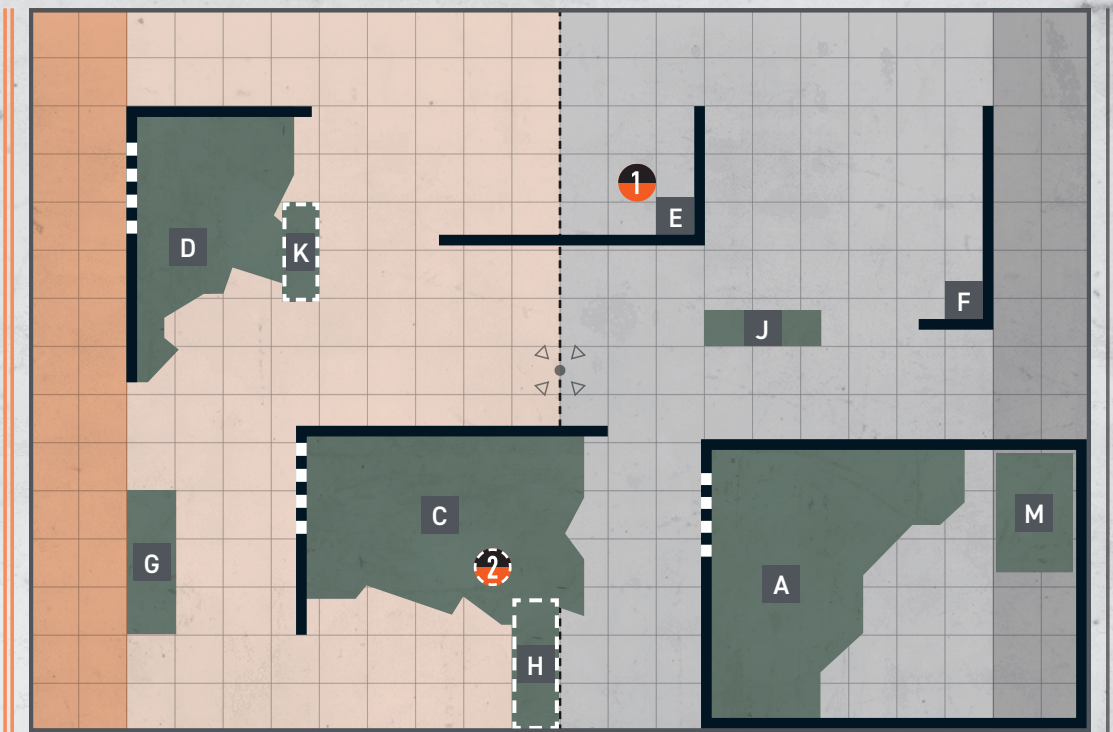
Cauchemar Éveillé: La première fois qu'on effectue l'action **Ramasser un Marqueur** sur le marqueur d'objectif, jetez 2D3. Après qu'on a résolu un nombre d'activations égal au résultat (outre l'activation actuelle), placez l'AnJ d'Écharde C'tan du Nyctophore préparé avec un ordre d'Engagement sur un élément de terrain de plateforme de téléportation (T) tiré au hasard. Tout agent de joueur sur cette plateforme de téléportation est neutralisé et retiré de la bataille (cela prend le pas sur toute autre règle).

VICTOIRE

Si un agent ami qui porte le marqueur d'objectif s'échappe, la bataille se termine et vous êtes vainqueur.

Si tous les agents de joueur sont neutralisés, la bataille se termine et c'est une égalité.







CARTES DE KILLZONE DE DESCENTE

Les pages suivantes présentent des cartes de killzone de Descente à utiliser avec d'autres packs de missions. Avec leurs trois marqueurs d'objectif, elles sont parfaites pour des packs de missions comme Opés Préliminaires (*Livre de Base de Kill Team*) ou Opés Approuvées (disponibles séparément). Suivez simplement la séquence de jeu spécifié par ces packs de missions, mais placez la killzone en utilisant ces cartes à la place.



KILLZONE DE DESCENTE » CARTE DE MISSION UNIVERSELLE 1

