



AMÉLIORATION DE KILLZONE : INFESTATION TYRANIDE

L'Amélioration de Killzone : Infestation Tyranide compte 2 sacs de gestation, 2 tumeurs crache-écharde, 2 tours capillaires, 1 nid de couvain, 2 buttes d'infécouvain, 2 racines capillaires et 2 événements à spores. Elle compte aussi un nid de couvain supplémentaire ou une cheminée à spores, selon l'assemblage que vous choisissez à chaque bataille.

Cette amélioration de killzone vous permet de créer une infestation tyranide sur votre killzone. Les missions de cette publication sont conçues autour de l'utilisation de l'Amélioration de Killzone : Infestation Tyranide combinée à la Killzone : Volkus (*Livre de Base de Kill Team*), mais avec un peu de créativité, vous pouvez les adapter à d'autres killzones.

Chacun des éléments de terrain de l'Infestation Tyranide est spécifié ici. Ils n'offrent pas de règles supplémentaires (autres que les habituelles règles Léger ou Lourd) car ils sont pensés pour être utilisés avec les AnJ et les cartes de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ de Typhon, qui fournissent des règles supplémentaires.

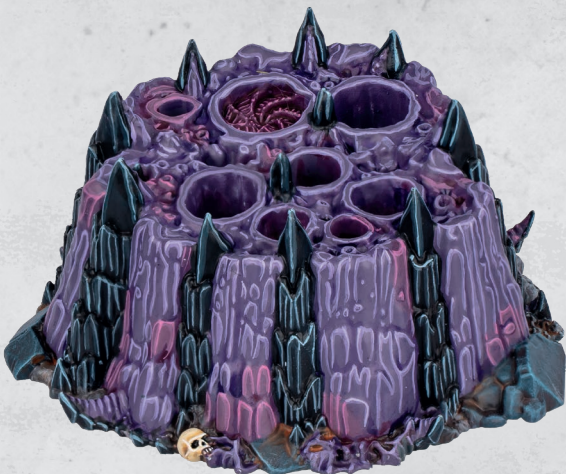
CHEMINÉE À SPORES (LOURD)



TOUR CAPILLAIRE (LOURD)



NID COUVAIN (LÉGER)



BUTTE D'INFRACOUVAIN (LÉGER)



SAC DE GESTATION (LÉGER)



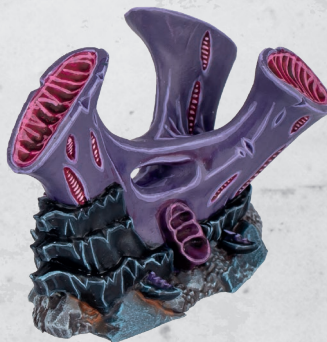
RACINE CAPILLAIRE (LÉGER)



TUMEUR CRACHE-ÉCHARDES (LÉGER)



ÉVENT À SPORES (LÉGER)





PACK DE MISSIONS D'OPÉS CONJOINTES : TYPHON

Voici un pack de missions joueur contre environnement (JcE) pour des parties coopératives ou en solo qui utilisent la Killzone: Volkus et les éléments de terrain de l'Amélioration de Killzone: Infestation Tyranide. Il implique un ou des joueurs qui affrontent une infestation tyranide représentée par 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 arranger entre vous.

Si vous le souhaitez, un joueur peut être le maître de jeu. Il gèrera les AnJ en les déplaçant, en jetant les dés pour eux, etc., tandis qu'un ou plusieurs autres joueurs contrôleront une kill team. Le maître de jeu contrôlera toujours les AnJ comme les règles de ce pack de missions le spécifient, il prendra seulement la responsabilité de la pression de cette gestion et de la prise de décision, si bien que les joueurs qui pourront se concentrer sur leurs propres agents et s'amuser !

MISSION

Vous trouverez six missions. Pour une partie occasionnelle, vous pouvez la tirer au hasard en jetant un D6, ou en choisissant celle qui vous intéresse le plus. Vous pouvez sinon relier les parties ensemble en une campagne arborescente. Commencez par la mission 1: Sonder le Xénoréseau, et chaque mission suivante sera alors déterminée par l'issue de la précédente, comme indiqué ci-dessous. Si le ou les joueurs gagnent, suivez la flèche verte. S'ils perdent, suivez la flèche rouge.

SÉLECTION DE KILL TEAM

Le ou les joueurs utilisent une seule kill team. Si vous jouez en solo, choisissez votre kill team normalement. Si vous jouez en coopératif, choisissez une kill team normalement et partagez-vous les agents, ou bien prenez chacun une demi-kill team. Si elles ont un effectif impair, arrondissez au supérieur (ou à l'inférieur pour corser le défi). En cas de kill teams distinctes, rappelez-vous que certaines règles spécifient certains agents grâce aux mots-clés, si bien que les règles d'une kill team n'interagiront pas forcément avec l'autre.

Votre kill team affrontera des agents non-joueurs (AnJ) générés procéduralement. Contrairement à vos agents entraînés, les AnJ sont des xénos soumis à un comportement instinctif: Hormagaunts, Termagants, Nuées de Voraces, etc. De fait, vous n'avez pas à leur choisir de kill team. À la place, utilisez les cartes techniques. Vous pouvez aussi créer vos propres cartes techniques pour refléter précisément leurs caractéristiques en utilisant des kill teams existantes comme guide: ignorez simplement ce qui ne vous semble pas approprié.



SÉQUENCE DE JEU

1. Mise en Place de la Bataille

- Choisissez une kill team, ou deux demi-kill teams, et partagez-vous les agents.
- Déterminez la mission.
- Mettez en place la killzone en utilisant la Killzone: Volkus et l'Amélioration de Killzone: Infestation Tyranide, en plaçant les éléments de terrain comme spécifié sur la carte de la mission.
- Les zones d'insertion sont assignées aux joueurs et aux AnJ comme spécifié sur la carte de la mission.

2. Sélectionner les Agents

- Le ou les joueurs choisissent leurs agents pour la bataille, en respectant les règles de sélection de leur kill team.
- Le ou les joueurs choisissent les AnJ utilisés. *Kill Team: Typhon* propose des figurines de Rôdeurs, d'Hormagaunts et de Nuées de Voraces, mais les joueurs sont libres d'utiliser des figurines de leur collection, ou même de mélanger différents AnJ.
- Le ou les joueurs choisissent jusqu'à 4 options d'équipement (4 au total, pas 4 par joueur). Chaque option ne peut être choisie plus d'une fois. Ne choisissez pas d'équipement pour les AnJ.
- Le ou les joueurs gagnent 2PC (2 au total, pas 2 par joueur). Les AnJ ne gagnent aucun PC.

3. Placer les Agents

- Le ou les joueurs placent leurs équipements à placer avant la bataille (échelles, etc.).
- Les AnJ sont placés en premier; la mission spécifiera comment et où.
- Le ou les joueurs placent ensuite leurs agents. Chaque agent doit être entièrement dans sa zone d'insertion et avec un ordre de Dissimulation.

4. Jouer la Bataille

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

5. Fin de la Bataille

- La bataille s'achève quand la mission le spécifie.
- Les conditions de victoire de la mission spécifieront comment déterminer le vainqueur.

ÉQUIPEMENT

Ne sélectionnez pas d'équipement pour les AnJ de ce pack de missions.

PHASE DE STRATÉGIE

Quand on tire au dé pour décider qui a l'initiative, on jette 1 dé pour les AnJ et 1 dé pour le ou les joueurs. Si les AnJ gagnent le tir au dé, ils choisissent toujours d'avoir l'initiative.

Les AnJ ne gagnent pas de PC. En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, piochez une carte d'événement Typhon. À chaque phase de Stratégie après la première, si les AnJ n'ont pas l'initiative, faites ainsi deux fois par tournant à la place. Les AnJ passent toujours leur tour une fois que toutes leurs **MANŒUVRES STRATÉGIQUES** requisés ont été utilisées.

Les cartes d'événement Typhon fournissent des règles supplémentaires pour diversifier et corser la bataille: imaginez-les comme des subterfuges stratégiques d'AnJ. À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, remélangez toutes les cartes d'événement Typhon utilisées au tournant précédent dans leur pile.

COMPORTEMENT

Chaque carte technique d'AnJ a un comportement qui détermine ce que l'AnJ fait. Chaque comportement spécifie l'ordre que l'AnJ reçoit quand il est activé. Quand un AnJ effectue une action (y compris quand il contre-attaque), effectuez la première action qu'il peut faire selon son comportement. S'il ne peut faire aucune action, il devient indisponible (ou passe dans le cas d'une contre-attaque).

PRINCIPE DE MENACE

Quand vous prenez des décisions pour les AnJ, utilisez le principe de menace: choisissez la pire option pour vous! Cela permet de déterminer quel AnJ préparé vous activez, comment il se déplace, tire et combat, comment résoudre ses dés, etc. Il y a quelques exemples ci-dessous (qui indiquent l'ordre de priorité des décisions à prendre) pour vous guider, mais si une option vous paraît pire que les autres, choisissez-la toujours en priorité! 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 **Combattre** ou **Tirer** (selon ce qu'indique son comportement), tout en étant la pire menace 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 d'un joueur.
3. Est le plus proche d'un agent d'un joueur.

Placer un AnJ

Les AnJ doivent être placés comme la mission le spécifie, mais si plusieurs options sont valides, le ou les joueurs placent chaque AnJ de sorte qu'il:

1. Ait le plus de chances d'empêcher le ou les joueurs de gagner (nombre de missions requièrent que les agents de joueur contrôlent les éléments de terrain où sont placés des AnJ pour gagner, et placer ces derniers de façon appropriée pourra empêcher cela).
2. Soit à portée de contrôle d'un agent de joueur afin de mieux effectuer l'action **Combattre** (si l'AnJ a ce comportement).
3. Ne soit pas une cible éligible.
4. Soit mieux à même d'effectuer l'action **Charger** ou **Tirer** (si l'AnJ a ce comportement).

Action Combattre

Un AnJ effectue une action **Combattre** alors que plusieurs agents ennemis sont à portée de contrôle. Il combat l'agent ennemi qui:

1. A le plus de chances d'être neutralisé.
2. A le plus de chances d'aider le ou les joueurs à gagner.
3. Est préparé.

Action Tirer

Un AnJ effectue une action **Tirer** action et plusieurs agents ennemis sont des cibles éligibles. Il tire alors sur l'agent ennemi qui:

1. Est non masqué.
2. N'est pas à couvert.
3. Est le plus proche.
4. Est blessé.
5. Est préparé.

DIFFICULTÉ

Si vous voulez accroître ou réduire la difficulté des missions, voici quelques moyens d'y parvenir:

- Modifiez le nombre d'AnJ placés. Quand ce nombre est aléatoire, augmentez ou diminuez leur quantité et/ou leur probabilité d'être placés.
- Modifiez le type d'AnJ placés. Les Hormagaunts sont mortels, mais avec un peu d'expérience, vous pouvez anticiper leur comportement. Des AnJ plus variés, comme ceux qui sont plus rapides, plus forts, peuvent tirer, etc., accroissent la difficulté.
- Augmentez ou diminuez la quantité de cartes d'événement Typhon à chaque tournant, ou retirez-en certaines de la pile afin d'accroître la probabilité de piocher ce celles qui menacent le plus votre kill team. Ces cartes ajoutent un élément d'imprévisibilité au jeu, le ou les joueurs devront donc peut-être être plus méfiants pour en tenir compte, ou bien seront au contraire plus libres si la menace des cartes d'événement est réduite.

CARTES TECHNIQUES D'ANJ

Kill Team : Typhon fournit des figurines d'AnJ Rôdeurs, Hormagaunts et Nuées de Voraces. Quand une mission vous dit de placer un AnJ, placez un AnJ Hormagaunt (l'AnJ Nuée de Voraces ne se place qu'en utilisant une carte d'événement Typhon).

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser d'autres figurines tyranides de votre collection. Ceci vous permettra de varier les défis et d'augmenter la rejouabilité des missions de ce pack. Vous trouverez un ensemble de cartes techniques d'AnJ pour les figurines tyranides les plus communes (que vous trouverez dans cette boîte et dans la Patrouille Warhammer 40,000: Tyranides). En guise de règle optionnelle, si les joueurs sont tous d'accord avant la partie, quand la mission vous dit de placer un AnJ, tirez au hasard en jetant 2D6 et en consultant le tableau suivant, ou un tableau de votre invention:

2D6	AnJ
2-3	BARBGAUNT
4-6	TERMAGANT
7-9	HORMAGAUNT
10-11	BONDISSEUR DE VON RYAN
12	RÔDEUR

LIMITE D'ANJ

Nous conseillons de limiter le nombre d'AnJ sur la killzone à 10 à la fois: ne placez pas ceux qui dépasseraient cette limite. Si, au moment de placer plusieurs AnJ, vous devez dépasser cette limite, et que vous devez les placer à des endroits différents, utilisez le principe de menace pour déterminer où les placer, sans dépasser la limite d'AnJ.

"HAUSSE DE L'ACTIVITÉ DE LA BIO-ANOMALIE. DENSITÉ DE SPORES EN AUGMENTATION. DÉCLENCHEMENT DES ESTIMATIONS SELON CRITÈRES DE STIMULANTS CHIMIQUES. PROXIMITÉ, ÉMANATIONS PSYCHONEURALES : THÉORÈMES INVALIDÉS. IDENTIFICATION DE BIO-ANOMALIES AVEC XÉNO-CACHE VX-3. MAINTENANT ÉTABLIE À 52.7 % DE CONFIRMATION."

- dernier rapport du serf de reconnaissance MX-890



CARTE TECHNIQUE D'ANJ

HORMAGAUNT



LPA

2

MVT

7"

SVG

5+

PV

7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Griffes tranchantes	4	3+	3/4	-

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 effectuer ni l'une ni l'autre, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

1. **Combattre.**
2. **Charger** l'agent joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure).
4. **Sprinter** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible.

28

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

NUÉE DE VORACES



LPA

2

MVT

6"

SVG

5+

PV

10

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

Horreurs Cachées: Quand cet agent a un ordre de Dissimulation et est à couvert, il ne peut pas être choisi comme une cible éligible, ce qui prend le pas sur les autres règles (ex: terrain de type Promontoire).

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 effectuer ni l'une ni l'autre, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

1. **Combattre.**
2. **Charger** l'agent joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure).
4. **Sprinter** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible.

40

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

BARBGAUNT



LPA

2

MVT

6"

SVG

4+

PV

12

NOM	A	T	D	RÈGLES
Lance-barbillons (mobile)	5	4+	3/5	Déflagration 2"
Lance-barbillons (immobile)	5	4+	3/5	Déflagration 2", Inexorable, Lourde
Griffes et dents	3	4+	2/3	-

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

1. **Battre en Retraite** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée. Sinon, à un endroit d'où il pourra voir un marqueur d'objectif.
2. **Tirer.**
3. **Repositionnement** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée, sinon, à un endroit adéquat pour mieux réussir la mission (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure, si possible).
4. **Sprinter** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée, sinon, à un endroit adéquat pour mieux réussir la mission.

40

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

RÔDEUR



LPA

3

MVT

7"

SVG

5+

PV

20

NOM	A	T	D	RÈGLES
Griffes tranchantes	5	3+	4/5	-

Xénoforme Prédatrice: Cet agent peut effectuer 2 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, 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 effectuer ni l'une ni l'autre, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

1. **Combattre.**
2. **Charger** l'agent joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure).
4. **Sprinter** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible.

40

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

TERMAGANT



LPA

2

MVT

6"

SVG

5+

PV

7

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

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

1. **Battre en Retraite** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée. Sinon, à un endroit d'où il pourra voir un marqueur d'objectif.
2. **Tirer.**
3. **Repositionnement** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée, sinon, à un endroit adéquat pour mieux réussir la mission (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure, si possible).
4. **Sprinter** à couvert. Si possible, à un endroit où il aura une cible éligible n'étant pas masquée, sinon, à un endroit adéquat pour mieux réussir la mission.

28

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

BONDISSEUR DE VON RYAN



LPA

3

MVT

7"

SVG

5+

PV

12

NOM	A	T	D	RÈGLES
Griffes tranchantes	5	3+	4/5	-

Xénoforme Prédatrice: Cet agent peut effectuer 2 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, 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 effectuer ni l'une ni l'autre, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

1. **Combattre.**
2. **Charger** l'agent joueur le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure).
4. **Sprinter** en direction de l'agent joueur le plus proche, en se mettant à couvert si possible.

40

LÉGENDE DE CARTE DE MISSION

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

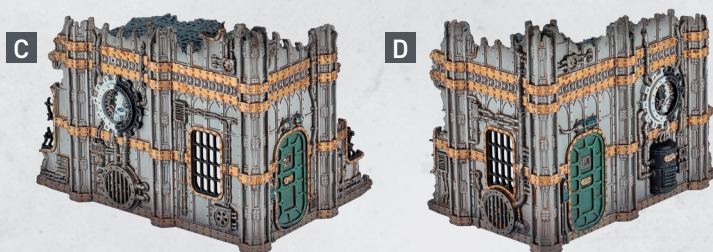


KILLZONE: VOLKUS

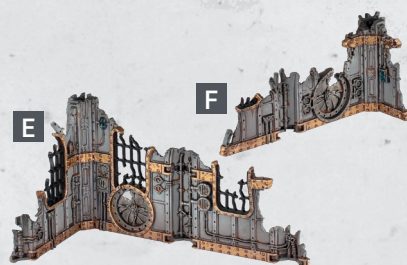
BASTION



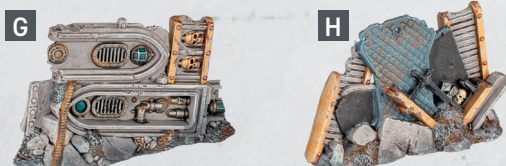
GRANDE RUINE



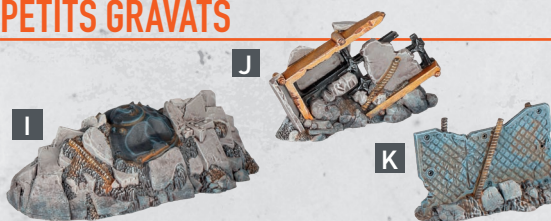
PETITE RUINE



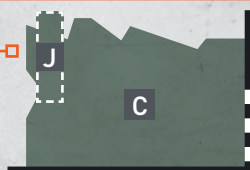
GROS GRAVATS



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.



AMÉLIORATION DE KILLZONE : INFESTATION TYRANIDE

CHEMINÉE À SPORES

O



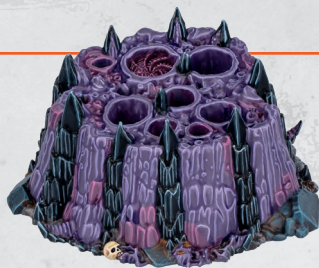
TOUR CAPILLAIRE

P



NID COUVAIN

Q



BUTTE D'INFRACOUVAIN

R



SAC DE GESTATION

S



RACINE CAPILLAIRE

T



TUMEUR CRACHE-ÉCHARDES

U



ÉVENT À SPORES

V



01

MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TYPHON

SONDER LE XÉNORÉSEAU

Ayant découvert des excroissances xénos insidieuses, des commandants ont ordonné une exploration pour déterminer l'ampleur de l'infestation. Il faut déployer des drones de reconnaissance, et des éclaireurs sacrificiels, sur tous les itinéraires menant potentiellement aux entrailles de ces excroissances.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: Quand on place des agents avant la bataille, placez 1 AnJ entièrement dans chaque zone d'insertion d'AnJ, aussi proche que possible d'un élément de terrain de nid de couvain (Q) ou de butte d'infracouvain (R).

Enquêter sur l'Infestation: Traitez les éléments de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infracouvain (R) comme des marqueurs d'objectif (en plus des règles normales de ces éléments de terrain). Les agents amis peuvent effectuer l'action de mission suivante:

DÉPLOYER UN DRONE DE RECHERCHE

1PA

- ▶ 1 élément de terrain de nid de couvain (Q) ou de butte d'infracouvain (R) que l'agent actif contrôle est exploré par un drone de recherche.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action pendant le premier tournant, tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ou si ce marqueur d'objectif est déjà exploré par un drone de recherche.

Tyranides en Sommeil: Tous les AnJ commencent la bataille **EN SOMMEIL**. Les AnJ **EN SOMMEIL** sont indisponibles et ne peuvent pas être préparés. Un AnJ est **RÉVEILLÉ** s'il subit des dégâts, si on lui tire dessus, ou si un agent joueur est à 6" de lui. Quand un AnJ est **RÉVEILLÉ**, il est aussitôt préparé et n'est plus **EN SOMMEIL**. À l'étape d'Initiative de chaque phase de Stratégie, si tous les AnJ sont **EN SOMMEIL**, le ou les joueurs ont automatiquement l'initiative (ne faites pas de jet).

Alerte: Si une ou plusieurs des conditions d'alerte ci-dessous sont remplies pendant une action, jetez 2D6 à la fin de cette action, et ajoutez-y le score d'alerte (il commence à 0): si le résultat est 9 ou moins, ajoutez 1 au score d'alerte; si le résultat est 10 ou plus, l'alerte est donnée. Les conditions d'alerte sont:

- Un agent effectue l'action **Combattre** ou **Tirer**.
- Des dégâts sont infligés à un AnJ.
- Un agent joueur effectue l'action **Déployer un Drone de Recherche**.
- Un agent joueur se déplace (ou est placé) à portée de contrôle d'un élément de terrain d'Infestation Tyranide.

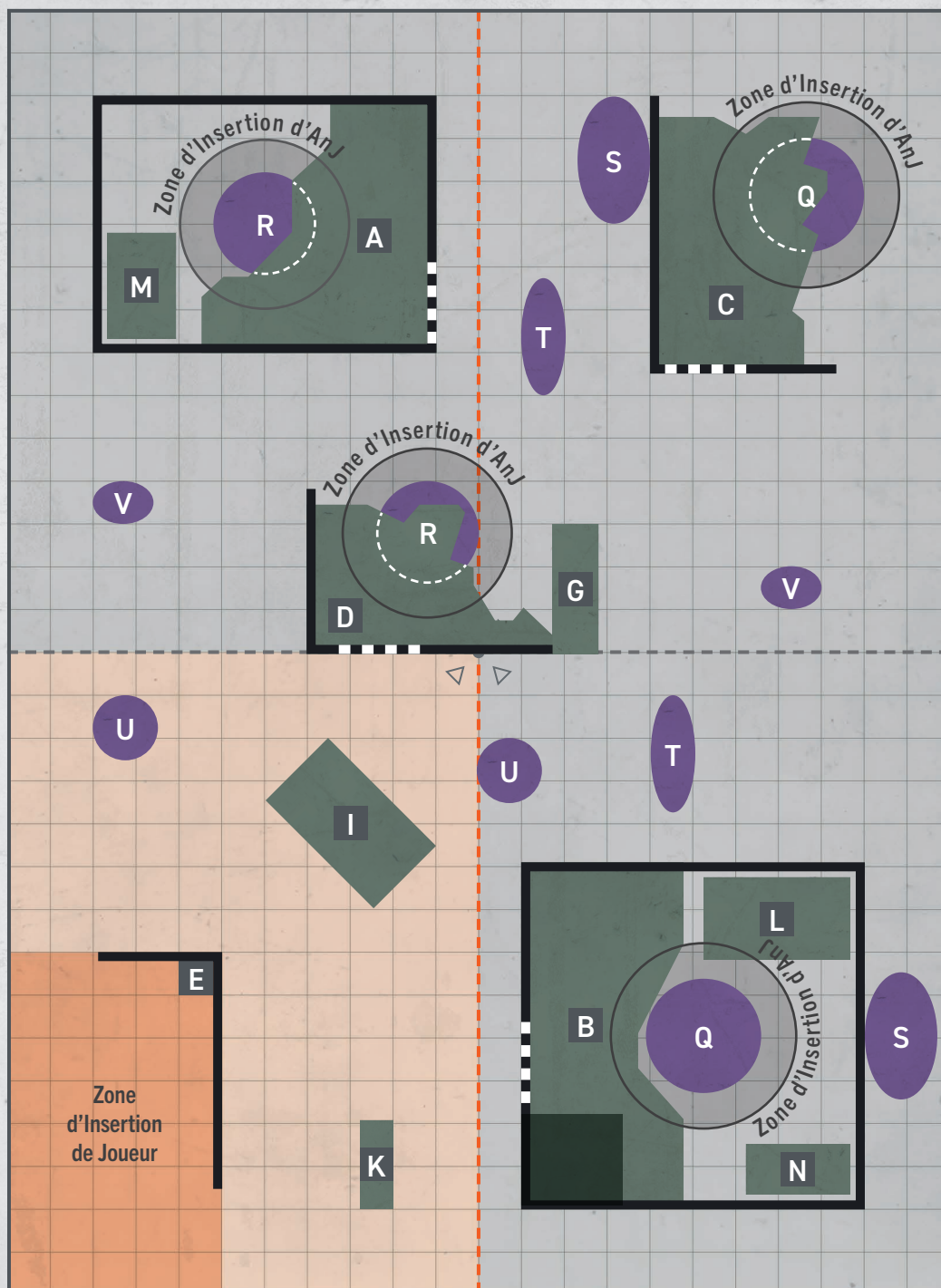
Alerte Donnée: Quand l'alerte est donnée:

- Tous les AnJ sont **RÉVEILLÉS**.
- Placez D3+3 AnJ préparés avec un ordre de Dissimulation. Chacun des 4 premiers doit être aussi proche que possible d'un élément de terrain de nid de couvain (Q) ou de butte d'infracouvain (R) différent. Le reste est placé aussi proche que possible d'un élément de terrain de nid de couvain (Q) ou de butte d'infracouvain (R) élément de terrain tiré au hasard (tirez séparément pour chaque agent).
- À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, jetez 1D6 pour chaque élément de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infracouvain (R) de la killzone (faites un jet séparé pour chacun): sur 4+, placez 1 AnJ aussi proche que possible de cet élément de terrain.

VICTOIRE

Si tous les éléments de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infracouvain (R) sont explorés par un drone de recherche, la bataille prend fin et les joueurs gagnent.

Quand 3 tournants entiers ont été résolus après que l'alarme a été donnée (le tournant où l'alarme a été donnée ne compte pas), ou si tous les agents joueurs sont neutralisés, la bataille prend fin et les joueurs perdent.



02 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TYPHON

PURGER LES SITES DE GESTATION

Les incursions initiales ont fourni des renseignements menant à une découverte sinistre : il y aurait de nombreuses poches grouillantes et prêtes à rompre sous une pression interne. Une foule de bioformes a déjà été détectée dans cette région et, si ces sacs arrivaient à maturité, toute la zone pourrait être submergée. Une purge de ces excroissances gravides est la seule solution.

RÈGLES DE MISSION

AnJ : Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez aucun AnJ. À la place, en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, placez D3+1 AnJ préparé avec un ordre de Dissimulation aussi près que possible de chaque élément de terrain de sac de gestation (S) (faites un jet séparé pour chacun sac de gestation).

Détruire les Sacs de Gestation : Les agents joueurs doivent détruire les éléments de terrain de sac de gestation (S). Ces éléments de terrain sont traités comme des AnJ au regard des dégâts, ont une caractéristique de PV de 20, et sont retirés de la killzone quand leurs points de vie sont réduits à 0 ou moins. Le lance-barbillons de l'AnJ Barbgaunt ne peut pas leur infliger de dégâts (c.-à-d. s'ils sont pris pour cible secondaire de la règle d'arme Déflagration).

Chaque fois qu'un agent joueur effectue l'action **Tirer** :

- Vous pouvez choisir un sac de gestation (S) comme cible éligible tant qu'il est visible de l'agent actif. C'est aussi une cible secondaire éligible le cas échéant (c.-à-d. pour les règles d'armes Déflagration et Torrent).
- Les sacs de gestation (S) peuvent être masqués (traitez l'ensemble comme un socle), mais ne peuvent pas être à couvert.
- Traitez la caractéristique de Touche de l'agent actif comme étant 2+ quand il tire sur un sac de gestation, puis appliquez les autres modificateurs à ces caractéristiques normalement (par exemple, estropié).
- Jetez un dé de défense supplémentaire pour le sac de gestation (S) (c.-à-d. en général 4, sauf si l'arme est Perforante).
- Chaque sac de gestation (S) a une caractéristique de Sauvegarde de 5+.

Chaque fois qu'un agent joueur effectue l'action **Combattre** :

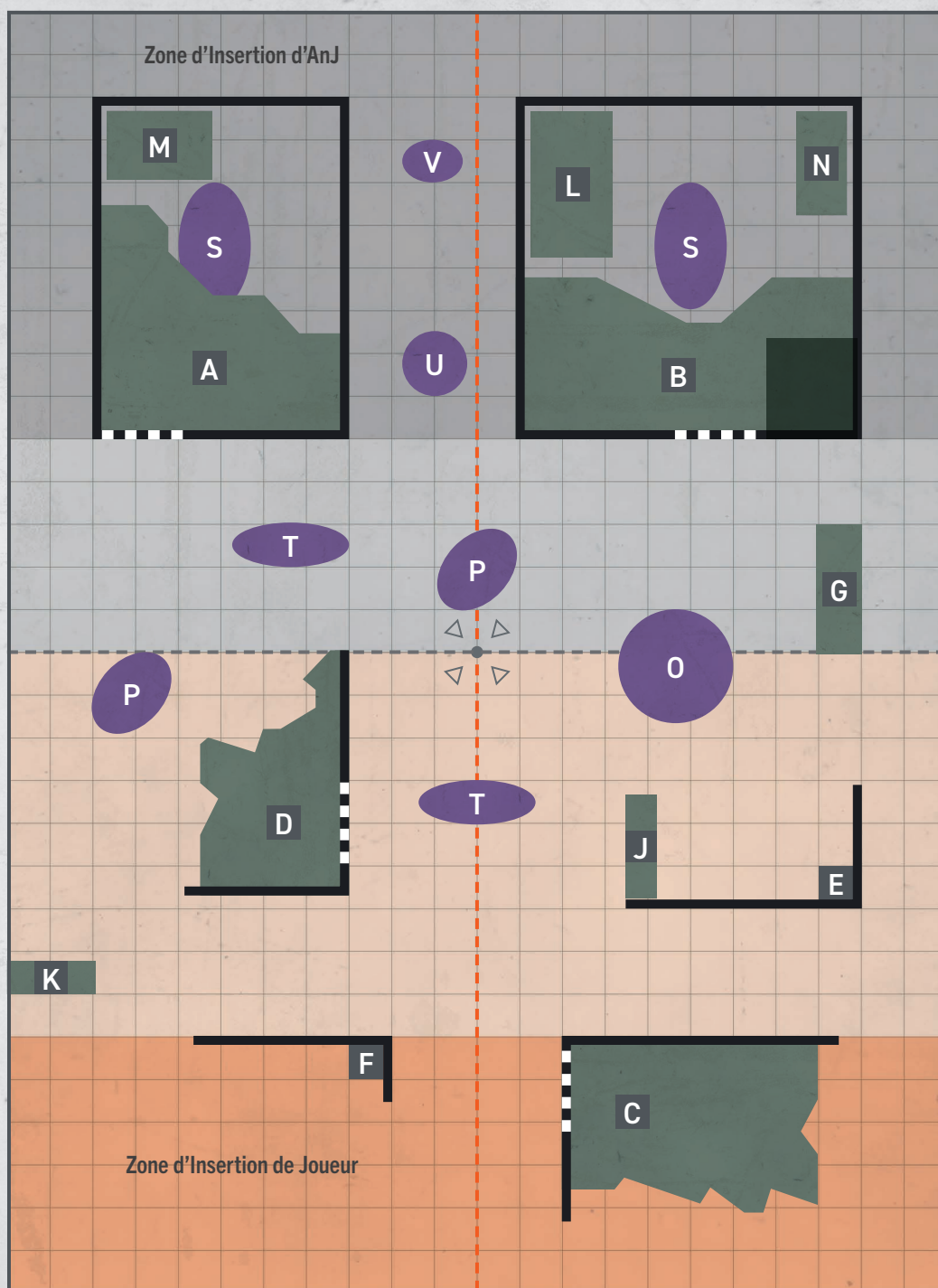
- Vous pouvez choisir un sac de gestation (S) contre lequel combattre, tant qu'il est à portée de contrôle de l'agent actif.
- Les sacs de gestation (S) ne peuvent pas riposter.
- Traitez la caractéristique de Touche de l'agent actif comme étant 2+ quand il tire sur un sac de gestation, puis appliquez les autres modificateurs à ces caractéristiques normalement (par exemple, estropié).

Instinct Agressif : À chaque phase de Stratégie, si un ou plusieurs éléments de terrain de sac de gestation (S) ont perdu un ou plusieurs points de vie ou ont été retirés de la Killzone, utilisez une carte d'événement Typhon supplémentaire en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** pour les AnJ dès lors qu'ils ont l'initiative. De plus, si un sac de gestation (S) a été retiré de la killzone, quand vous utilisez la **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** spécifiée par la règle de mission AnJ ci-contre, jetez deux D3 et choisissez le plus haut pour l'élément de terrain de sac de gestation (S) restant.

VICTOIRE

Si les deux éléments de terrain de sac de gestation (S) ont été détruits (ou retirés de la killzone), la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent.

Si tous les agents joueurs sont neutralisés, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.



03 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TYPHON

RÉPONSE DE L'ESSAIM

Les tentatives de scanner l'entièreté des tunnels organiques de l'infestation ont échoué. Les explorateurs et drones de reconnaissances se sont tus, et des vagues de bioformes nouvellement engendrées ont été lâchées pour repousser les envahisseurs. Il n'y a plus d'autre option que se replier et tenter de récupérer des objectifs secondaires avant que l'essaim n'engloutisse les agents.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez aucun AnJ. À la place, en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, jetez quatre D6 l'un après l'autre et mettez-les de côté dans l'ordre du jet (du premier au dernier): ce sont les dés de renforts d'AnJ.

Renforts d'AnJ: Quand vient le tour d'activer un AnJ, s'il n'y a pas d'AnJ préparé sur la killzone, défaussez le prochain dé de renforts d'AnJ (le cas échéant) et placez 1 AnJ préparé entièrement à une distance égale à sa caractéristique de Mouvement du point sur le bord de la killzone dont le numéro correspond au résultat de ce dé.

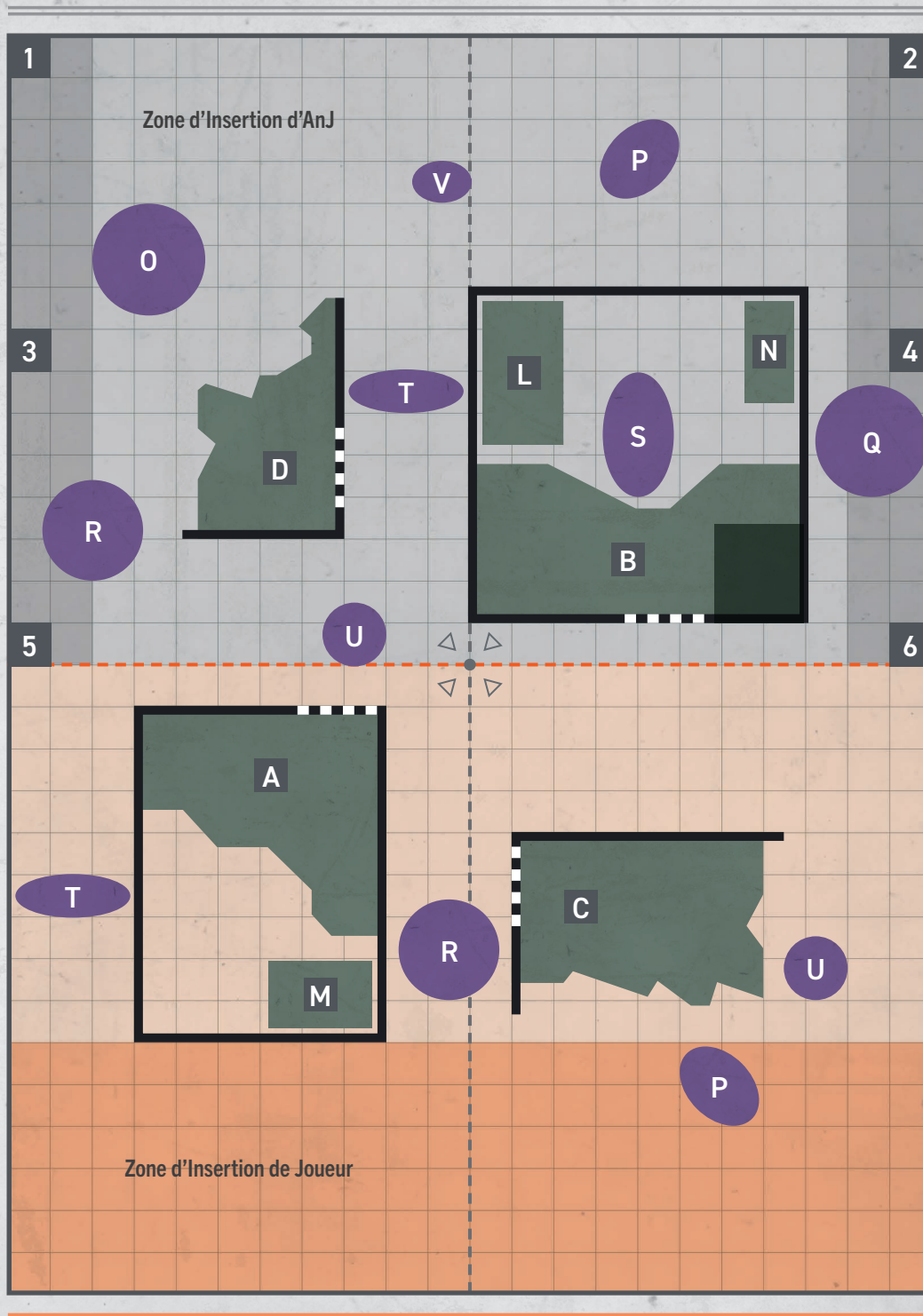
Activez cet AnJ, et il est traité comme ayant effectué l'action **Repositionnement** pendant cette activation. Il peut alors effectuer l'action **Combattre** ou **Tirer** (s'il en est capable) et aura un ordre d'Engagement s'il le peut (sinon, il aura un ordre de Dissimulation). La phase d'Affrontement ne peut pas se terminer tant qu'il reste un ou plusieurs dés de renforts d'AnJ, sauf si la limite d'AnJ a été atteinte, auquel cas défaussez tous les dés de renforts d'AnJ restants.

Évasion: Les agents joueurs peuvent se déplacer au-delà du bord de killzone d'AnJ; si la moindre partie de leur socle le franchit, ils sont retirés de la killzone et se sont évadés.

VICTOIRE

Quand tous les agents joueurs ont été retirés de la killzone, la bataille prend fin. Si la moitié ou plus des agents joueurs se sont échappés, le ou les joueurs gagnent. Sinon, ils perdent.





04 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TYPHON PERCER LE CŒUR

Les rapports révélant l'étendue des tunnels de l'infestation permettent à l'état-major de désigner une région d'excroissances organiques concentrées comme cible prioritaire. Les scanners ont révélé des points faibles dans son réseau, et un barrage d'artillerie pourrait faire s'effondrer la biostructure. Il faut placer manuellement des cibleurs pour orienter le bombardement, mais le temps s'amenuise. Des bioformes se regroupent pour défendre les tunnels, et leurs effectifs enflent à chaque instant.

RÈGLES DE MISSION

AnJ : Quand vous placez des agents avant la bataille, placez D3 AnJ derrière (du côté de la zone d'insertion d'AnJ) chaque bastion (A, B) et nid de couvain (Q) (faites un jet séparé pour chacun élément de terrain). Puis, en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie après la première, placez 1 AnJ aussi près que possible de chaque élément de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infarcouvain (R).

Cibleurs Autodivinatoires : Traitez les éléments de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infarcouvain (R) comme des marqueurs d'objectif (en plus des règles normales de ces éléments de terrain). Les agents amis peuvent effectuer l'action de mission suivante :

IMPLANter UN CIBLEUR 1PA

- ▶ 1 élément de terrain de nid de couvain (Q) ou de butte d'infarcouvain (R) que l'agent actif contrôle a un cibleur d'implanté.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action pendant le premier tournant, tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ou si ce marqueur d'objectif a déjà un cibleur d'implanté.

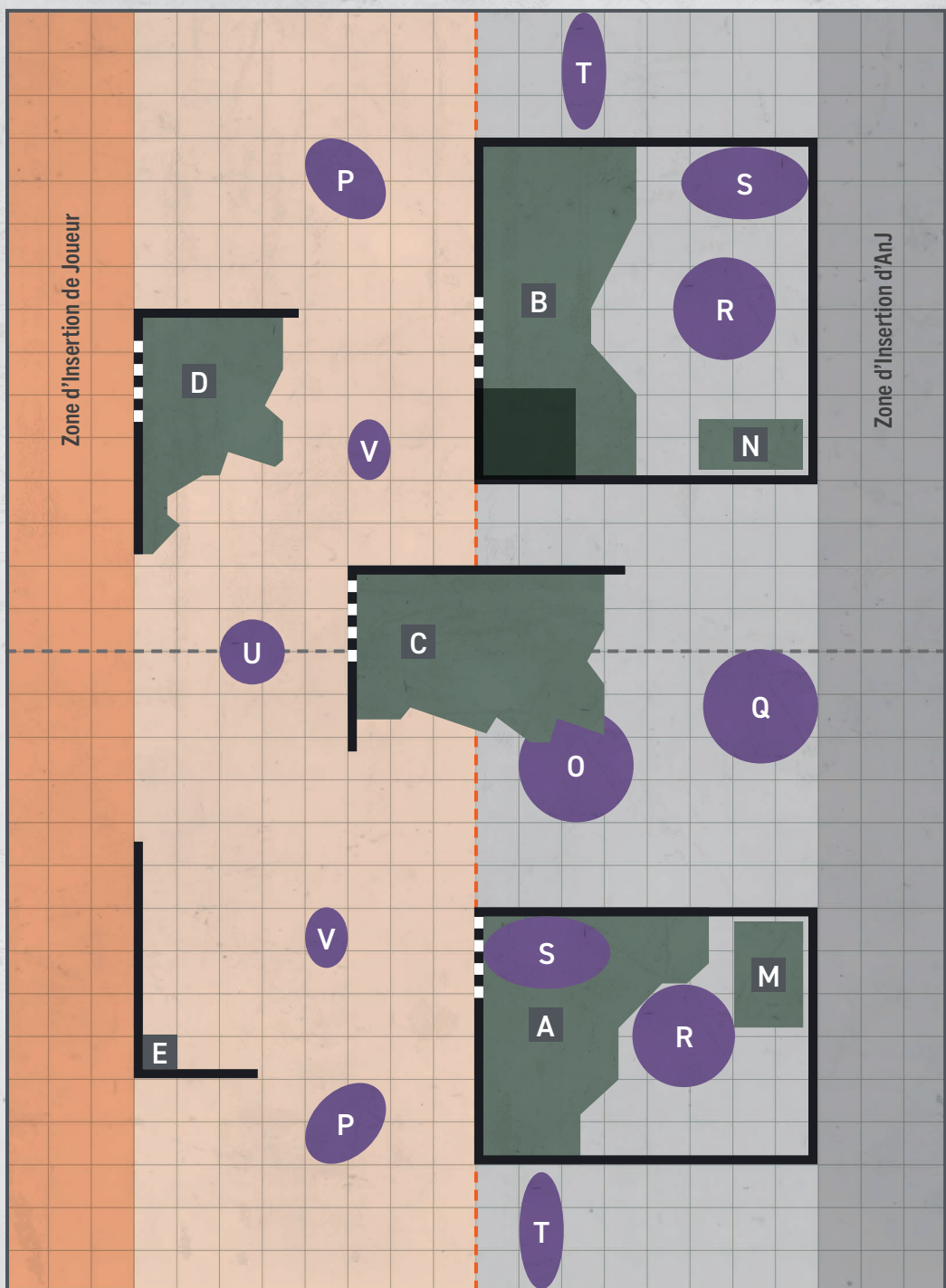
Artillerie Guidée : Les agents joueurs doivent implanter des cibleurs afin que les éléments de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infarcouvain (R) puissent être détruits. Ces éléments de terrain ont une caractéristique de PV de 10 et sont retirés de la killzone quand leurs points de vie sont réduits à 0 ou moins. À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, infligez 2D6 dégâts à chacun de ces éléments de terrain qui ont un cibleur d'implanté, et infligez 2D6 dégâts à chaque agent à 2" horizontalement (faites un jet séparé pour chacun). On ne peut pas infliger de dégâts à ces éléments de terrain d'aucune autre façon.

Noyau Perturbé : Quand vous utilisez la **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** comme spécifié par la règle de mission AnJ ci-contre, pour chaque élément de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infarcouvain (R) qui a été détruit, placez 1 AnJ supplémentaire à chacun de ces éléments restants.

VICTOIRE

Si tous les éléments de terrain de nid de couvain (Q) et de butte d'infarcouvain (R) ont été détruits (ou retirés de la killzone), la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent.

Si tous les agents joueurs sont neutralisés, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.



05 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TYPHON

SACRIFICE DÉSESPÉRÉ

Des éclaireurs, désormais disparus, ont décelé des faiblesses dans la biostructure. Une présence xéno massive à la surface empêche la moindre approche d'une force conséquente, mais on a identifié un point d'accès isolé vers des tunnels, où il serait possible de faire passer clandestinement un dispositif explosif. Il reste donc un espoir de purger l'infestation, mais hélas, il ne viendra pas sans sacrifice.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez aucun AnJ. À la place, en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, placez D3+1 AnJ préparé avec un ordre de Dissimulation aussi près que possible de l'élément de terrain de nid de couvain (Q).

Bombe: Quand le ou les joueurs placent des agents avant la bataille, ils doivent choisir 1 agent qui porte votre marqueur de Bombe. Les agents amis peuvent effectuer l'action **Ramasser un Marqueur** sur votre marqueur de Bombe. Tant qu'un agent porte ce marqueur, dégradez de 1 la caractéristique de touche de ses armes, il ne peut pas être retiré et placé à nouveau à plus de 6", et il ne peut pas effectuer d'action **Charger** ni **Sprinter**.

Aller Simple: Traitez l'élément de terrain de nid de couvain (Q) comme un marqueur d'objectif (en plus des règles normales pour cet élément de terrain). Les agents amis peuvent effectuer l'action de mission suivante:

AMORCER LA BOMBE ET DESCENDRE 1PA

► Si l'agent actif porte votre marqueur de Bombe et contrôle l'élément de terrain de nid de couvain (Q), et si cet élément de terrain n'est pas contesté par des AnJ, retirez cet agent de la killzone: il descend dans le cœur du nœud pour faire exploser la bombe.

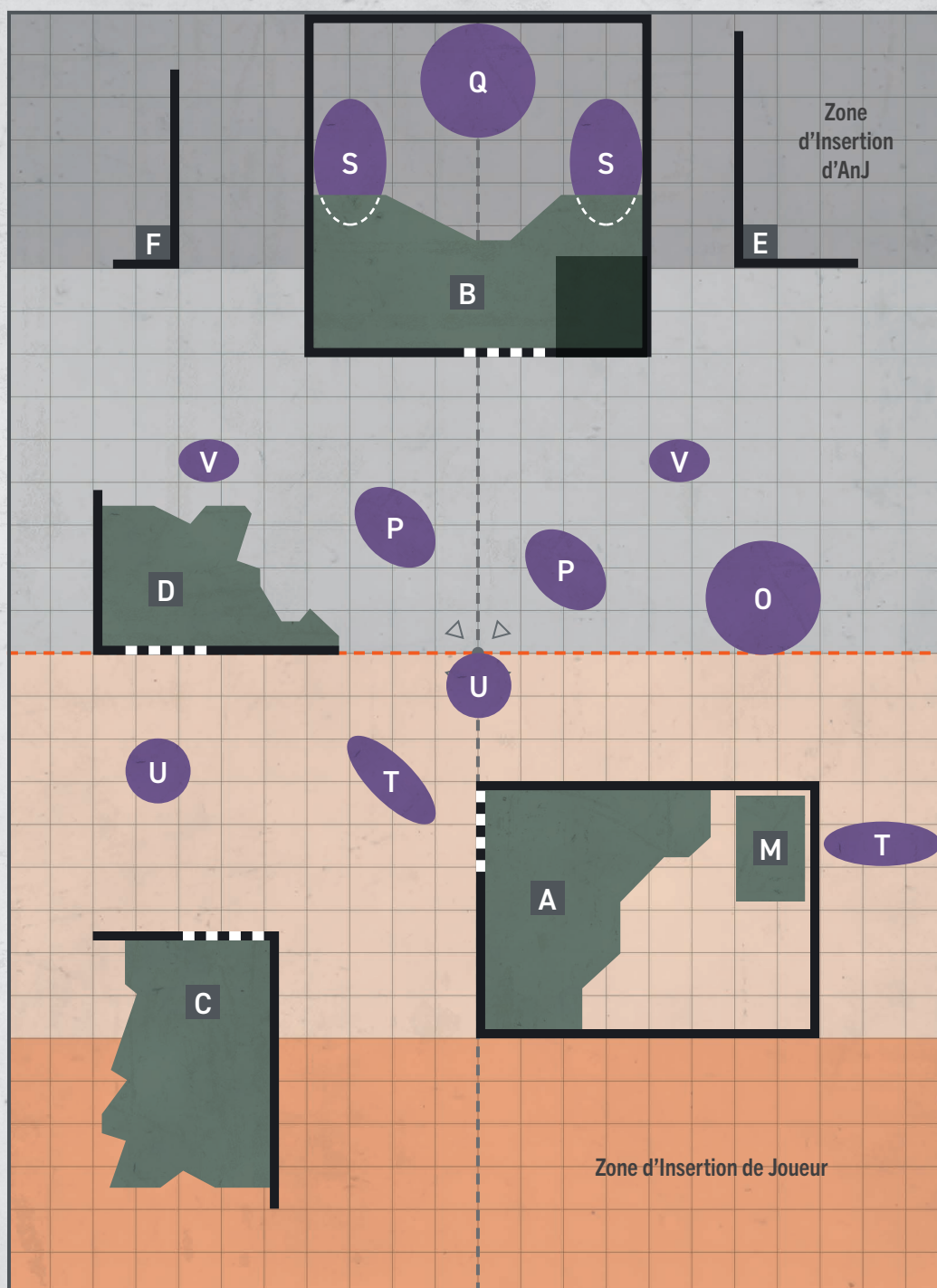
◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action pendant le premier tournant, ou tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

VICTOIRE

Si l'agent du ou des joueurs descend dans le cœur du nœud pour faire détoner la bombe, la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent.

Si tous les agents joueurs sont neutralisés, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.





06 MISSION D'OPÉS CONJOINTES : TYPHON

ENCERCLEMENT PRÉDATEUR

L'exploration des biotunnels a échoué et plusieurs routes d'extraction ont été compromises. Piégés par des débris et traqués par des bioformes serpentes, ceux qui ont bravé les profondeurs des tunnels se sont repliés sur une position défendable, mais nul ne sait si les renforts sont en chemin. Si l'équipe parvient à rapporter de ses découvertes et mettre sur pied une nouvelle stratégie, il reste une chance de purger l'infestation. Toutefois, tout repose sur sa survie...

RÈGLES DE MISSION

AnJ: Quand vous placez des agents avant la bataille, ne placez aucun AnJ. À la place, en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ aux quatre premières phases de Stratégie, jetez six D6 l'un après l'autre et mettez-les de côté dans l'ordre du jet (du premier au dernier): ce sont les dés de renforts d'AnJ.

Renforts d'AnJ: Quand vient le tour d'activer un AnJ, s'il n'y a pas d'AnJ préparé sur la killzone, défaussez le prochain dé de renforts d'AnJ (le cas échéant) et placez 1 AnJ préparé entièrement à une distance égale à sa caractéristique de Mouvement du point sur le bord de la killzone égal au résultat de ce dé.

Placez cet AnJ avec un ordre de Dissimulation: s'il y a un agent joueur sur le territoire d'AnJ le plus proche de lui (c.-à-d. celui du haut ou celui du bas), placez-le préparé; sinon, placez-le indisponible. La phase d'Affrontement ne peut pas se terminer tant qu'il reste un ou plusieurs dés de renforts d'AnJ, sauf si la limite d'AnJ a été atteinte, auquel cas défaussez tous les dés de renforts d'AnJ restants.

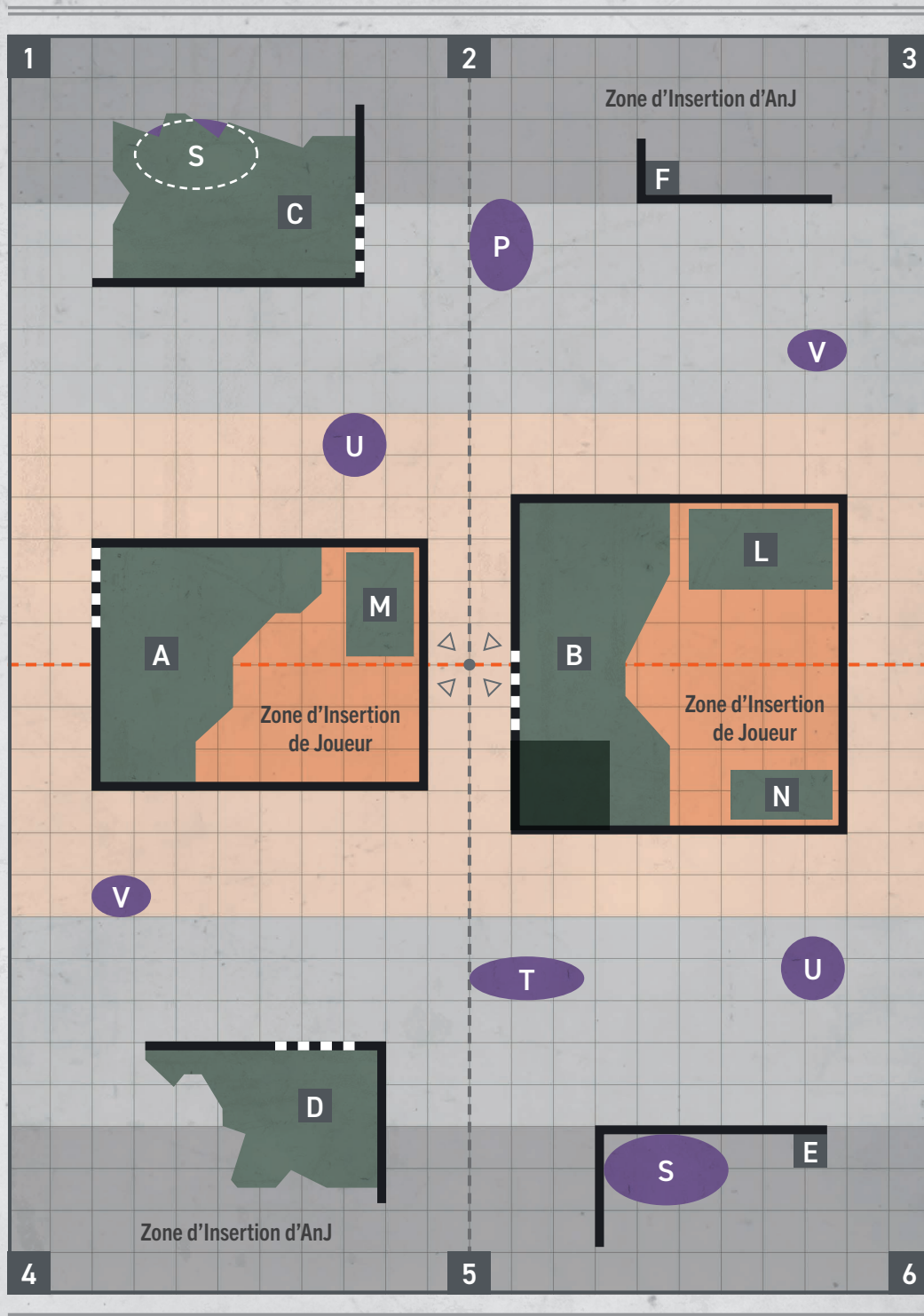
L'Essaim Éveillé: À chaque phase de Stratégie après la première, utilisez une carte d'événement Typhon supplémentaire en guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** pour les AnJ chaque fois qu'ils ont l'initiative.

VICTOIRE

À partir du cinquième tournant, si tous les AnJ sont neutralisés, la bataille prend fin et le ou les joueurs gagnent. Notez que les renforts d'AnJ n'arrivent que lors des quatre premières phases de Stratégie.

Si tous les agents joueurs sont neutralisés, la bataille prend fin et le ou les joueurs perdent.







PACK DE MISSIONS D'OPÉS ADVERSES : TYPHON

Voici un pack de missions joueur contre joueur (JcJ) pour des parties très disputées. Les joueurs s'affrontent tout en devant composer avec des AnJ (agents non-joueurs), une 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.

Contrairement au pack de missions d'Opés Conjointes, les AnJ ne sont pas un autre joueur. Vous ne jetez pas l'initiative pour eux, ni ne les activez comme un joueur le ferait pour sa kill team. À la place, ils répondent aux menaces une fois qu'ils sont **RÉVEILLÉS** (ceci est expliqué dans Activation des ANJ). De plus, dans ce pack de missions, vous ne sélectionnez pas d'équipement pour les AnJ.

Ce pack de mission est conçu pour être utilisé conjointement à d'autres packs de missions qui utilisent trois marqueurs d'objectifs, comme Opés Préliminaires (*Livre de Base de Kill Team*) ou Opés Approuvées (disponible séparément). Il peut être utilisé avec d'autres packs de missions (comme Opés Multijoueurs) moyennant des ajustements de règles.

Ce pack de missions fournit aussi des règles pour vivre toute l'expérience Typhon, avec l'Amélioration de Killzone: Infestation Tyranide et les cartes d'événement Typhon. Utilisez tout ce que vous trouvez approprié: si vous estimez que cela représente un excès de règles, n'hésitez pas à mettre de côté certaines parties de ce pack de missions, ou du pack de missions avec lequel vous l'utilisez (comme les opés tactiques, ou le choix d'une opé principale en Opés Approuvées).

CARTES

Notez qu'elles comportent toutes trois marqueurs d'objectif, si bien qu'elles fonctionnent avec Opés Préliminaires (*Livre de Base de Kill Team*) et Opés Approuvées (disponible séparément).

ANJ

Quand vous mettez en place la bataille, après avoir placé les marqueurs d'objectif, les joueurs placent à tour de rôle des AnJ avec un ordre de Dissimulation jusqu'à en avoir placé trois, en commençant par le joueur qui n'a pas gagné le tir au dé d'initiative. Le premier AnJ que chaque joueur place doit être placé à portée de contrôle du marqueur d'objectif entièrement dans le territoire adverse. Le dernier AnJ doit être placé à portée de contrôle du marqueur d'objectif sur la ligne centrale.

PHASE DE STRATÉGIE

Les AnJ ne gagnent aucun PC. Les AnJ n'ont pas de **MANŒUVRES STRATÉGIQUES** et les AnJ sont premiers dans l'ordre d'alternance.

En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie après la première, le joueur qui n'a pas gagné le tir au dé d'initiative doit placer 1 AnJ **RÉVEILLÉ** préparé avec un ordre de Dissimulation à portée de contrôle d'un marqueur d'objectif tiré au hasard. Si le marqueur d'objectif tiré au hasard est porté, placez l'AnJ à portée de contrôle de l'endroit où le marqueur d'objectif était au début de la bataille.

En guise de **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque phase de Stratégie, piochez une carte d'événement Typhon. Résolez ceci après la **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ ci-dessus (à chaque phase de Stratégie après la première). Les AnJ passeront toujours après cette **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ.





PDV

Au regard des PdV pour la neutralisation des agents ennemis (par exemple, l'opé de nettoyage, les opés tactiques, etc.) ignorez les AnJ. Ceci signifie que vous ne pouvez pas marquer de PdV pour les avoir neutralisés, mais aussi que votre adversaire ne peut pas marquer de PdV si un AnJ neutralise un de vos agents. Notez que ceci signifie que les agents amis neutralisés par les AnJ ne comptent pas dans le niveau de nettoyage adverse.

ACTIVATION DES ANJ

Les AnJ commencent la bataille **EN SOMMEIL**. Les AnJ **EN SOMMEIL** sont indisponibles et ne peuvent pas être préparés. Un AnJ est **RÉVEILLÉ** s'il subit des dégâts, si on lui tire dessus, ou si un agent joueur est visible de lui et à 5" du marqueur d'objectif à portée de contrôle duquel il a été placé. Quand un AnJ est **RÉVEILLÉ**, il est aussitôt préparé et n'est plus **EN SOMMEIL**.

Après que le dernier joueur s'est activé, mais avant que le premier joueur s'active à nouveau, 1 AnJ **RÉVEILLÉ** préparé s'active. En d'autres termes, ils s'activent en dernier dans la séquence d'alternance. Si plusieurs AnJ préparés sont **RÉVEILLÉS**, les joueurs tirent au dé et le gagnant décide lequel s'active. Quand il s'active, utilisez son comportement et le principe de menace.

Les AnJ ne peuvent pas contre-attaquer. Le tournant se termine une fois que tous les agents des joueurs et les AnJ sont indisponibles (souvenez-vous que les AnJ **EN SOMMEIL** sont toujours indisponibles).

COMPORTEMENT

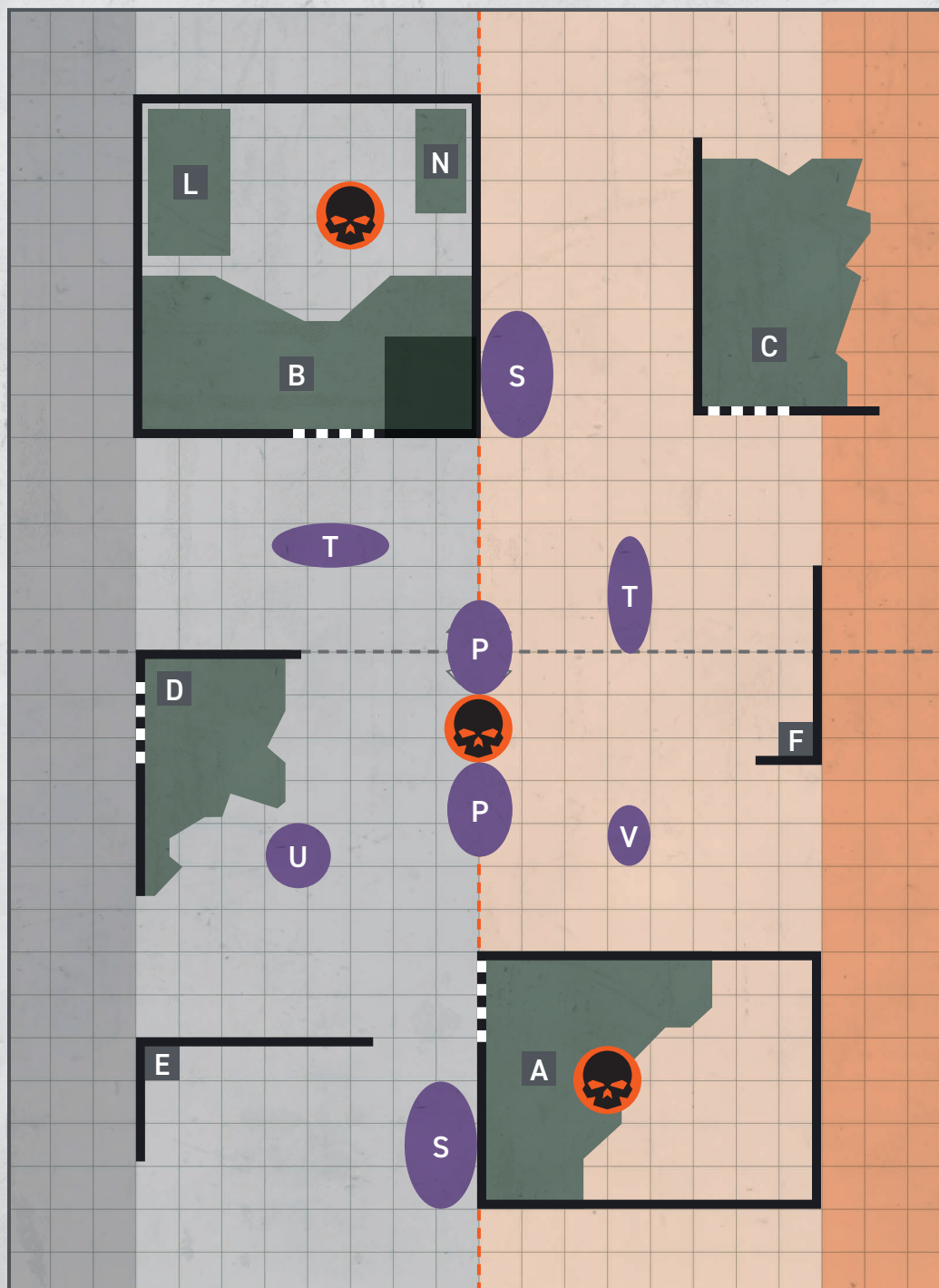
Chaque carte technique d'AnJ a un comportement qui détermine ce qu'il fait. Chaque comportement spécifie l'ordre qu'il reçoit quand il est activé. Quand un AnJ effectue une action, effectuez la première action qu'il peut faire selon son comportement. S'il ne peut en faire aucune, il devient indisponible.

PRINCIPE DE MENACE

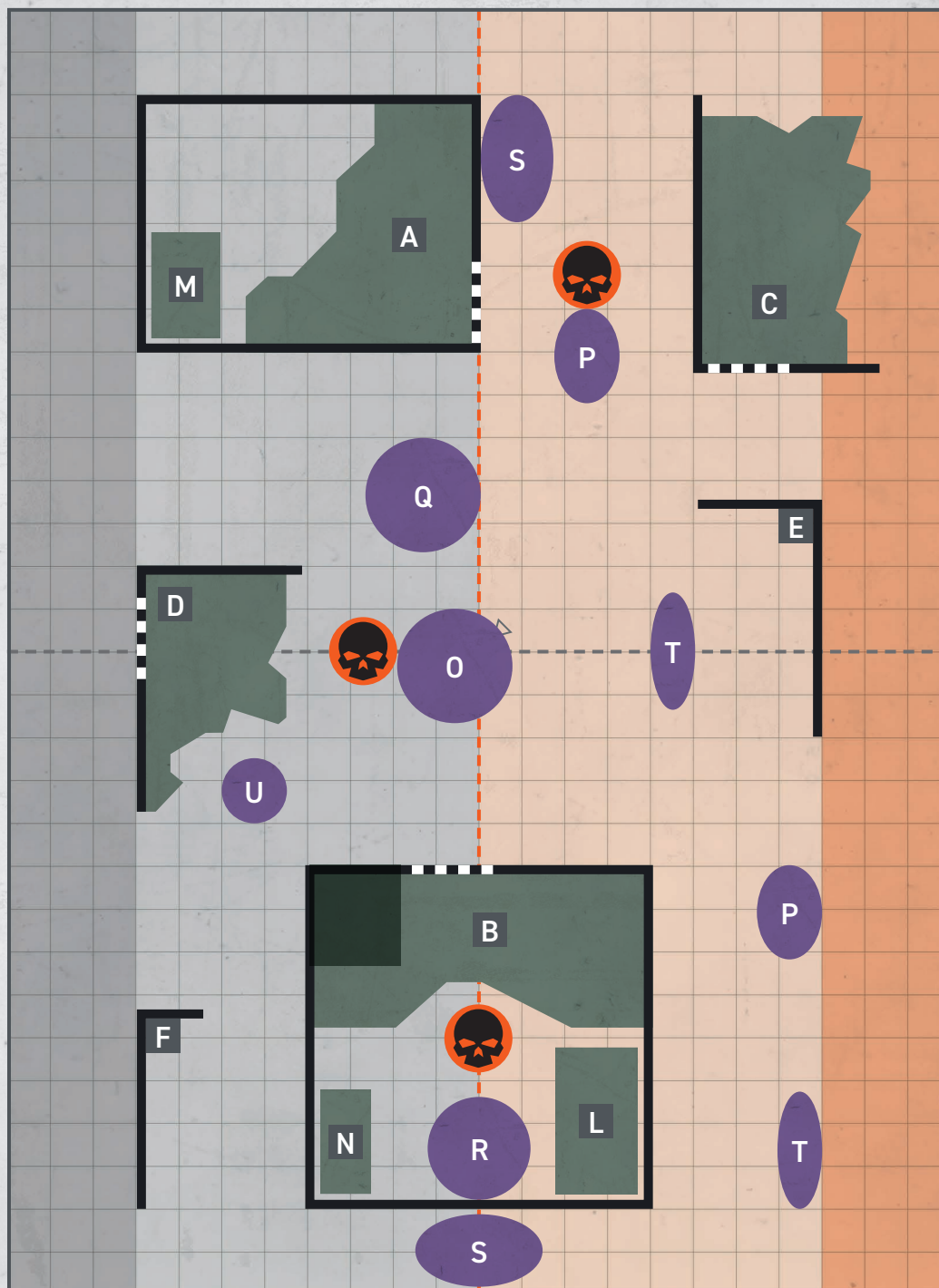
Utilisez le principe de menace pour prendre des décisions pour les AnJ activés (qui charger, combattre, sur qui tirer, etc.). Toutefois, à la différence du pack de missions d'Opés Conjointes, il y aura rarement une option aussi mauvaise pour un joueur que pour l'autre. À la place, quand un AnJ **RÉVEILLÉ** s'active, l'agent de joueur visible le plus proche qu'il peut combattre/sur lequel il peut tirer/vers lequel il peut se déplacer (selon le comportement de l'AnJ) est la cible de l'AnJ (ou simplement le plus proche si aucun n'est visible). Si les agents de plusieurs joueurs sont aussi proches les uns que les autres, tirez au dé et le gagnant décide. L'adversaire du joueur qui contrôle la cible de l'AnJ contrôlera l'AnJ pour cette activation, et il doit tout faire pour que l'AnJ combatte/tire/se déplace afin de menacer sa cible (comme déterminé par son comportement).

Le principe de menace sert aussi pour les cartes d'événement Typhon (placer de nouveaux AnJ, etc.). Quand vous devez prendre une décision, tirez au dé et le gagnant décide. S'il faut prendre plusieurs décisions (ex: plusieurs AnJ doivent effectuer l'action **Combattre**, comme avec la carte Dévoration), alternez les prises de décision, en commençant par le gagnant du tir au dé.

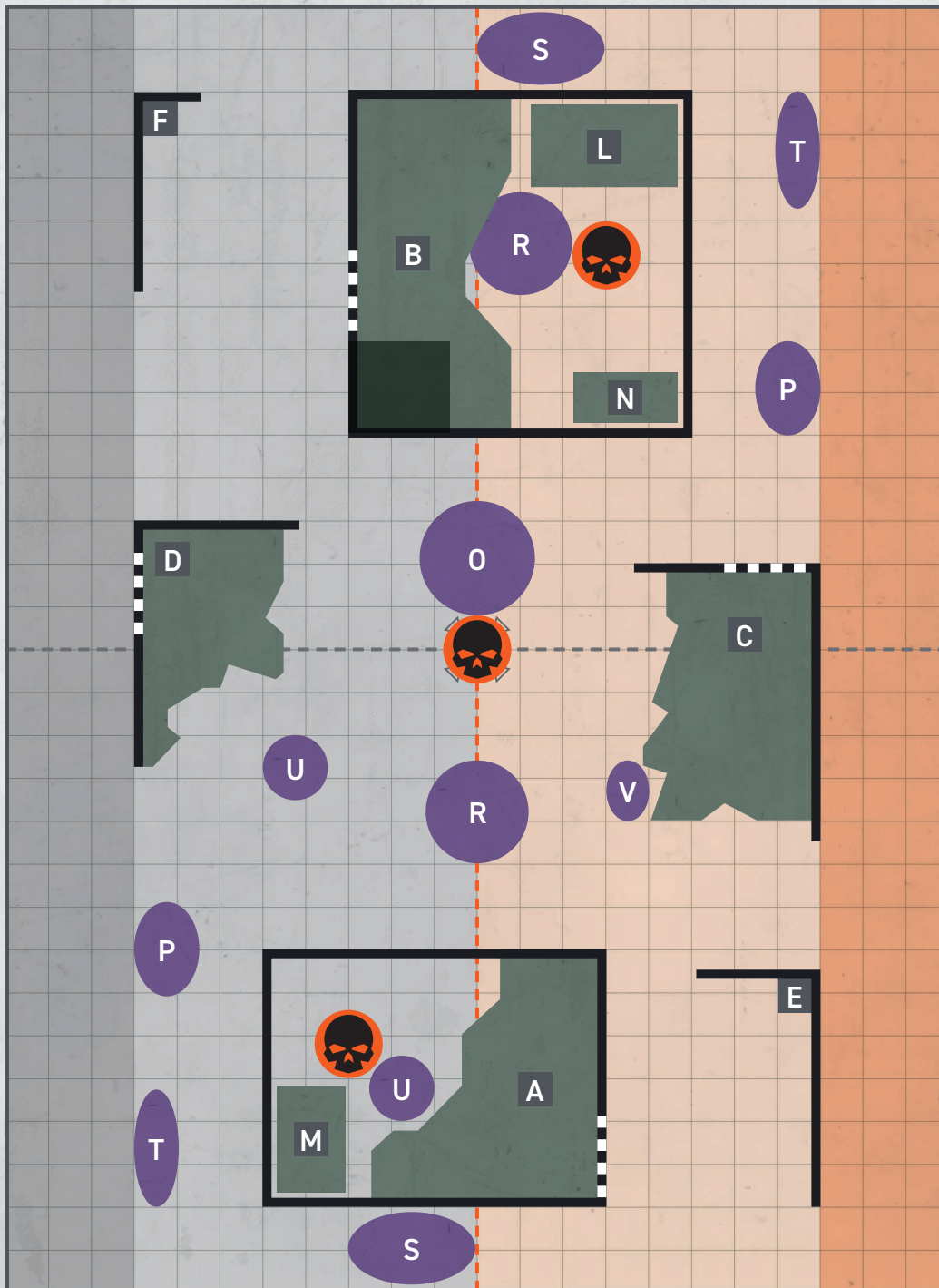
CARTE 01 OPÉS ADVERSES



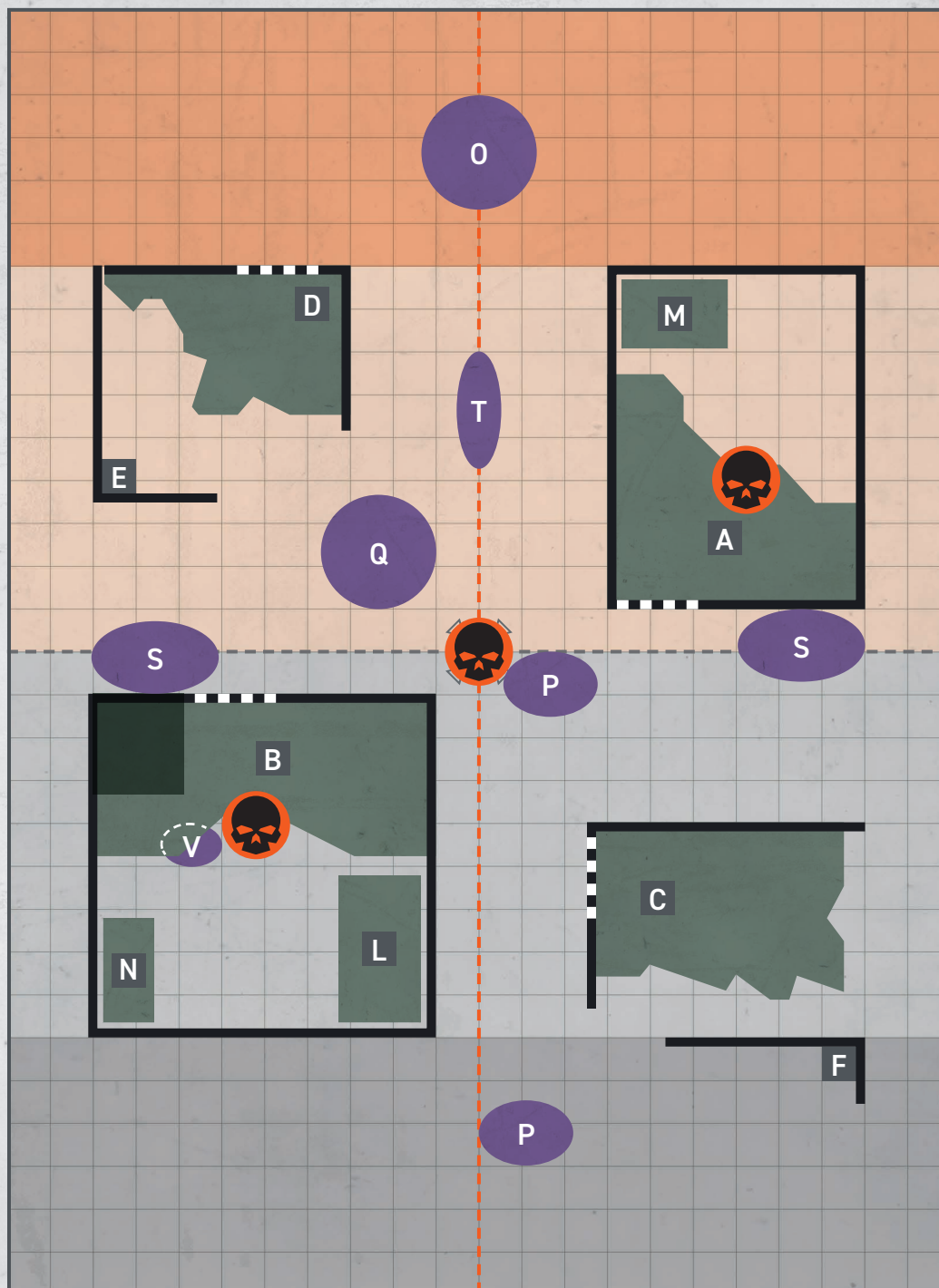
CARTE 02 OPÉS ADVERSES



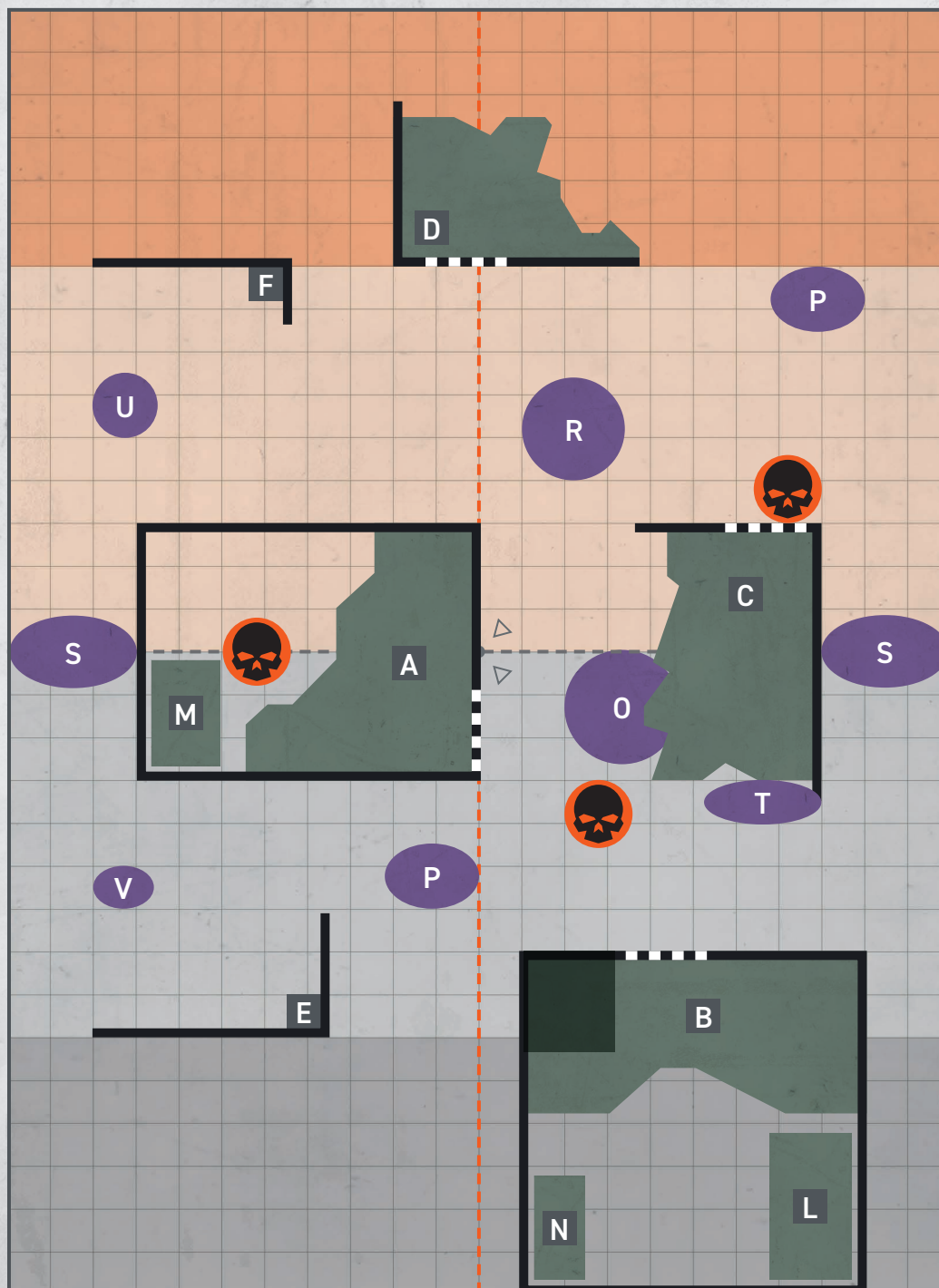
CARTE 03 OPÉS ADVERSES



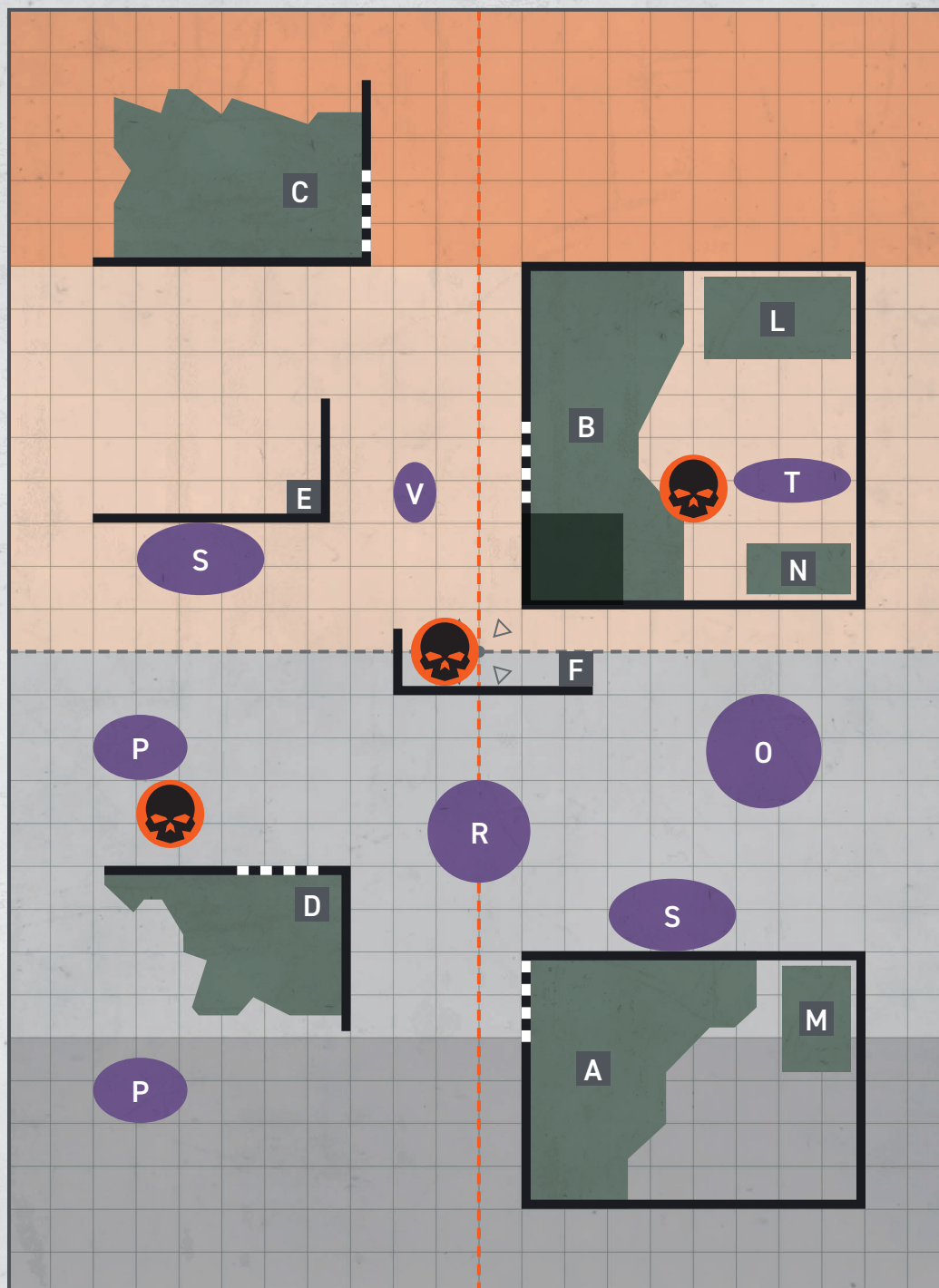
CARTE 04 OPÉS ADVERSES



CARTE 05 OPÉS ADVERSES



CARTE 06 OPÉS ADVERSES





CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

MIASMES SPORAGINEUX

D'épais miasmes de spores tyranides microscopiques étouffent la killzone et dissimulent des ennemis à l'affût.

Quand un agent tire sur un agent à plus de 8" de lui, jetez 1 dé de défense supplémentaire.

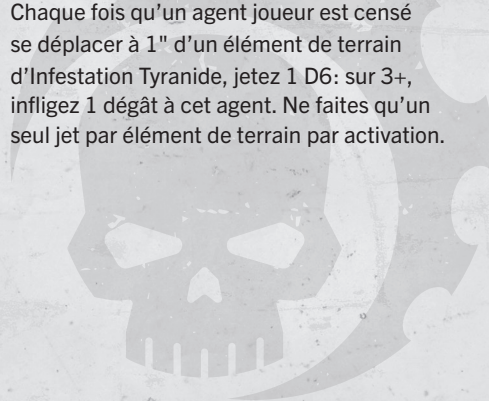


CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

BARBILLONS CONSCIENTS

Sinistre mécanisme de défense, ces barbillons venimeux réagissent à la présence d'intrus et s'étendent depuis des excroissances organiques pour se ficher dans de nouvelles sources de matière organique.

Chaque fois qu'un agent joueur est censé se déplacer à 1" d'un élément de terrain d'Infestation Tyranide, jetez 1 D6: sur 3+, infligez 1 dégât à cet agent. Ne faites qu'un seul jet par élément de terrain par activation.



CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

ÉCLOSION DE SAC

Émergeant en déchirant plusieurs couches de membranes, de nouvelles bioformes agressives sont engendrées pour protéger les excroissances xénos.

Placez 1 AnJ avec un ordre de Dissimulation aussi près que possible d'un élément de terrain de sac de gestation (S) tiré au hasard.

Si vous ne le pouvez pas (par exemple, vous avez atteint la limite d'AnJ), piochez une carte d'événement différente.



CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

AVIDES

Un impératif vorace pousse les bioformes bestiales à dévorer leur proie avec acharnement.

Les armes des AnJ ont la règle Létale 5+.





CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

NUÉE DE VORACES

Un essaim de créatures insatiables émerge dans un grouillement de corps serpentins pour prendre par surprise leurs victimes avant d'assimiler avidement leur biomasse.

S'il n'y a pas d'AnJ Nuée de Voraces sur la killzone, placez-en un préparé avec un ordre de Dissimulation à un endroit où on peut le placer, entièrement en territoire d'AnJ en Opés Conjointes, ou à portée de contrôle d'un marqueur d'objectif en Opés Adverses. De plus, placez-le à portée de contrôle d'un agent joueur si possible.

Si un AnJ Nuée de Vorace est déjà sur la killzone, il récupère tous ses points de vie perdus.

Si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre, piochez une carte d'événement différente.



CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

DÉVORATION

Un impératif synaptique suscite une faim insatiable chez les défenseurs des excroissances, et les pousse à s'adonner à une frénésie vorace.

D3 AnJ effectuent immédiatement une action **Combattre** gratuite.

Si aucun ne le peut, piochez une carte d'événement différente.



CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

SUBMERSION

Stimulées par un ordre synaptique de l'Esprit-ruche, les bioformes tyranides se ruent sur leur proie dans une bouffée d'agressivité écrasante.

Chaque AnJ effectue immédiatement une action **Charger** gratuitement de jusqu'à 3" (son ordre peut être modifié pour ce faire). Ceux qui ne le peuvent pas peuvent à la place effectuer une action **Sprinter** gratuitement.



CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

À L'AFFÛT

L'instinct des xénos les pousse à tout faire pour échapper à toute détection, et ils restent tapis dans l'ombre en attendant le moment de frapper.

Chaque fois qu'un agent joueur tire sur un AnJ, relancez 1 des dés de défense de l'AnJ si nécessaire.

Chaque fois qu'un agent joueur frappe un AnJ, jetez 1 D6: sur 5+, il doit à la place bloquer. Si ce n'est pas possible (par exemple, c'est une réussite normale et l'AnJ n'a que des réussites critiques), la frappe n'a pas d'effet.



CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

CONTRECOUP SYNAPTIQUE

Un éperon neural d'énergie parasite pilonne le cerveau de ceux qui osent s'opposer à la volonté de l'Esprit-ruche.

Choisissez 1 agent joueur et jetez 1 D6:

- Si le résultat est supérieur à sa caractéristique de LPA, soustrayez 1 à sa caractéristique de LPA.
- Si le résultat est inférieur ou égal à sa caractéristique de LPA, choisissez un agent différent et répétez le procédé.

Ceci n'a pas d'effet sur les agents joueurs qui empêchent n'importe quelle sorte de règles **PSYCHIKES** (par exemple, les actions **PSYCHIKES**).



CARTE D'ÉVÉNEMENT TYPHON

ÉCLOSION DE SAC

Émergeant en déchirant plusieurs couches de membranes, de nouvelles bioformes agressives sont engendrées pour protéger les excroissances xénos.

Placez 1 AnJ avec un ordre de Dissimulation aussi près que possible d'un élément de terrain de sac de gestation (S) tiré au hasard.

Si vous ne le pouvez pas (par exemple, vous avez atteint la limite d'AnJ), piochez une carte d'événement différente.