Monde-Nécropole

Somneft, Secteur Nephilim

Kill Team Monde Nécropole (*Tomb World en anglais)* est une grosse extension, beaucoup plus complète que les précédentes puisqu'offrant une killzone complète. Cette extension nous fait quitter la planète Volkus et le Grand Canon pour se rendre sous la surface de la planète Somneft, dans le Secteur Nephilim. Une équipe de Space Marines de la **Deathwatch** a été envoyée pour empêcher l'éveil des **Nécrons** et doit se forcer un chemin à travers les couloirs confinés pour poser ses charges et éradiquer la menace avant même qu'elle ne s'éveille.
Sur Somneft, un monde apparemment désert cache une **nécropole oubliée**, un tombeau ancien des Nécrons qui sommeille depuis des millénaires. La **Deathwatch**, force d'élite spécialisée dans la traque des xénos, s'y infiltre pour évaluer et, si possible, contenir cette menace avant qu'elle ne se réveille. Mais la structure n'est pas entièrement inerte : une **Cryptek active**, accompagnée de sa suite d'entités mécaniques, complique l'expédition et transforme les profondeurs en un piège mortel pour quiconque ose s'y aventurer.

Kill Team : Monde-Nécropole partage **une ambiance gameplay assez proche de ce qu'était l'extension *Into the Dark / Dans le Noir* de Kill Team 2021** dont l'action se déroule dans les coursives d'un Space Hulk : Gallowdark. On y retrouve donc des murs, des portes et des espaces confinés mais avec des différences importantes liées au système et au contexte narratif.



La boîte contient :

- 1 Dossier Kill Team : Monde-Nécropole broché de 80 pages
- 1 Kill Team Deathwatch: Une kill team complète de 10 figurines
- 1 Kill Team du Cercle Canoptek, les Nécrons
- 1 Killzone complète : Le monde Nécropole
- 37 Cartes Techniques pour la Deathwatch
- 32 Cartes Techniques Necrons
- 12 cartes du Monde Nécropole
- 1 Planche de 64 Pions



Les « dossiers » Kill Team 2024

Dans Kill Team, les Dossiers sont des suppléments thématiques servant de véritables **théâtres d'opérations**. Chaque Dossier introduit un contexte de guerre précis, avec son ambiance, ses factions, ses décors et ses missions propres. On peut les voir comme des sortes de mini-saisons narratives qui regroupent généralement : le contexte et l'histoire du conflit, les règles des kill teams associées, des missions et scénarios thématiques, parfois un pack de missions ou des règles spéciales liées à ce théâtre d'opérations, ainsi que du matériel de jeu dédié (killzone, cartes, pions, etc.).

Dans la logique plus modulaire de Kill Team 2024, les **packs de missions** définissent le cadre de jeu (compétitif, narratif, coopératif, solo…), tandis que les **missions** individuelles s'inscrivent généralement dans un Dossier ou un théâtre d'opérations donné.