

Mission Kill Team Solo « Stopper la pollution » Bêta 2809-0820

But des missions en termes de jeu

Avoir des rebondissements.

Moments de toute puissance.

Du suspens.

Pour cela, il faut lancer des dés au maximum pour savoir qui se passe.

Lore

L'inconscient collectif de tout l'univers se réveille et a décidé de mettre fin à toutes les destructions du vivants, que ce soit des guerres incessantes et multiples ou de la pollution.

Contexte de la mission

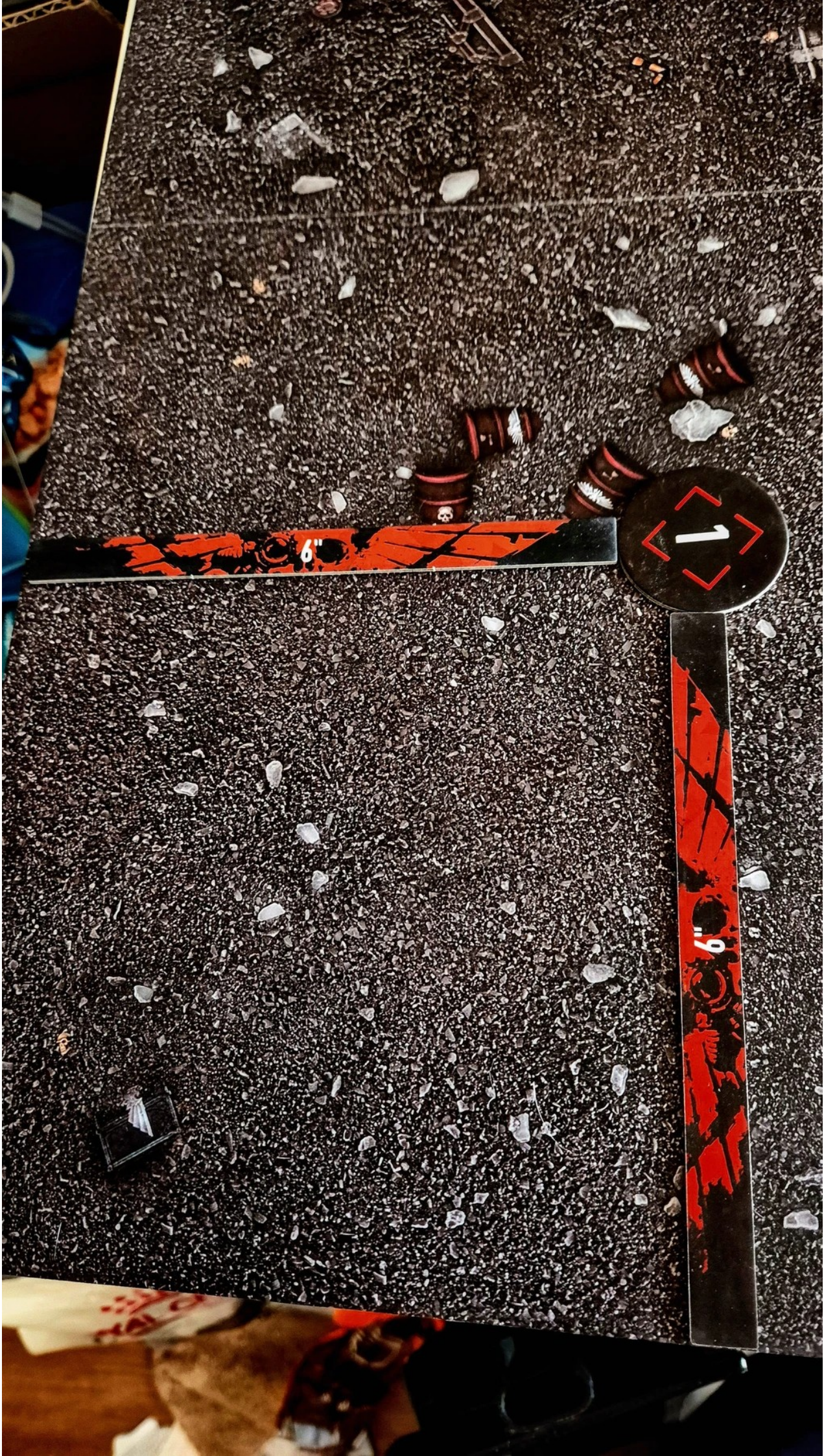
Dans une zone, il y a deux sources de pollutions, il faut les stopper.

Règles

Placer les marqueurs

Les marqueurs de pollution sont des marqueurs génériques. Ils sont placés de chaque côté du territoire des ANJ.

Les bord de chaque marqueurs à 6 pouces de chaque bord le plus proches, côté droit pour l'un, côté gauche pour l'autre.



Zone de déploiement

Kill Zone horizontale.

La moitié pour les ANJ.

Une bande de 6 pouces de large pour sa Kill Team.

Stopper la pollution

Chaque marqueur a un D4 qui représente sa valeur de difficulté, Chaque dé est placé sur 1 au déploiement de la partie. On lance un dé pour chaque marqueur à la phase de stratégie, si on fait un résultat strictement supérieur au tournant, on augmente de 1 la difficulté du marqueur. Pour stopper la pollution générée par le marqueur, on doit faire un résultat strictement supérieur à la difficulté du marqueur en étant au moins collé à lui. Cela coûte un point de LPA. On peut le faire pendant un combat, mais on ne peut pas frapper ou se protéger à ce moment là.

Phase de stratégie

Voir si un membre de sa Kill Team est touché par la grâce de l'inconscient collectif. Pour cela lancer un D6, sur un 6, un membre est touché par la grâce, il est donc retiré de la kill Zone.

Pendant le tournant, il pourra faire 1 action de 1 LPA pour revenir n'importe où sur la table. Soit un repositionnement, soit une charge. Si à la fin de la partie, il n'est pas revenu, il compte comme tué.

Grâce à un subterfuge qui coûte un PC, on peut faire une prière et voir si un membre de sa Kill Team est touché par la grâce. On peut le faire tant que l'on a des PC pour cela.

Conditions de victoire

Les deux marqueurs de source de pollution doivent être stoppés à la fin du tournant 4 au plus tard. Si c'est le cas, vous gagnez, sinon, vous perdez.