

OPÉRATIONS CRITIQUES 2022

COMBAT RAPPROCHÉ

Le pack de cartes d'Opé Tactiques et de Missions d'Opérations Critiques 2022 renouvelle les parties de jeu égal de Kill Team. Ce document explique comment utiliser ce pack dans une bataille qui utilise les règles de Combat Rapproché.

Pour déterminer la mission et le plan, utilisez les missions de ce pack (Piller, Sécuriser et Capturer) normalement, mais utilisez un des 10 nouveaux plans de ce document. Nous les avons conçus pour Killzone: Gallowdark, mais les joueurs et les organisateurs de tournois peuvent les utiliser avec des suppléments de killzone (ex: Killzone: Dans le Noir) s'ils le souhaitent.

Pour les Opés Tactiques du pack, deux nouvelles Opés Tactiques viennent en remplacer deux autres :




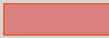
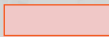




- S'Emparer des Points d'Accès remplace S'Emparer du Terrain.
- Sécuriser les Salles Inexplorées remplace Occuper les Promontoires.

Vous pouvez utiliser les cartes des Opés Tactiques remplacées en compte comme (de sorte qu'elles correspondent aux cartes d'Opés Tactiques du pack et préservent le secret de vos choix), mais en utilisant les règles des nouvelles Opés Tactiques.

En outre, pour l'Opé Tactique Sécurisez la Ligne Centrale, les murs coupant la ligne centrale bloquent cette partie de la ligne centrale. Toutefois, un agent est sur la ligne centrale si son socle touche un point d'accès ouvert qui est sur la ligne centrale (l'agent est toujours considéré comme étant entièrement dans le territoire approprié).

Enfin, vos barricades doivent être placées dans votre territoire, et à plus de ○ des points d'accès et des autres barricades.

LÉGENDE DE JEU ÉGAL

-  Zone d'Insertion et Territoire du joueur A
-  Territoire du joueur A
-  Bord de Killzone du Joueur A
-  Zone d'Insertion et Territoire du joueur B
-  Territoire du joueur B
-  Bord de Killzone du Joueur B
-  Pion Objectif
-  Ligne Centrale
-  Bord Neutre de la Killzone

KILLZONE GALLOWDARK

MURS LONGS

A1 Mur Long



A2 Mur Long Avec Piliers



A3 Mur Long Avec Écouteille



A4 Mur Long Avec Écouteille Et Piliers

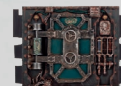


MURS COURTS

B1 Mur Court



B2 Mur Court Avec Écouteille



B3 Mur Court Avec Écouteille Et Piliers



Emplacement des Écouteilles

Ces symboles vous permettront de repérer l'orientation des murs avec Écouteille.



OPÉS TACTIQUES DE COMBAT RAPPROCHÉ

OPÉ TACTIQUE DE SÉCURITÉ

S'EMPARER DES POINTS D'ACCÈS

Vous devez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible du premier Tournant. Choisissez 1 point d'accès sur la ligne centrale ou dans le territoire adverse.

- À la fin de la bataille, si le total de LPA des agents amis à de ce point d'accès est supérieur à celui des agents ennemis, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition, s'il n'y a aucun agent ennemi à de ce point d'accès et si le total de LPA des agents amis à de lui est de 4 ou plus, vous marquez 1 PdV.

OPÉ TACTIQUE DE RECONNAISSANCE

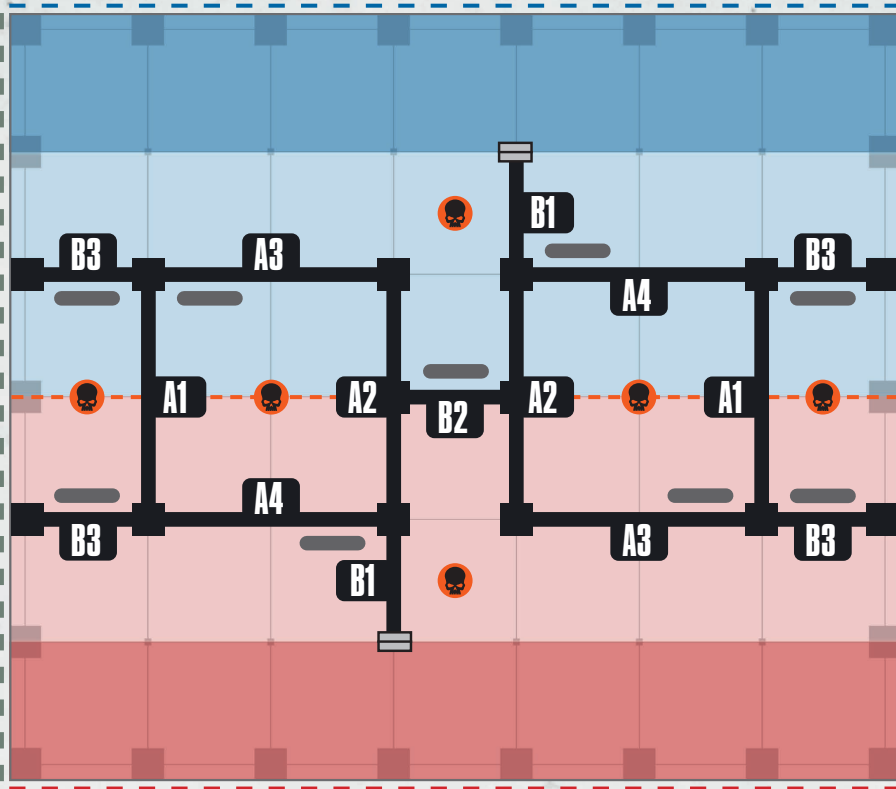
SÉCURISER LES SALLES INEXPLORÉES

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant après le premier.

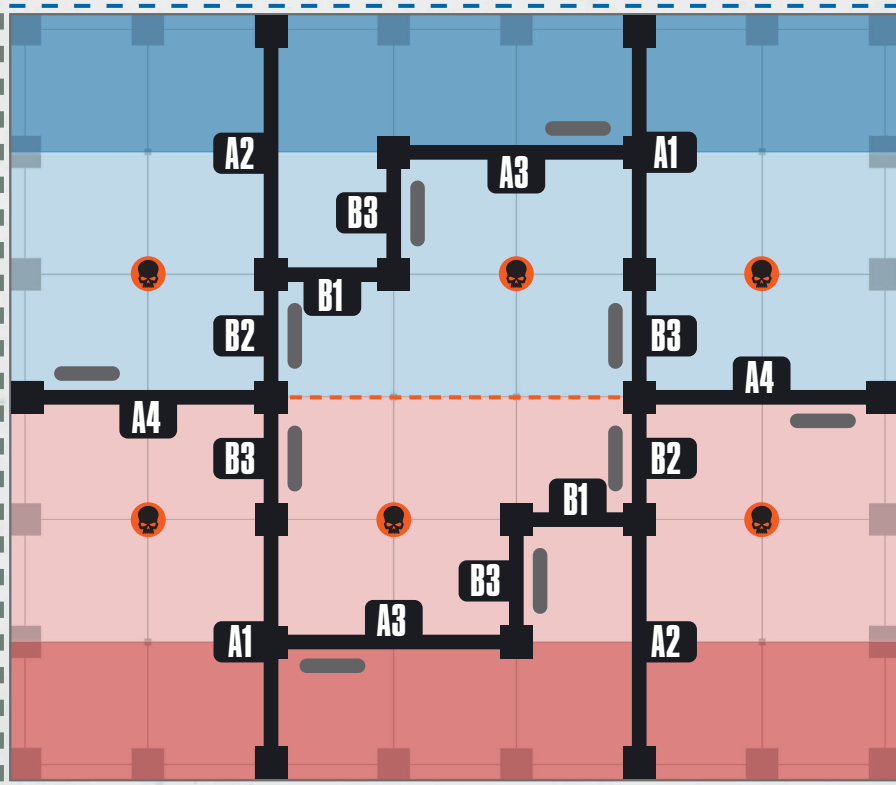
- À la fin de n'importe quel Tournant, si le total de LPA des agents amis dans une Salle Inexplorée (voir ci-dessous) est supérieur à celui des agents ennemis, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition avec une Salle Inexplorée différente (c.-à-d. séparée par un point d'accès) à la fin d'un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

Une Salle Inexplorée est un endroit de la killzone nécessitant que les agents amis se déplacent à travers un point d'accès pour y pénétrer. Pour cette Opé Tactique, Vous ne pouvez utiliser aucune Salle Inexplorée qui contient votre zone d'insertion ou qui a un point d'accès le long de la ligne de votre zone d'insertion.

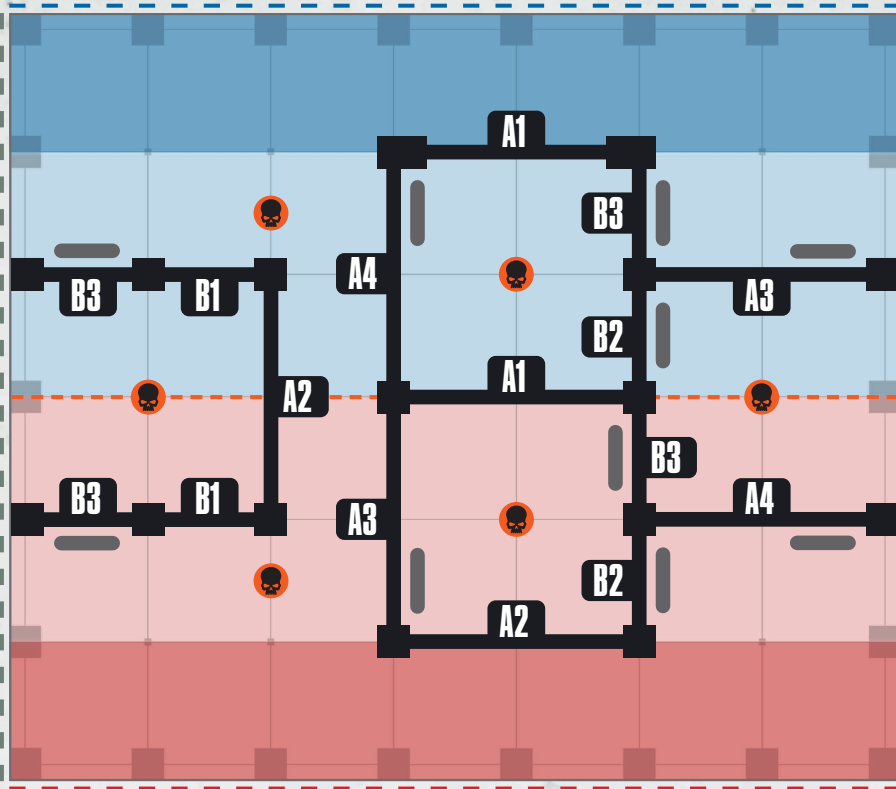
1. CONDUIT



2. COMPARTIMENTS

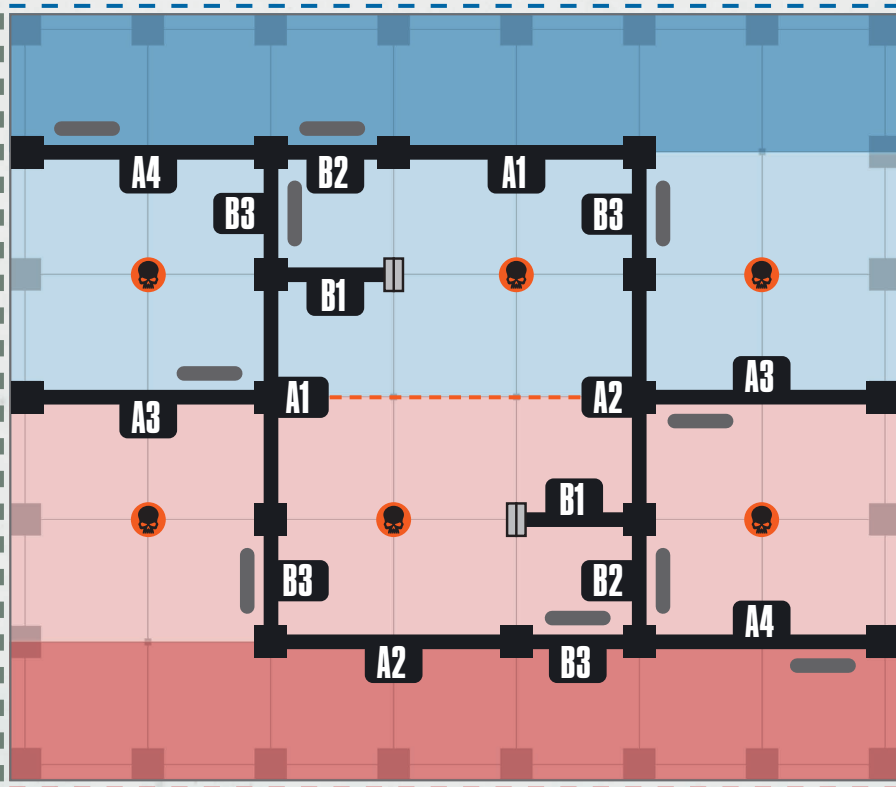


3. JONCTION

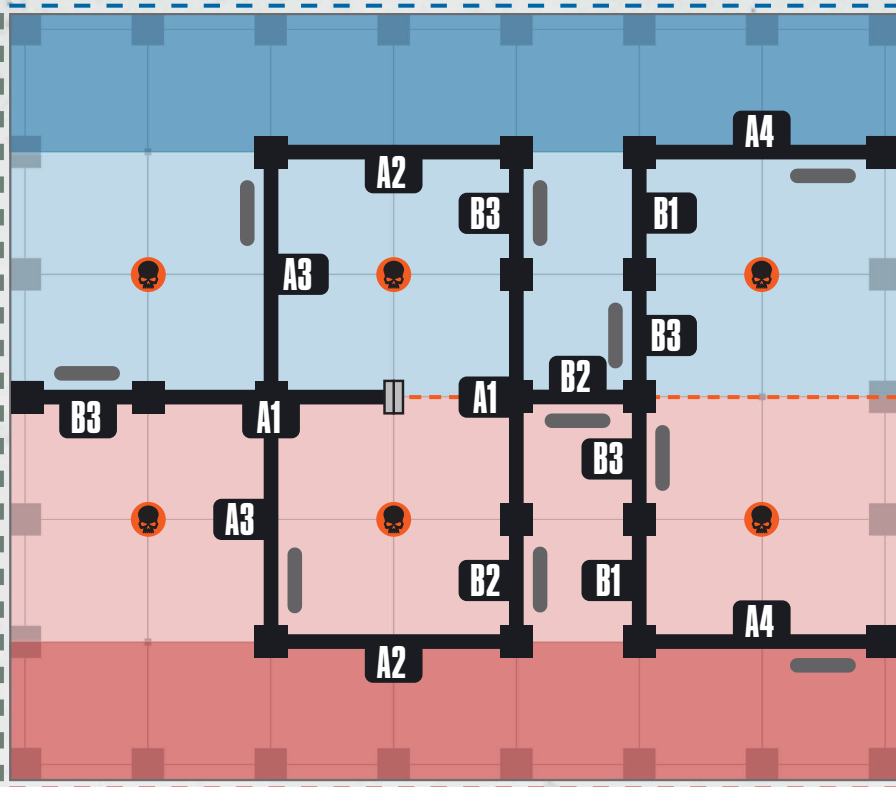


4

4. PASSERELLE

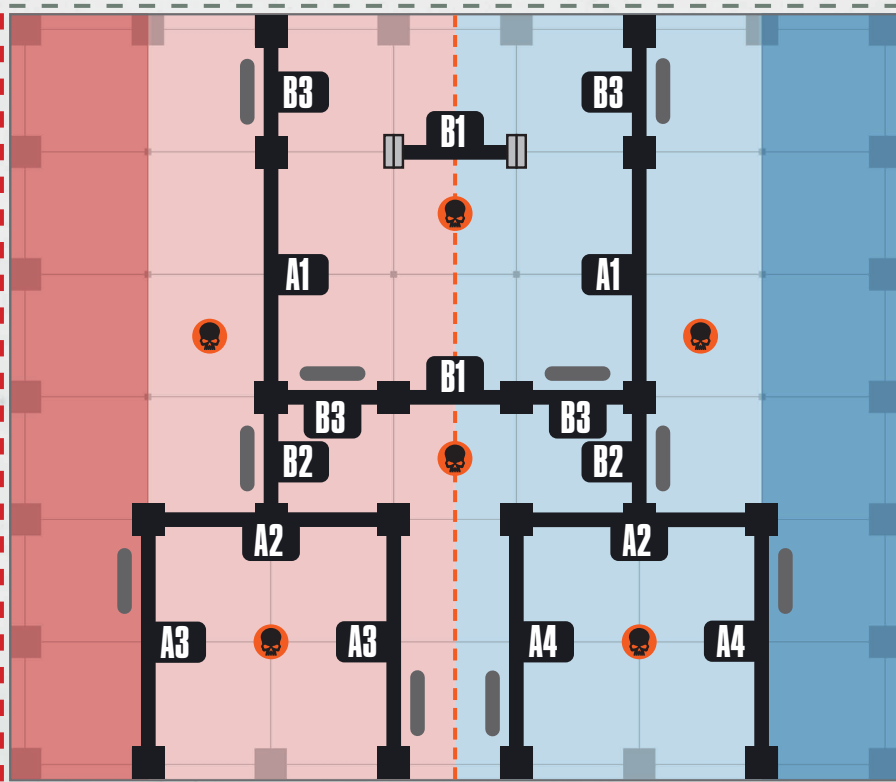


5. CHAMBRE FORTE

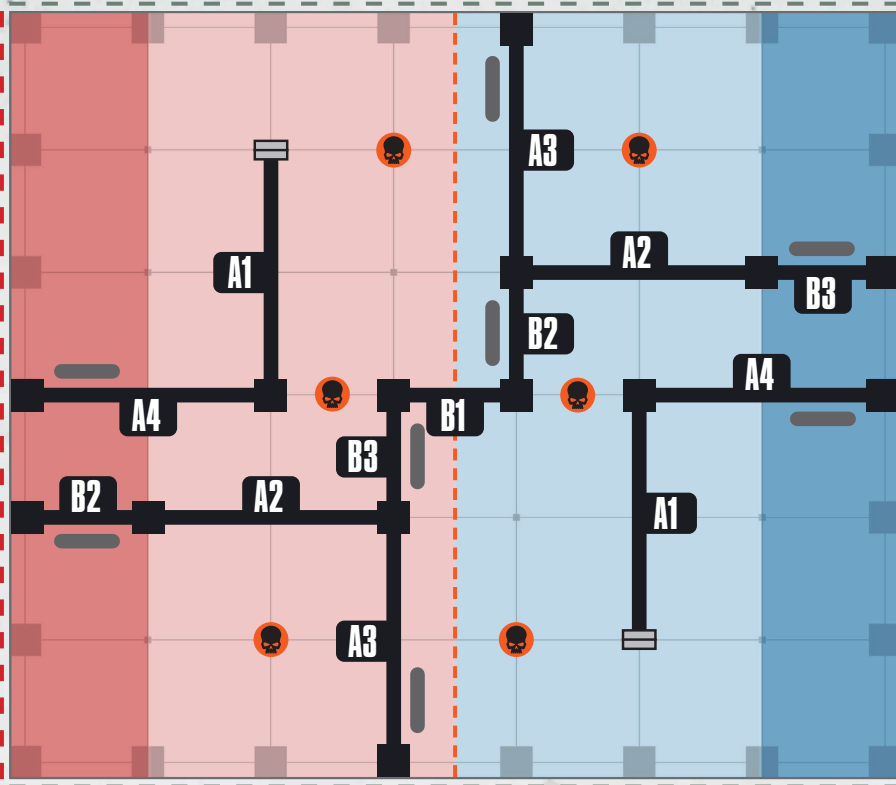


5

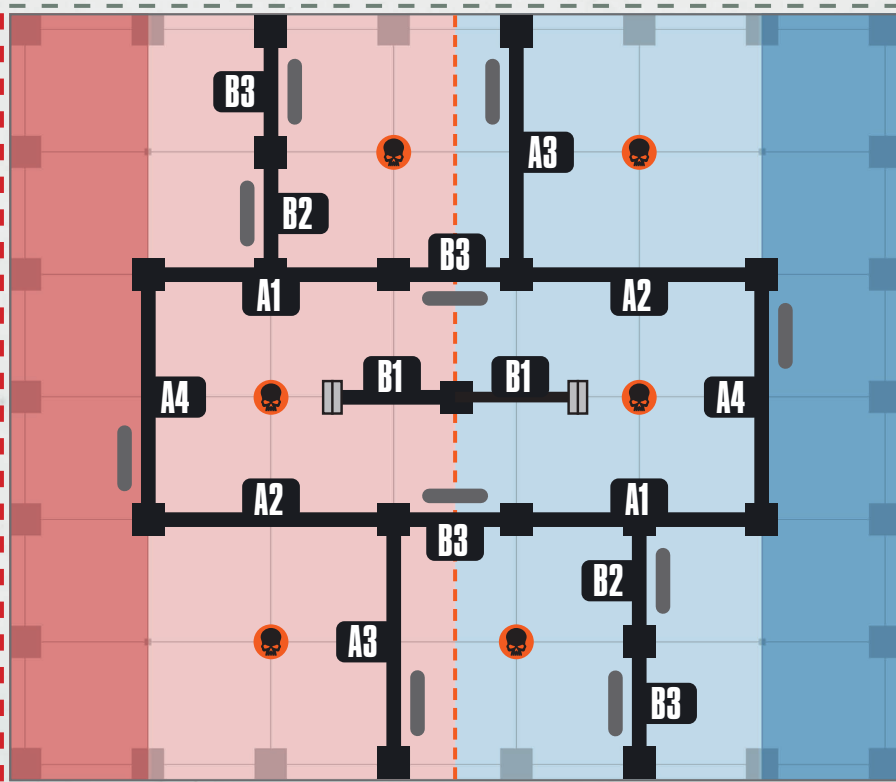
6. RÉSERVE



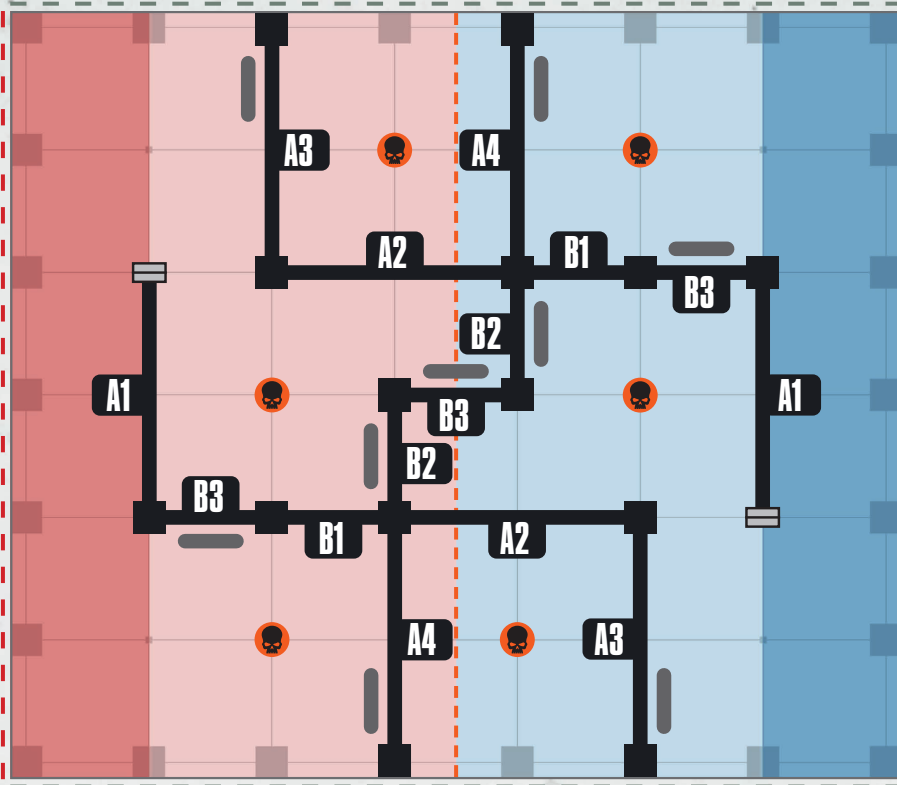
7. HANGAR



8. CALE



9. SAS



10. COURSIVES

