



PACK DE MISSIONS ARCHIVISTE

Ce pack de missions contient des règles pour l'agent **NÉMÉSIS** Archiviste, ainsi que deux missions conçues spécifiquement pour lui. La première est une mission joueur contre environnement (JcE) pour les parties coopératives ou en solo, où l'Archiviste affronte des adversaires AnJ, mais l'Archiviste trahira les joueurs pour atteindre ses objectifs. La deuxième est une mission joueur contre joueur (JcJ), mais l'Archiviste agira comme un agent tiers dont les joueurs doivent s'attirer la faveur. Vous pouvez utiliser l'Archiviste dans d'autres missions, à votre discrétion.

L'agent **ARCHIVISTE** peut être un agent de joueur ami dans les deux missions ; ceci ne signifie pas qu'il gagne un mot-clé de faction, et vous ne pouvez pas le choisir pour une règle de faction de votre kill team si celle-ci spécifie votre mot-clé de faction. Quand il est un AnJ, utilisez le principe de menace et les règles de comportement normalement (comme décrit dans *Kill Team: Agents Némésis*). L'agent **ARCHIVISTE** est aussi un agent **NÉMÉSIS** ; il a les règles **NÉMÉSIS** de base Défense Bonus et Imposant (voir les cartes de ce pack de mission).

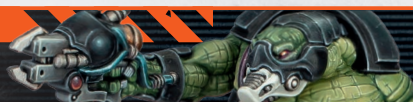
PILE D'ACTIVATION D'ANJ

L'AnJ **ARCHIVISTE** utilise une pile de cartes pour déterminer son activation d'AnJ. Quand c'est au tour de l'AnJ **ARCHIVISTE** de s'activer, piochez une carte de la pile et consultez le tableau de Cartes d'Activation d'AnJ de chaque mission pour déterminer comment la résoudre. Une fois résolue, défaussez cette carte. L'AnJ **ARCHIVISTE** peut être activé deux fois par tournant. Si vous piochez une carte, mais que vous ne pouvez pas la résoudre, passez simplement cette activation d'AnJ. Par exemple, si vous piochez une carte d'activation d'AnJ qui vous demande d'activer un AnJ n'étant pas l'**ARCHIVISTE**, mais qu'il n'y a aucun de ces AnJ à activer, défaussez la carte, puis vient l'activation suivante des joueurs. Les AnJ ne peuvent pas contre-attaquer dans ce pack de missions, mais chaque fois que vient le tour des AnJ de s'activer, piochez quand même une carte de la pile (même si tous les AnJ sont indisponibles). En effet, la carte d'activation peut avoir d'autres effets de règles, comme placer des renforts.

La pile d'activation d'AnJ reste secrète et les cartes ne sont révélées qu'une fois piochées. Toutefois, les joueurs peuvent inspecter la pile de défausse n'importe quand pour savoir quelles cartes d'activation restent dans la pile. À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, et quand on est censé piocher une carte de la pile, mais que celle-ci est vide, mélangez toutes les cartes d'activation d'AnJ (y compris celles défaussées) pour recréer la pile.

CARTE TECHNIQUE D'ANJ NÉMÉSIS

L'ARCHIVISTE



CONTRÔLE

4

MVT

6"

SVG

4+

PV

35

NOM

A

T

D

RÈGLES



Désagrégateur atomique

5

4+

4/2

Portée 8", Dévastatrice 3, Perforante 2



Gantelet éradicateur

4

4+

5/7

Brutale, Choc, Étourdissante

Règles Némésis de Base: Défense Bonus, Imposant.

Comportement: Cet AnJ tirera sur l'agent de joueur le plus proche en priorité, mais il combatta si nécessaire et tirera sur d'autres AnJ. Quand il est activé, s'il effectue l'action **Combattre** ou **Tirer** pendant cette activation, donnez-lui un ordre d'Engagement. Sinon, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

- Combattre.**
- Tirer** sur l'agent de joueur le plus proche.
- Charger** l'agent le plus proche ayant moins de 10 PV restants.
- Repositionnement** en direction de l'agent de joueur le plus proche, à couvert si possible (une action **Sprinter** ultérieure peut remplir cette condition).

5. **Tirer** sur l'AnJ le plus proche.

6. **Sprinter** en direction de l'agent de joueur le plus proche, à couvert si possible.

Bouclier Xénotكنولوجique: Chaque fois qu'un agent tire sur cet AnJ:

- Ignorez la règle Perforante.
- Les Dégâts Normaux et Critiques de 4 ou plus infligent 1 dégât de moins à cet agent.
- Cet AnJ peut bénéficier des effets de la règle de base Défense Bonus même s'il est estropié (ceci prend le pas sur cette règle).

NÉMÉSIS, ARCHIVISTE

TAILLE: PETIT 50

SÉQUENCE DE JEU DE L'ARCHIVISTE

1. MISE EN PLACE DE LA BATAILLE

- Déterminez la mission entre 1: Trahison (Opés Conjointes) et 2: Négociation (Opés Adverses).
- À la mission 1, choisissez une kill team pour les joueurs. À la mission 2, chaque joueur choisit sa propre kill team.
- À la mission 2, tirez au dé: le gagnant décide qui a l'initiative.
- Placez la killzone et les marqueurs d'objectif (le cas échéant) comme indiqué par la carte de mission. La carte de mission pour la mission 1 utilise la Killzone: Monde-nécropole, et celle de la mission 2 utilise la Killzone: Volkus, mais vous pouvez utiliser une killzone différente et placer des éléments de terrain de la même façon que ce qui est indiqué.
- Placez les marqueurs de mission (le cas échéant) comme indiqué par les règles de mission.
- Les zones d'insertion sont assignées aux joueurs et aux AnJ comme indiqué par la carte de mission. À la mission 2, le joueur qui a l'initiative choisit une zone d'insertion, et son adversaire a l'autre.

2. SÉLECTIONNER DES AGENTS

- Les joueurs choisissent leurs agents pour la bataille, en respectant les restrictions de sélection des règles de leur kill team. À la mission 2, chaque joueur fait ainsi secrètement avant de révéler ses options simultanément.
- À la mission 1, les joueurs choisissent les cartes techniques d'AnJ utilisées pour les AnJ non-ARCHIVISTE.
- À la mission 1, les joueurs choisissent jusqu'à quatre options d'équipement (quatre au total, pas quatre par joueur). À la mission 2, chaque joueur choisit secrètement jusqu'à quatre options d'équipement avant de les révéler simultanément. Chaque option ne peut pas être choisie plus d'une fois. Ne choisissez pas d'équipement pour les AnJ.
- À la mission 1, les joueurs gagnent 2PC (deux au total, pas deux par joueur). À la mission 2, chaque joueur gagne 2PC. Les AnJ ne gagnent pas de PC.

3. PLACER LES AGENTS

- Les joueurs placent tout équipement devant être placé avant la bataille (échelles, etc.). À la mission 2, chaque joueur place tour à tour un objet d'équipement, en commençant par le joueur qui a l'initiative (notez que le placement se fait objet par objet, pas option par option).
- La mission spécifiera comment et où placer les AnJ. À la mission 1, les AnJ sont placés avant la bataille, alors placez-les maintenant, avec un ordre de Dissimulation. À la mission 2, l'AnJ **ARCHIVISTE** n'est placé que plus tard.
- 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. À la mission 2, chaque joueur place à tour de rôle un tiers de sa kill team (en arrondissant au supérieur), en commençant par le joueur qui a l'initiative.

4. JOUER LA BATAILLE

- À la mission 1, au premier tournant, les joueurs ont l'initiative. À la mission 2, les joueurs tirent au dé au premier tournant 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 quand la mission l'indique. À la mission 2, si un joueur n'a plus d'agent sur la killzone alors que la bataille ne s'est pas terminée, l'autre joueur joue chacun de ses tournants restants jusqu'à ce que la bataille soit terminée.
- Dans les deux missions, les conditions de victoire permettront de déterminer le vainqueur.

01 MISSION DE L'ARCHIVISTE TRAHISON

L'Archiviste s'est associé à vos agents pour s'emparer d'une cache d'artéfacts au fin fond d'une chambre forte. Or, bien que l'infotrafiquant xéno soit un allié puissant et au savoir inestimable, les soldats d'expérience connaissent la versatilité de sa loyauté dès lors qu'on parle de xénotechnologie.



Les Sapeurs de la Marine Impériale des Vraquiers du Spatiodock 3 ont beau avoir anticipé le changement d'allégeance de l'infotrafiquant xéno, quand la trahison survient, elle est rapide et brutale. La Femme d'Armes Medega a à peine effleuré le coffret étrange convoité par

l'Amiral que l'Archiviste la transforme en un nuage d'atomes scintillants. Le Zoat se déplace avec une aisance étonnante pour sa carrure, et abat de coups lestes de son gantelet les Sapeurs qui se ruent sur le coffret. Le Sergent d'Armes donne le signal codé pour encercler le traître.



RÈGLES DE MISSION

AnJ: Placez 15 points d'AnJ entièrement dans le territoire des AnJ, mais hors de la Crypte indiquée sur la carte de mission. En tant que **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** d'AnJ à chaque tournant après le premier, placez D3+2 points d'AnJ entièrement dans le territoire des AnJ de la même façon.

Itinéraire de l'Archiviste: Placez l'**ARCHIVISTE** entièrement dans la zone d'insertion de joueur au point marqué "A" au début de l'itinéraire de l'Archiviste (voir la carte de mission). Il commence la bataille comme étant un agent de joueur ami. Quand l'agent de joueur **ARCHIVISTE** est activé, il doit se déplacer selon l'itinéraire de l'Archiviste en direction de la Crypte, mais toutes les autres décisions incombent aux joueurs. Une fois que l'**ARCHIVISTE** devient un AnJ, il suit son comportement et se déplace sans suivre l'itinéraire de l'Archiviste.

Crypte Xénotechnologique: On ne peut pas placer d'agent dans la Crypte tant que son écouteille est fermée. Les agents de joueur peuvent effectuer l'action **Ramasser un Marqueur** sur le marqueur d'objectif dans la Crypte. Tant qu'un agent de joueur porte ce marqueur, on ne peut pas le retirer de la killzone pour l'y placer à nouveau, et il ne peut pas effectuer l'action **Sprinter**.

Trahison: À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie après la première, jetez un D6, en ajoutant ce qui suit au résultat (tout est cumulatif):

- 1 si au moins deux agents de joueur sont plus près du bord de killzone de joueur que ne l'est l'agent de joueur **ARCHIVISTE**.
- 1 si c'est le troisième ou le quatrième tournant.
- 2 si un agent de joueur porte le marqueur d'objectif.

Sur 7+, ou si c'est le cinquième tournant, l'**ARCHIVISTE** devient un AnJ et suit son comportement. Il n'est plus un agent de joueur pour le restant de la bataille. L'AnJ **ARCHIVISTE** est un agent ennemi pour tous les autres agents (et vice versa), ce qui veut dire que les autres AnJ essaieront de le neutraliser, et qu'il essaiera de neutraliser à la fois les AnJ et les agents de joueur.

Principe de Menace: Quand l'AnJ **ARCHIVISTE** effectue une action au cours de laquelle il se déplace, se rapprocher du marqueur d'objectif est de priorité supérieure (si possible) au regard du principe de menace.

CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-9	Activez 1 AnJ non-ARCHIVISTE.
10-11	Activez l'AnJ ARCHIVISTE. Pendant cette activation il a une LPA de 2. Il ne peut pas s'activer plus de deux fois par tournant, et il ne peut pas se déplacer de plus de 9" par tournant.
12-13	Activez l'AnJ ARCHIVISTE. Pendant cette activation il a une LPA de 3. Il ne peut pas s'activer plus de deux fois par tournant, et il ne peut pas se déplacer de plus de 9" par tournant.

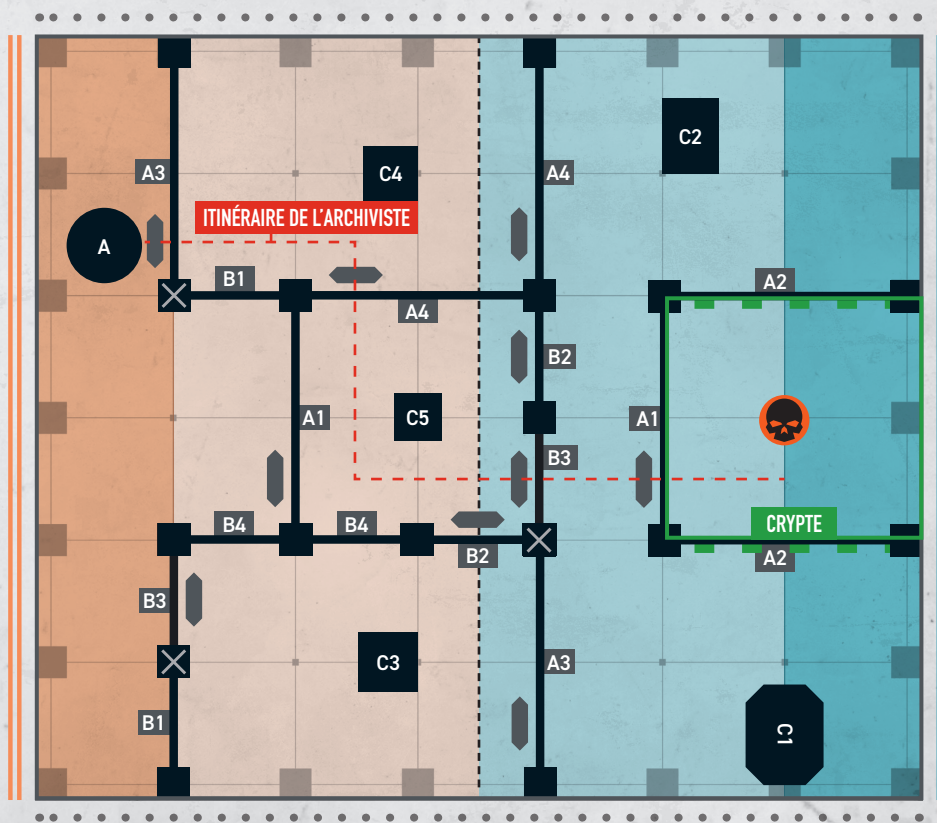
VICTOIRE

La bataille prend fin à la fin du cinquième tournant.

À la fin de la bataille, si un agent de joueur porte le marqueur d'objectif et s'il est dans le territoire des joueurs, le ou les joueurs gagnent.

Sinon, à la fin de la bataille, si l'AnJ ARCHIVISTE ne conteste pas le marqueur d'objectif, c'est une égalité.

À la fin de la bataille, si l'AnJ ARCHIVISTE conteste le marqueur d'objectif, ou si le marqueur d'objectif n'est pas dans le territoire du ou des joueurs, le ou les joueurs perdent.



02 MISSION DE L'ARCHIVISTE

NÉGOCIATION

L'Archiviste a mobilisé les ressources d'une kill team pour retrouver les infocœurs d'une épave. D'autres sont à la recherche de ces réceptacles de données, et l'Archiviste pratique avec brio un double jeu pour s'assurer qu'aucun des camps n'aura les ressources suffisantes pour l'empêcher d'arriver à ses fins.



Les Cognats des Récupérateurs de Viya se ruent dans les couloirs de l'astronef, repoussant sous les bolts les soldats humains une section après l'autre. Viya aperçoit l'Archiviste à proximité des positions des Humains. Il joue bien son rôle, se dit-elle, en feignant la loyauté alors

que les Cognats se sont déjà assuré ses services. Elle rappelle à l'infotrafiquant les termes de leur accord et attend sa réponse mentale dérangement. Silence. Puis le Zoat fait feu sur ses Récupérateurs, sa trahison comme seul accusé de réception d'un accord plus intéressant.



RÈGLES DE MISSION

AnJ: L'AnJ **ARCHIVISTE** est un agent tiers. À l'étape Préparer de la deuxième phase de Stratégie, placez l'AnJ **ARCHIVISTE** préparé avec un ordre de Dissimulation au contact, ou aussi proche que possible, du centre d'un bord de killzone neutre tiré au hasard. Après que le dernier joueur se soit activé, mais avant que le premier joueur s'active à nouveau, si l'AnJ **ARCHIVISTE** est sur la killzone, piochez une carte de la pile d'Activation de l'AnJ **ARCHIVISTE**. En d'autres termes, L'AnJ **ARCHIVISTE** s'active en dernier dans la séquence.

Extraction d'Infocœur: Les agents de joueur (sauf l'**ARCHIVISTE**) peuvent effectuer l'action **Ramasser un Marqueur** sur les marqueurs de mission d'Infocœur, et les agents avec une caractéristique de LPA de 3 ou plus (sauf modificateurs) peuvent porter deux marqueurs de mission d'Infocœur à la fois. À la fin de chaque tournant, chaque joueur gagne autant de points de Négociation que le nombre de marqueurs de mission d'Infocœur que les agents ennemis contrôlent.

Négociation: Chaque fois que l'AnJ **ARCHIVISTE** est censé s'activer en raison d'une carte d'activation d'AnJ, chaque joueur doit miser secrètement n'importe quel nombre de ses propres points de Négociation (ce peut être 0) en cachant autant de dés

dans sa main que le nombre de points de Négociation qu'il souhaite miser. Puis les joueurs révèlent leur choix simultanément. Si un joueur a une mise supérieure, celui-ci dépense les points de Négociation misés, puis il contrôle l'**ARCHIVISTE** en tant qu'agent de joueur ami pour la durée de cette activation. Si aucun joueur n'a une mise supérieure, l'**ARCHIVISTE** reste un AnJ, s'active normalement et suit son comportement.

Principe de Menace Modifié: Quand l'AnJ **ARCHIVISTE** effectue une action, l'agent de joueur le plus proche à sa portée de contrôle est sa cible. S'il n'y a aucun agent à sa portée de contrôle, sa cible est l'agent de joueur visible le plus proche (ou simplement le plus proche, s'il n'y en a aucun de visible), qui contrôle un marqueur de mission d'Infocœur, et qu'il pourrait combattre/sur lequel il pourrait tirer/vers lequel il pourrait se déplacer (selon le comportement de l'AnJ). Si plusieurs agents remplissent les conditions pour être la cible et sont équidistants de l'AnJ **ARCHIVISTE**, tirez au dé et le gagnant décide quel agent est la cible. L'adversaire du joueur qui contrôle cette cible contrôlera l'AnJ **ARCHIVISTE** pour cette action, et il doit tout faire pour combattre/tirer sur/se déplacer en direction de cette cible (selon le comportement de l'AnJ) ce faisant. Si aucun agent de joueur ne contrôle de marqueur de mission d'Infocœur, et si aucun joueur ne contrôle l'**ARCHIVISTE**, passez l'activation et défaissez cette carte d'activation d'AnJ.

CARTES D'ACTIVATION D'ANJ

RÉSULTAT	ACTIVATION D'ANJ
1-8	Passez cette activation.
9-11	Activez l'AnJ ARCHIVISTE . Pendant cette activation il a une LPA de 2. Il ne peut pas s'activer plus de deux fois par tournant, et il ne peut pas se déplacer de plus de 12" par tournant.
12-13	Activez l'AnJ ARCHIVISTE . Pendant cette activation il a une LPA de 3. Il ne peut pas s'activer plus de deux fois par tournant, et il ne peut pas se déplacer de plus de 12" par tournant.

VICTOIRE

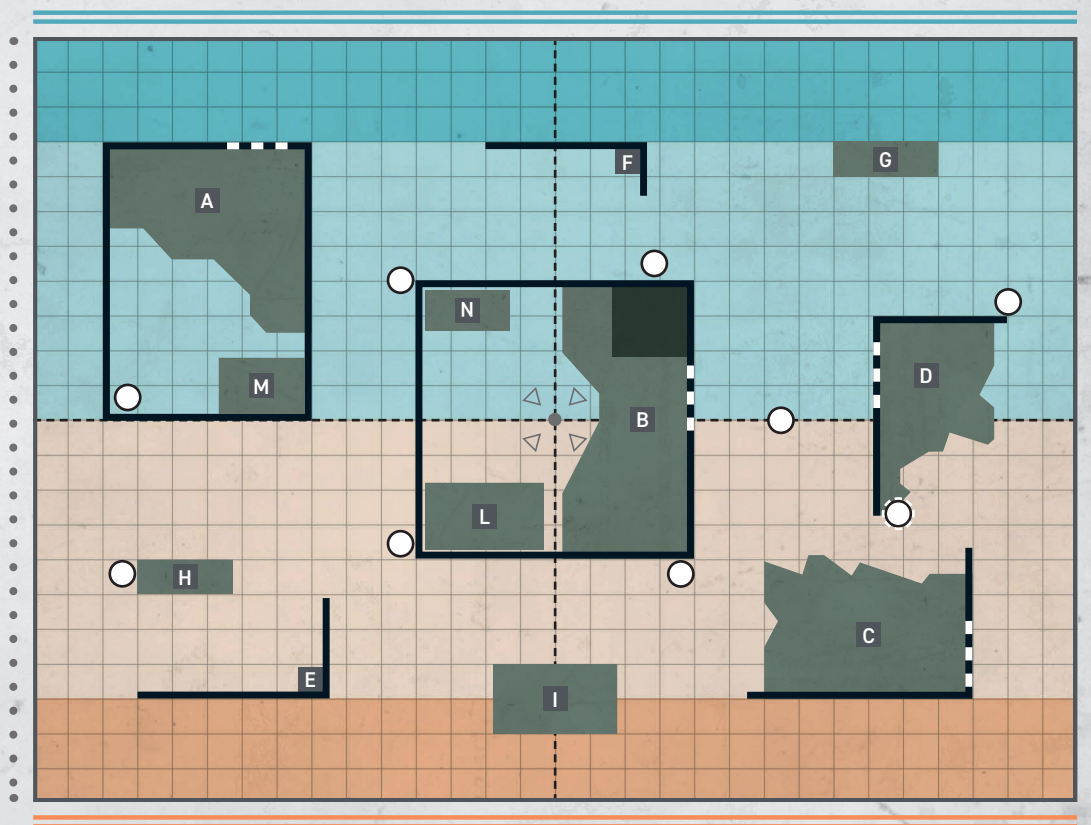
À la fin du quatrième tournant, la bataille prend fin et le joueur avec le plus de PdV est le vainqueur. Si les joueurs en ont autant, c'est une égalité.

Si un agent ami neutralise l'agent **ARCHIVISTE**, vous marquez 1PdV.

À la fin de la bataille, pour chaque marqueur de mission d'Infocœur que des agents amis contrôlent, vous marquez 1PdV.

"IL NE VEUT RIEN, MON SEIGNEUR, À PART LES COMPOSANTS QU'ON PEUT EXTRAIRE DE CE SITE. LE MAGOS BERKHAN M'ASSURE QU'ILS NE VALENT RIEN ; CET ACCORD EST PARFAIT."

- Intermédiaire-primus Aglass, négociateur pour le Libre Marchand Merrim Horgh



LÉGENDE DE CARTE DE MISSION

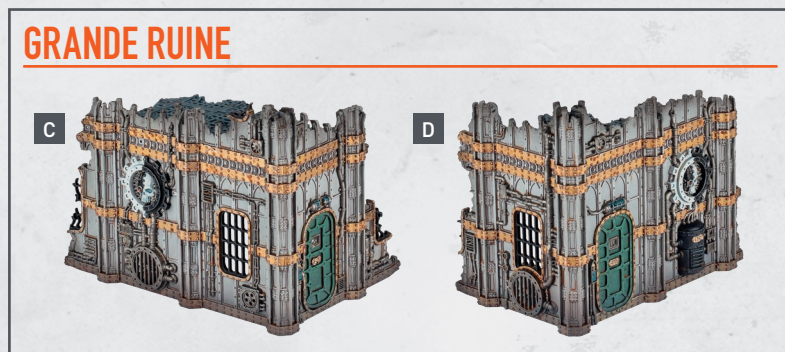
Les cartes de ce pack de mission utilisent les éléments de terrain de la Killzone: Volkus et de la Killzone: Monde-nécropole. La Killzone: Volkus a 2 bastions, 2 grandes ruines, 2 petites ruines, 2 gros gravats et 3 petits gravats (règles dans le *Livre de Base de Kill Team*). La Killzone: Monde-nécropole 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

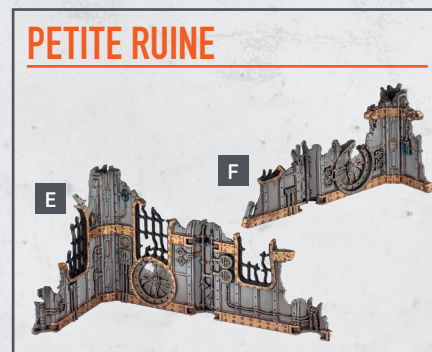
BASTION



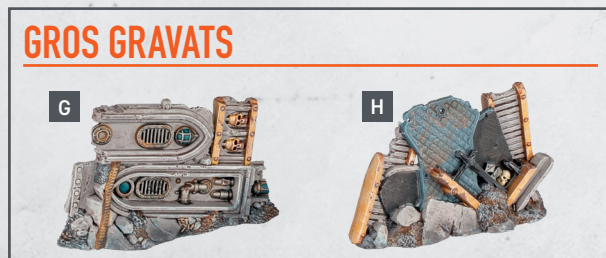
GRANDE RUINE



PETITE RUINE



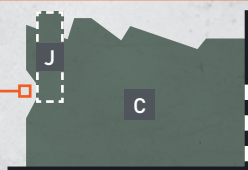
GROS GRAVATS



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	MUR LONG AVEC ÉCOUTILLE		B3	MUR COURT AVEC ÉCOUTILLE ET PILIERS
	A4	MUR LONG AVEC ÉCOUTILLE ET PILIERS		B4	MUR COURT AVEC PILIERS
		EXTRÉMITÉ DE MUR		T	PLATEFORME DE TÉLÉPORTATION
	C2			C1	SARCOPHAGE
	C3			C4	
	C5			C6	

