



OPÉS CONJOINTES :

PACK DE MISSION SNIPER MORTEL

Voici un pack de mission joueur contre environnement (JcE) pour le jeu solo ou coopératif utilisant la Killzone : Volkus. Il propose à un ou des joueurs d'affronter des agents non-joueurs (AnJ) défendant un bastion avec un sniper au sommet. Si vous jouez en coopératif, votre équipe compte comme un seul "joueur". Cela signifie que vous ne gagnez pas le double de PC, de sélection d'équipement, etc.; vous devez vous partager ces ressources.

Si vous voulez, un des joueurs peut être maître de jeu. Il gérera les AnJ (en les déplaçant, en jetant leurs dés, etc.) tandis qu'un ou plusieurs joueurs contrôleront une kill team. Le maître de jeu contrôlera les AnJ selon les indications données par le pack de mission. Son rôle consiste à épargner cette tâche aux joueurs afin qu'ils puissent se concentrer uniquement sur leurs décisions tactiques!

MISSIONS

Les pages 5-7 vous donnent trois missions. Elles sont prévues pour être jouées successivement (et ce quels que soient le vainqueur et le vaincu) afin de raconter l'histoire d'une bataille contre un maître sniper. Les missions incluent des cartes spécifiques conçues pour utiliser la Killzone : Volkus, et qui montrent la même zone, mais sous différents angles d'approche. Vous devrez réfléchir intensément au positionnement de vos agents, car beaucoup d'endroits sont exposés aux tirs du sniper. De plus, à cause de sa position et de la règle Silencieuse, le sniper ne pourra pas être ciblé lors des deux premières missions, vous devrez donc arracher la victoire sans pouvoir vous en prendre directement à lui.

SÉLECTION DE LA KILL TEAM

Les joueurs utilisent une seule kill team. Si vous jouez en solo, sélectionnez normalement votre kill team. Si vous jouez en coopératif, soit vous sélectionnez normalement une kill team avant de vous répartir les agents, soit vous prenez chacun la moitié de la kill team de votre choix. En cas de chiffre impair, arrondissez au supérieur (ou à l'inférieur si vous souhaitez corser les choses). Si vous avez choisi des kill teams différentes, n'oubliez pas que certaines règles sont réservées aux agents ayant des mots-clés spécifiques, donc les règles d'une kill team n'interagiront pas forcément avec l'autre.

Votre kill team va affronter des agents non-joueurs (abrégé AnJ) générés selon une méthode spécifique. Contrairement à vos agents, les AnJ sont des soldats ordinaires: des sentinelles, des gardes, etc. Par conséquent, ne leur sélectionnez pas de kill team. À la place, choisissez les cartes techniques appropriées des pages 3-4. Sinon, vous pouvez créer vos propres cartes techniques pour obtenir les AnJ que vous voulez, par exemple en utilisant les profils des kill teams existantes comme guide.

Chaque mission indique combien d'AnJ vous devez avoir, selon le total de leurs caractéristiques de Points de Vie. Augmentez ou diminuez ce nombre pour modifier la difficulté.

ÉQUIPEMENT

Dans ce pack de mission, les AnJ n'ont d'équipement.

INITIATIVE

Quand vous tirez au dé pour voir qui a l'initiative, jetez un dé pour les AnJ et un dé pour la kill team solo/coopérative. Si les AnJ gagnent, ils choisissent toujours de prendre l'initiative.

COMPORTEMENT DES ANJ

❑ BAGARREUR

Cet agent se ruera vers l'ennemi pour l'affronter au corps à corps, en utilisant les couverts sur son chemin.

Quand cet AnJ 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** l'agent ennemi le plus proche par le plus court chemin possible.
3. **Repositionnement** en direction de l'agent ennemi le plus proche, en se mettant à couvert si possible (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure).
4. **Sprinter** vers l'agent ennemi le plus proche, en se mettant à couvert si possible.

❑ TIREUR D'ÉLITE

Cet agent se positionnera au mieux pour tirer.

Quand cet AnJ est activé, s'il peut effectuer l'action **Tirer** pendant cette activation, donnez-lui un ordre d'Engagement. S'il ne peut pas, donnez-lui un ordre de Dissimulation.

1. **Batte 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 d'où il pourra voir un marqueur d'objectif (y compris en utilisant pour cela une action **Sprinter** ultérieure).
4. **Sprinter** 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.

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 la meilleure arme, il a le plus de chances de neutraliser un agent ennemi, 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.

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 est/a:

1. Non masqué.
2. Pas à couvert.
3. Le plus proche.
4. Blessé.
5. Préparé.

Action Combattre

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

1. Le plus de chances d'être neutralisé.
2. Préparé.

CARTES TECHNIQUES DES ANJ

SNIPER



LPA	MVT	SVG	PV
-	-	3+	12

Peu de combattants sont aussi haïs que les snipers. Ils se dissimulent à des endroits propices, comptant sur leur camouflage et leur discrétion pour semer la mort de loin sans se faire repérer.

NOM	A	T	D	RÈGLES
Fusil de sniper	4	2+	3/3	Dévastatrice 3, Lourde, Silencieuse
Crosse	3	4+	2/3	-

Comportement: Cet agent ne peut pas se déplacer, avoir un ordre d'Engagement, être préparé ou activé. Quand un AnJ est censé être activé, si cet agent a rechargé (voir ci-dessous) et s'il a une cible éligible, effectuez l'action **Tirer** avec cet agent au lieu d'activer un AnJ, puis il n'est plus considéré comme ayant rechargé.

Recharger: À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, cet agent a rechargé. Chaque fois après que cet agent effectue l'action **Tirer**, jetez un D6: après qu'un nombre d'agents de joueurs égal au résultat ont été activés à ce tournant, cet agent a rechargé.

Nid de Sniper: Quand cet agent tire, les agents ne peuvent pas être masqués. Quand vous déterminez la visibilité à partir de cet agent (mais pas jusqu'à lui), la ligne peut être tracée depuis n'importe quelle partie du terrain de type Promontoire où il se trouve, ou depuis le rempart qui touche ce terrain de type Promontoire.



"JE RESPIRE PROFONDÉMENT. JE FAIS ABSTRACTION DU VACARME DES COMBATS. JE ME FOCALISE SUR MA CIBLE, QUI EST INCONSCIENTE DU DANGER. UN TIR, UN MORT. UN AUTRE TRÂÎTRE QUE J'ENVOIE REJOINDRE SES FAUX DIEUX."

- Frère Aulus, 10^e Compagnie des Ultramarines

CARTES TECHNIQUES DES ANJ

SOLDAT ✂ BAGARREUR

Nombreux et avides d'en découdre, ces ennemis cherchent à submerger vos agents sous un raz-de-marée de férocité.

▼ LPA	➡ MVT	🛡 SVG	♠ PV	
2	6"	5+	7	
NOM	A	T	D	RÈGLES
➡ Lames	4	4+	3/4	Inexorable

SOLDAT 🔫 TIREUR D'ÉLITE

Typiquement des sentinelles, des hommes de main et des gardes tels qu'on en trouve dans toute la galaxie. Leurs tirs nourris peuvent décimer vos agents.

▼ 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.

DUR À CUIRE ✂ BAGARREUR

Aussi violents que robustes, ces adversaires peuvent résister à des attaques répétées. Le temps que vos agents s'en débarrassent, ils risquent d'être submergés par d'autres ennemis.

▼ LPA	➡ MVT	🛡 SVG	♠ PV	
2	6"	4+	10	
NOM	A	T	D	RÈGLES
➡ Lames	4	4+	4/5	Inexorable

GUERRIER 🔫 TIREUR D'ÉLITE

Adroits, dévoués et équipés de puissantes armes à feu, ces ennemis sont une menace même pour les agents les plus expérimentés.

▼ LPA	➡ MVT	🛡 SVG	♠ PV	
2	6"	4+	8	
NOM	A	T	D	RÈGLES
🔫 Arme à feu	4	4+	3/4	-
➡ Couteau	3	4+	2/3	-

GROS BRAS ✂ BAGARREUR

S'approcher d'un tel ennemi revient à courtiser une mort aussi rapide que sanglante. Il ne montrera aucune pitié envers les agents qui seront assez stupides pour l'affronter.

▼ LPA	➡ MVT	🛡 SVG	♠ PV	
3	6"	3+	14	
NOM	A	T	D	RÈGLES
➡ Couteau	5	3+	4/5	Inexorable

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

GROS BRAS 🔫 TIREUR D'ÉLITE

Un seul de ces adversaires est capable de déclencher une grêle de tirs pouvant coucher au sol plusieurs de vos agents en quelques rafales.

▼ LPA	➡ MVT	🛡 SVG	♠ PV	
3	6"	3+	14	
NOM	A	T	D	RÈGLES
🔫 Arme à feu	4	3+	3/4	-
➡ Couteau	4	3+	3/4	-

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

02

MISSION D'OPÉS CONJOINTES

CONTOURNER LE SNIPER

Le sniper ennemi continue d'infliger des pertes à vos camarades. Vous devez contourner sa position pour le prendre de flanc, mais les combattants ennemis sont partout. Vous devez passer, que ce soit en utilisant la force ou la discrétion.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: Un AnJ **SNIPER** placé sur le terrain de type Promontoire le plus élevé du Bastion B. Puis, 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 sur la zone d'insertion des AnJ ; répartissez-les autant que possible entre les zones 1-4 de la carte de mission, soit à couvert, soit en n'étant pas visibles depuis la zone d'insertion du joueur.

Réserves: Quand vous placez chaque agent ami avant la bataille, vous pouvez le placer en réserve à la place: mettez-le de côté au lieu de le placer sur la killzone. Chaque agent ami qui a été neutralisé pendant la mission précédente doit être placé en réserve. À la première phase d'Affrontement, chaque agent ami placé en réserve est activé normalement. Quand cela arrive, placez-le sur la killzone à un endroit où il peut être placé, entièrement à une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement de la moitié gauche de votre bord de killzone. L'agent compte comme effectuant l'action de **Repositionnement** (dépensez normalement le PA), puis continue son activation normalement.

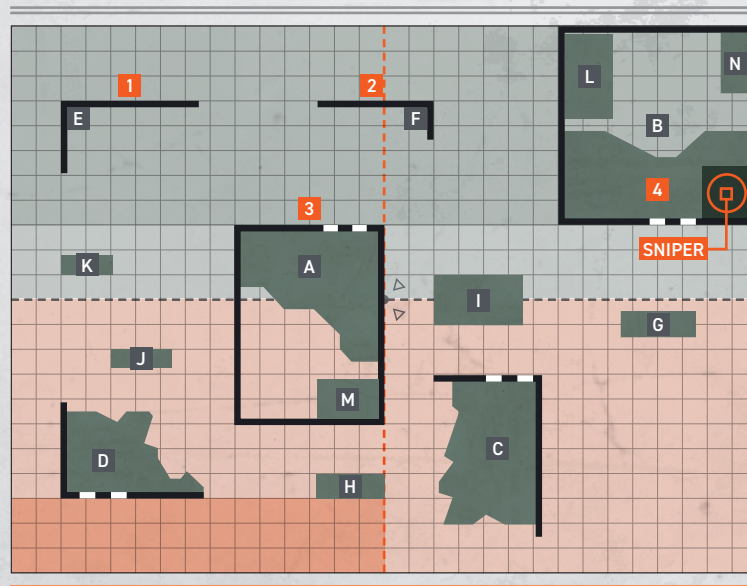
S'échapper: Les agents de joueur peuvent traverser entièrement leur bord de killzone. Ceux qui le font se sont échappés: retirez-les de la killzone. Notez que le bord par lequel un agent s'échappe détermine son placement à la mission 3.

Renforts: À chaque phase de stratégie, si au moins la moitié des AnJ sont neutralisés (ignorez le **SNIPER** pour déterminer cela), ils appellent des renforts dans le cadre d'une **MANŒUVRE STRATÉGIQUE**. Tirez au sort deux AnJ neutralisés (sauf les AnJ Gros Bras) ou un AnJ Gros Bras neutralisé. Placez-les avec un ordre de Dissimulation sur le sol de la killzone, dans le Bastion B et entièrement à 6" du bord de killzone des AnJ.

VICTOIRE

La bataille se termine quand le ou les joueurs n'ont plus aucun agent sur la killzone. Si plus de 50% de leurs agents se sont échappés par le bord de killzone des AnJ, le ou les joueurs gagnent. Sinon, le ou les joueurs perdent.

▲ KILLZONE: VOLKUS



03

MISSION D'OPÉS CONJOINTES

SNIPER ENCERCLÉ

Vous avez encerclé le sniper, mais il reste une menace mortelle. L'ennemi est piégé dans son dernier bastion. Vos agents doivent se frayer un chemin et éliminer leur cible.

RÈGLES DE MISSION

AnJ: Un AnJ **SNIPER** placé sur le terrain de type Promontoire le plus élevé du Bastion B. Puis, 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 le Bastion B, soit à couvert, soit en n'étant pas visibles depuis la zone d'insertion du joueur.

Force de Flanc: Quand vous placez les agents de joueur avant la bataille, ceux qui se sont échappés par le bord de killzone des AnJ à la mission 2 doivent être placés sur la zone d'insertion de droite de la carte de mission. Tous les autres agents de joueur doivent être placés sur la zone d'insertion de gauche de la carte de mission.

Défendre le Bastion: Quand vous placez l'équipement avant la bataille, ajoutez une barricade au centre du Bastion B. En ce qui concerne le principe de menace et la prise de décision pour les AnJ, ils feront ce qui est le mieux pour défendre le Bastion B. Par exemple, ils ne quitteront le bastion que s'ils menacent réellement les agents de joueur et qu'ils réduisent les chances que le ou les joueurs ont de gagner la mission.

Pas d'Échappatoire: Quand un agent de joueur entièrement dans le Bastion B tire sur un AnJ qui est lui aussi entièrement dans le Bastion B, les armes de tir de l'agent de joueur ont la règle Traqueuse Légère. Notez que cela signifie qu'il peut cibler le **SNIPER**.

Renforts: À chaque phase de stratégie après la deuxième, si au moins la moitié des AnJ sont neutralisés (ignorez le **SNIPER** pour déterminer cela), ils appellent des renforts dans le cadre d'une **MANŒUVRE STRATÉGIQUE**. Tirez au sort deux AnJ neutralisés (sauf les AnJ Gros Bras) ou un AnJ Gros Bras neutralisé. Placez-les entièrement à 4" du centre d'un bord de killzone des AnJ (tirez au sort séparément pour chaque AnJ).

VICTOIRE

À la fin d'un tournant après le troisième, le ou les joueurs peuvent choisir de mettre fin à la bataille. Elle se termine aussi si tous les agents de joueur sont neutralisés. Quand la bataille se termine, si les agents de joueur contrôlent l'élément de terrain bastion, ils gagnent. Sinon, ils perdent. Les agents de joueur contrôlent l'élément de terrain bastion si le total des LPA des agents de joueur entièrement dans le bastion et sur le sol de la killzone est supérieur à celui des AnJ.

▲ KILLZONE : VOLKUS

