



## MISSION D'ÉVÉNEMENT DE LANCEMENT DE RAID SUR LA RUCHE

# LE TIR DU GRAND CANON

La cité-ruche capitale de Volkus, la Ruche Fissilicus, est dominée par le Mont Ballistus, qu'on surnomme le Grand Canon. Cette pièce d'artillerie colossale s'élève du cœur de la cité telle un béhémoth mécanique jaillit du lointain passé de l'Humanité. Chaque fois qu'il tire, la fumée et le recul sèment la désolation aux alentours de ses fûts gratte-ciel.

Cette mission est conçue pour être jouée selon la séquence de jeu et l'opé critique *Transmission du Livre de Base de Kill Team*. Dans cette mission, vos kill teams doivent extraire des informations vitales dispersées lors d'une bataille précédente, mais les hymnes de tir ont déjà commencé à résonner dans la cité. Vos kill teams doivent s'emparer des objectifs et s'exfiltrer avant que le recul destructeur du canon ne réduise votre zone d'opération en désolation jonchée de cadavres.



## RÈGLES DE MISSION

**Face au Feu:** À l'étape Mise en Place de la Bataille, déterminez au hasard 1 bord de killzone neutre qui sera aussi le bord de killzone du Mont Ballistus.

**Le Grand Canon:** Une règle de mission différente s'applique à chaque tournant, comme suit:

### 1<sup>er</sup> Tournant : Hymnes de Tir

Le service du Grand Canon est nimbé de mysticisme et de tradition. Ces rituels sont pratiqués à chaque Jour de la Mise à Feu. Lorsqu'un tel jour se lève, les cantiques du clergé de l'Adeptus Ministorum mènent la plèbe de Volkus, et des voix s'élèvent par milliards pour annoncer l'imminence du tir du Grand Canon. Les temples du Mont Ballistus résonnent des prières et des chants qui s'élèvent à un volume enfiévré à l'approche de la mise à feu. C'est dans ces ultimes moments que des agents se précipitent pour remplir leur mission.

Ajoutez 1" à la caractéristique de Mouvement des agents jusqu'à la fin du tournant.

Ajoutez 3" à la distance requise par les règles de **SOUTIEN** jusqu'à la fin du tournant (par exemple, "choisissez 1 agent ami à 6"" deviendra "à 9""). Ceci ne se cumule pas avec l'équipement universel Appareil de Communications.

### 2<sup>e</sup> Tournant : Le Calme avant la Tempête

Les chants s'interrompent et les prières se taisent. Les yeux des fidèles se tournent vers les fûts gratte-ciel dans une expectative muette d'admiration...

Pas de règles supplémentaires.

### 3<sup>e</sup> Tournant : Détonation Dévastatrice

Alors que les fûts jumelés du Grand Canon rugissent, une tempête de gaz brûlants s'abat sur la cité en contrebas. Le champ de bataille est englouti par les cendres incandescentes, calcinant la peau exposée et sonnante quiconque dans les environs.

À l'étape Préparer de la phase de Stratégie, infligez D3+1 dégâts à chaque agent qui n'a pas à sa portée de contrôle de terrain Lourd interposé entre lui et le bord de killzone du Mont Ballistus (faites un jet séparé pour chacun).

Puis, chaque agent qui n'a pas à sa portée de contrôle un terrain Léger ou Lourd interposé entre lui et le bord de killzone du Mont Ballistus gagne un pion d'Onde de Choc. Les agents amis avec un pion d'Onde de Choc ne peuvent pas être activés ni accomplir d'action avant que chaque autre agent ami sans pion d'Onde de Choc ne soit indisponible. Quand un agent avec un pion d'Onde de Choc devient indisponible, retirez-lui ce pion.

### 4<sup>e</sup> Tournant : Contrecoup

Le sol tremble violemment sous les pieds des agents tandis que les mécanismes souterrains du Grand Canon absorbent le recul terrifiant du Mont Ballistus. Même les guerriers les plus agiles sont jetés à terre par ces secousses.

Soustrayez 2" à la caractéristique de Mouvement des agents. Quand un agent effectue l'action **Sprinter**, jetez 1 D6: sur un 1, il titube et ne peut se déplacer que de 1" pendant cette action.

La bataille prend fin après que quatre tournants ont été résolus.

## ACTION DE MISSION

### OUVRIR UNE TRANSMISSION

1PA

- ▶ 1 marqueur d'objectif que l'agent actif contrôle transmet jusqu'au début du prochain tournant.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action au premier tournant, ni tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

## POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque tournant après le premier:

- Si au moins un agent ami contrôle un marqueur d'objectif qui transmet, vous marquez 1PdV.
- Si des agents amis contrôlent plus de marqueurs d'objectif qui transmettent que les agents ennemis, vous marquez 1PdV.