



PACK DE MISSION AMBULL

Ce pack de missions contient des règles pour l'agent **NÉMÉSIS Ambull** et ses deux Infestations de Vers Troueurs, ainsi que deux missions spécifiquement conçues pour eux. La première est une mission joueur contre environnement (JcE) pour le jeu solo ou coopératif contre des adversaires AnJ, notamment l'Ambull et les Infestations de Vers Troueurs. La seconde est une mission joueur contre joueur (JcJ), mais ces derniers doivent aussi gérer un Ambull et des Infestations de Vers Troueurs en tant qu'adversaires tiers qui attaquent les deux joueurs et sèment le chaos dans la bataille. L'agent némésis Ambull peut autrement servir comme vous le désirez dans le cadre d'autres missions.

Les agents **AMBULL** et **INFESTATIONS DE VERS TROUEURS** sont des AnJ, ce qui signifie que vous utilisez normalement le

principe de menace et les règles de comportement (décrits dans *Kill Team: Agents Némésis*). L'AnJ **AMBULL** est aussi un agent **NÉMÉSIS**; il suit les règles de base **NÉMÉSIS** Défense Bonus et Imposant, qui se trouvent sur la carte incluse dans ce pack de mission.

SORTIR DU SOL

À l'étape Placer les Agents, les AnJ **AMBULL** et **INFESTATIONS DE VERS TROUEURS** sont toujours placés en réserve: mettez-les de côté plutôt que sur la killzone (ils ne peuvent pas être activés tant qu'ils sont en réserve). Ils sont placés sur la killzone en fonction des cartes piochées dans la pile d'Intrus (voir ci-contre).

PILE D'ACTIVATION DES ANJ

Les AnJ **AMBULL** et **INFESTATIONS DE VERS TROUEURS** utilisent une pile de cartes pour déterminer leurs activations, qui n'est composée que des cartes d'activation des AnJ numérotées 1 à 8. Quand c'est au tour du camp des AnJ Ambull de s'activer, si un AnJ **AMBULL** ou **INFESTATION DE VERS TROUEURS** est sur la killzone, piochez une carte de la pile et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer comment la résoudre. Une fois la carte résolue, défaussez-la. L'AnJ **AMBULL** peut être activé deux fois par tournant, et les AnJ **INFESTATIONS DE VERS TROUEURS** peuvent être activés plusieurs fois par tournant. Si vous piochez une carte sans pouvoir la résoudre, passez simplement l'activation de cet AnJ. Par exemple, si vous piochez une carte d'activation d'AnJ et que vous devez activer un AnJ **INFESTATION DE VERS TROUEURS**, mais qu'il n'y a qu'un AnJ **AMBULL** sur la killzone, défaussez cette carte et le joueur suivant s'active.

La pile d'activation d'AnJ reste secrète et les cartes ne sont révélées qu'une fois qu'elles sont piochées. Toutefois, les joueurs peuvent regarder la pile de défausse n'importe quand pour déduire quelles cartes il reste dans la pile. À l'étape Préparer de chaque phase de Stratégie, et quand une carte devrait être piochée dans la pile mais qu'elle est vide, mélangez toutes les cartes d'activation d'AnJ (y compris celles défaussées) pour recréer une pile.

CARTE	ACTIVATION/RÈGLE
1-4	Activation de Vers Troueurs Activez un AnJ INFESTATION DE VERS TROUEURS préparé, ou indisponible si aucun n'est préparé.
5	Écllosion de Radsticots Jetez un D6 séparément pour chaque agent (sauf AnJ AMBULL et INFESTATION DE VERS TROUEURS) sur le sol de la killzone. Si le résultat est inférieur à la caractéristique de Sauvegarde de l'agent, infligez-lui des dégâts égaux à la moitié du résultat du dé (en arrondissant au supérieur).
6	Éruption d'Énergie Infligez D6 dégâts à chaque agent (sauf AnJ AMBULL et INFESTATION DE VERS TROUEURS) à 6" de l'AnJ AMBULL (faites un jet séparé pour chacun).
7	Activation d'Ambull Activez l'AnJ AMBULL . Pendant cette activation, il a une LPA de 2. Il ne peut pas s'activer plus de deux fois par tournant, et il ne peut pas se déplacer de plus de 12" par tournant.
8	Activation d'Ambull Enragé Activez l'AnJ AMBULL . Pendant cette activation, il a une LPA de 3 et peut effectuer deux actions Combattre . Il ne peut pas s'activer plus de deux fois par tournant, et il ne peut pas se déplacer de plus de 12" par tournant.

PILE D'INTRUS

Les autres cartes d'activation d'AnJ (9-13) servent à créer une pile d'Intrus à part. À la fin de chaque tournant après le premier, et lorsqu'un agent finit d'effectuer une action de mission (sauf **Actionner une Écoutille**), piochez une carte dans la pile d'Intrus (sauf si elle est vide) et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer comment la résoudre, puis retirez-la de la partie.

CARTE	RÈGLE
9-10	Aucun effet supplémentaire.
11-12	Placez un AnJ INFESTATION DE VERS TROUEURS préparé avec un ordre de Dissimulation (il n'est plus en réserve). Si cette carte a été tirée à cause d'une action de mission, placez cet AnJ à portée de contrôle de l'agent actif; si cette carte a été piochée parce que c'est la fin du tournant, placez-le avec un marqueur d'objectif aléatoire à sa portée de contrôle, et si possible à portée de contrôle des agents ennemis (tirez au hasard si nécessaire).
13	Placez l'AnJ AMBULL préparé avec un ordre de Dissimulation (il n'est plus en réserve). Si cette carte a été tirée à cause d'une action de mission, placez cet AnJ à portée de contrôle de l'agent actif; si cette carte a été piochée parce que c'est la fin du tournant, placez-le avec un marqueur d'objectif aléatoire à sa portée de contrôle, et si possible à portée de contrôle des agents ennemis (tirez au hasard si nécessaire).

SÉQUENCE DE JEU DE L'AMBULL

1. MISE EN PLACE DE LA BATAILLE

- Déterminez la mission, soit 1: L'Ennemi Caché (Opés Conjointes) soit 2: Génération Dégadé (Opés Adverses).
- Si vous jouez la mission 1, sélectionnez une kill team pour les joueurs. Si vous jouez la mission 2, chaque joueur sélectionne sa propre kill team.
- Si vous jouez la mission 2, tirez au dé – le vainqueur décide qui a l'initiative.
- Placez la killzone et les marqueurs d'objectif comme indiqué par la carte de la mission. Les deux cartes de mission utilisent la Killzone: Volkus, mais vous pouvez en utiliser une autre en plaçant le terrain de façon similaire.
- Les zones d'insertion sont assignées aux joueurs et aux AnJ (voir la carte de la mission). Si vous jouez la mission 2, le joueur ayant l'initiative choisit une zone d'insertion, et son adversaire reçoit l'autre.

2. SÉLECTIONNER LES AGENTS

- Les joueurs sélectionnent leurs agents pour la bataille, en respectant les limitations des règles de leur kill team. Si vous jouez la mission 2, les joueurs résolvent secrètement cette étape puis divulguent leurs choix simultanément.
- Si vous jouez la mission 1, les joueurs choisissent quelles cartes techniques d'AnJ ils utiliseront pour les sentinelles.
- Si vous jouez la mission 1, les joueurs choisissent jusqu'à 4 options d'équipement (4 au total, pas 4 par joueur). Si vous jouez la mission 2, chaque joueur choisit en secret 4 options d'équipement avant de les révéler simultanément. Chaque option ne peut être choisie qu'une fois par joueur. Ne choisissez pas d'équipement pour les AnJ.
- Si vous jouez la mission 1, les joueurs gagnent 2PC (2 au total, pas 2 par joueur). Si vous jouez la mission 2, chaque joueur gagne 2PC. Les AnJ n'en gagnent pas.

3. PLACER LES AGENTS

- Les joueurs placent l'équipement à déployer avant la bataille (échelles, etc.). Si vous jouez la mission 2, chaque joueur place tour à tour un objet d'équipement, en commençant par celui ayant l'initiative (vous procédez objet par objet, pas option par option).
- La mission dira combien d'AnJ sont placés et où. Dans les deux missions, les AnJ **AMBULL** et **INFESTATIONS DE VERS TROUEURS** sont placés en réserve. Si vous jouez la mission 1, les Sentinelles AnJ sont placées avant la bataille, donc placez-les maintenant, avec un ordre de Dissimulation.
- Les joueurs placent leurs agents. Chaque agent doit être placé entièrement sur sa zone d'insertion et recevoir un ordre de Dissimulation. À la mission 2, chaque joueur place tour à tour un tiers de sa kill team (en arrondissant au supérieur), en commençant par celui ayant l'initiative.

4. JOUER LA BATAILLE

- Si vous jouez la mission 1, tirez au dé au premier tournant pour les joueurs et les deux camps d'AnJ pour établir un ordre de jeu. Si vous jouez la mission 2, les joueurs tirent au dé au premier tournant et le vainqueur décide qui a l'initiative. En cas d'égalité, le joueur qui n'avait pas l'initiative lors du placement décide.

5. FIN DE LA BATAILLE

- La bataille se termine comme indiqué par la mission. À la mission 2, si un joueur n'a pas d'agent sur la killzone mais que la bataille n'est pas terminée, l'autre joueur joue les tournants restants jusqu'à ce qu'elle se termine.
- Dans les deux missions, les conditions de victoire indiquent comment déterminer le vainqueur.

CARTE TECHNIQUE D'ANJ NÉMÉSIS

AMBULL



CONTRÔLE	MVT	SVG	PV
4	6"	4+	35

NOM	A	T	D	RÈGLES
Griffes énormes	5	3+	4/5	Brutale, Inexorable, Fracassante

Règles de Base Némésis: Défense Bonus, Imposant.

Comportement: Bagarreur.

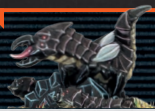
Radsticots Symbiotiques: Lorsque cet AnJ est activé, il récupère autant de PV perdus que sa LPA+1. Sa LPA est déterminée par la carte d'activation d'AnJ.

NÉMÉSIS, AMBULL

TAILLE: PETITE 50

CARTE TECHNIQUE D'ANJ

INFESTATION DE VERS TROUEURS



LPA	MVT	SVG	PV
1	4"	5+	5

NOM	A	T	D	RÈGLES
Mâchoires Cruelles	3	4+	3/4	Fracassante

Comportement: Bagarreur.

Petits: Lorsque cet AnJ a un ordre de Dissimulation et est à couvert, on ne peut pas le choisir comme cible éligible, ce qui prend le pas sur les autres règles (ex.: Traqueuse, terrain de type Promontoire) sauf si on se trouve à 2".

INFESTATION DE VERS TROUEURS

25



01 MISSION AMBULL L'ENNEMI CACHÉ

Après avoir infiltré une zone ennemie, vos agents d'élite ont pour mission d'identifier et d'éliminer les infrastructures clés, puis de fuir avant que les renforts ennemis ne les traquent. À l'insu des deux forces, un superprédateur les a perçues comme des proies potentielles.



La cellule de Frères de Couvain appelée l'Égide du Géniteur utilise de faux documents pour passer les postes de contrôle de la base impériale Omegus-4, égorgeant les soldats loyalistes trop curieux. L'alarme finit par sonner, mais Omegus-4 a été infiltré. Des hymnes de sécurité corrompus ferment les portes aux forces impériales pour laisser le temps à l'Égide du Géniteur de vider l'armurerie et d'évacuer son

contenu vers le réseau de tunnels du culte. Le sapeur de la cellule utilise des explosifs pour y pénétrer lorsqu'un grondement au-dessus de la plateforme d'atterrissage d'Omegus-4 annonce l'arrivée d'Aquilons du Tempestus. Le commandant des Frères du Couvain demande un chronocalage au sapeur, mais le vox ne renvoie qu'un rugissement animal, reflet guttural des réacteurs des harnais antigrav des Aquilons...



RÈGLE DE MISSION

AnJ: Cette mission oppose trois camps – les joueurs et deux camps adverses d'AnJ. Un camp d'AnJ est composé de 1 AnJ **AMBULL** et de 2 AnJ **INFESTATIONS DE VERS TROUEURS**; placez-les en réserve (ils arrivent via la pile d'Intrus). L'autre camp d'AnJ, appelé Sentinelles AnJ, vaut D6+10 points d'AnJ. Placez-les en alternance entièrement sur les zones d'insertion des AnJ, en commençant par une zone tirée au hasard.

Ordre de Jeu: Lorsque vous devez déterminer l'initiative, établissez à la place un ordre de jeu. Jetez un D6 séparément pour les joueurs et chaque camp d'AnJ. Le camp avec le plus haut résultat joue en premier, suivi de celui avec le deuxième plus haut résultat, etc. Si deux camps ou plus sont à égalité, relancez pour les camps en question jusqu'à les départager. Activez selon l'ordre de jeu pendant la phase d'Affrontement, en commençant par le camp qui joue en premier.

Activation des AnJ: L'AnJ **AMBULL** et les AnJ **INFESTATIONS DE VERS TROUEURS** s'activent via la Pile d'activation des AnJ; piochez une carte de cette pile si un de ces AnJ est sur la killzone. Activez les Sentinelles AnJ selon le principe de menace; elles ne peuvent pas contre-attaquer.

Renforts d'AnJ: En tant que **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** de Sentinelle AnJ à chaque tournant après le premier, ajoutez D3 points de Renforts à la réserve d'AnJ, puis placez des AnJ en renforts depuis cette réserve. Chaque renfort doit être placé préparé avec un ordre de Dissimulation et avec son socle touchant le bord de killzone des AnJ.

Fuite: Un agent de joueur peut se déplacer à travers le bord de killzone de joueur; si n'importe quelle partie de son socle le fait, il s'est échappé et est retiré de la killzone.

ACTION DE MISSION

Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de mission suivante:

DÉTRUIRE LE MATÉRIEL

1PA

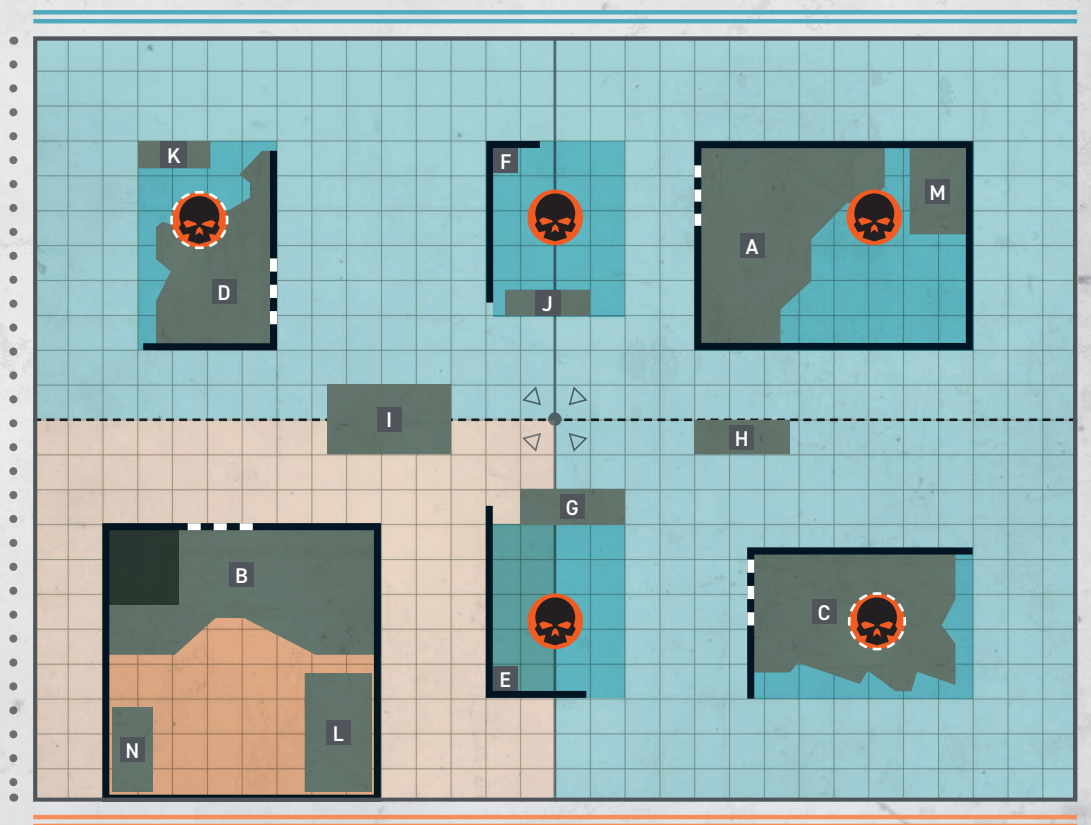
- ▶ Un marqueur d'objectif contrôlé par l'agent actif est retiré de la killzone. Notez que lorsqu'un agent a terminé d'effectuer cette action, vous devez piocher une carte dans la pile d'Intrus sauf si elle est vide.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action au premier tournant, ou alors qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

VICTOIRE

La bataille se termine quand tous les agents de joueur se sont échappés ou ont été neutralisés. Les PdV sont alors marqués ainsi:

- Pour chaque marqueur d'objectif ayant été retiré de la killzone, les joueurs marquent 1PdV. Pour chaque marqueur d'objectif qui n'a pas été retiré, les AnJ marquent collectivement 1PdV.
- Pour chaque tiers d'agents de joueur ayant été neutralisés, les AnJ marquent collectivement 1PdV.

À la fin de la bataille, si les joueurs ont marqué plus de PdV que les AnJ en ont marqués collectivement, les joueurs gagnent. Si les AnJ ont marqué collectivement plus de PdV que les joueurs, ces derniers perdent. Si les scores sont à égalité, c'est un match nul.



02 MISSION AMBULL GÉNÉRATORIUM DÉGRADÉ

Dans un générateur ravagé au bord d'une fusion catastrophique, deux kill teams tentent de récupérer des cellules énergétiques avant que l'installation soit irradiée. Mais le temps n'est pas le seul facteur: l'avarie a été provoquée par un intrus en quête de nourriture et qui rôde encore.



Le sanctuaire de la forge Nuncus est condamné, ses spires énergétiques brisées crépitant sous l'effet de la Force Motrice tandis que bourdonnent ses machines défaillantes. Le Contremaître Melvek dirige son Clade de Combat ; certains Servitors sont chargés de récupérer les cellules énergétiques intactes, d'autres d'éliminer les xénos belliqueux, car une bande de

Bouilleurs a fait irruption, obsédée par le désir de piller. L'avertissement du Technoarchéologue Vhorex arrive trop tard : la fusillade détruit un autre générateur. Au même instant, Vhorex perçoit des réverbérations sourdes qui ne correspondent pas aux cantiques sacrés. Alors que les kill teams se ruent à l'attaque, le sol du sanctuaire se déchire et une énorme griffe émerge du sol...



RÈGLES DE MISSION

AnJ: Un AnJ **AMBULL** et deux AnJ d'**INFESTATIONS DE VERS TROUEURS** sont les agents tiers placés en réserve (ils arrivent via la pile d'Intrus) et ils sont activés en utilisant la Pile d'activation des AnJ. Une fois que le dernier joueur s'est activé, mais avant que le premier joueur s'active de nouveau, s'il y a un AnJ sur la killzone, piochez une carte de la pile d'activation d'AnJ **AMBULL**. En d'autres termes, les AnJ s'activent en dernier lors de la séquence alternée.

Principe de Menace Modifié: Lorsqu'un AnJ effectue une action, l'agent de joueur visible le plus proche qu'il peut combattre ou vers lequel il peut se déplacer (selon le comportement de l'AnJ) devient sa cible (si aucun n'est visible, choisissez le plus proche). Si les agents de plusieurs joueurs sont équidistants de l'AnJ, tirez au dé et le vainqueur décide quel agent devient sa cible. L'adversaire du joueur qui contrôle la cible contrôlera l'AnJ pour cette action, et devra faire au mieux pour charger/combattre cette cible (selon le comportement de l'AnJ) si l'AnJ le peut, et le déplacer selon la règle **Attiré par l'Énergie** s'il ne le peut pas.

Attiré par l'Énergie: Lorsqu'un AnJ **AMBULL** ou **INFESTATION DE VERS TROUEURS** effectue l'action **Repositionnement** ou **Sprinter**, déplacez-le à la place vers le marqueur d'objectif le plus proche (si possible). Notez qu'il effectuera quand même les actions **Combattre** et **Charger** avant les autres conformément à son comportement, s'il le peut.

Radiations Débilitantes: Quand l'agent d'un joueur ami a un marqueur d'objectif à sa portée de contrôle, vous ne pouvez pas relancer ses dés d'attaque ou de défense.



ACTION DE MISSION

Les agents de joueur peuvent effectuer l'action de mission suivante:

SIPHONNER L'ÉNERGIE

1PA

- ▶ Un marqueur d'objectif que l'agent actif contrôle est siphonné. Notez que lorsqu'un agent a terminé d'effectuer cette action, vous devez piocher une carte de la pile d'Intrus sauf si elle est vide.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action au premier tournant, alors qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ou si ce marqueur d'objectif a déjà été siphonné pendant ce tournant.

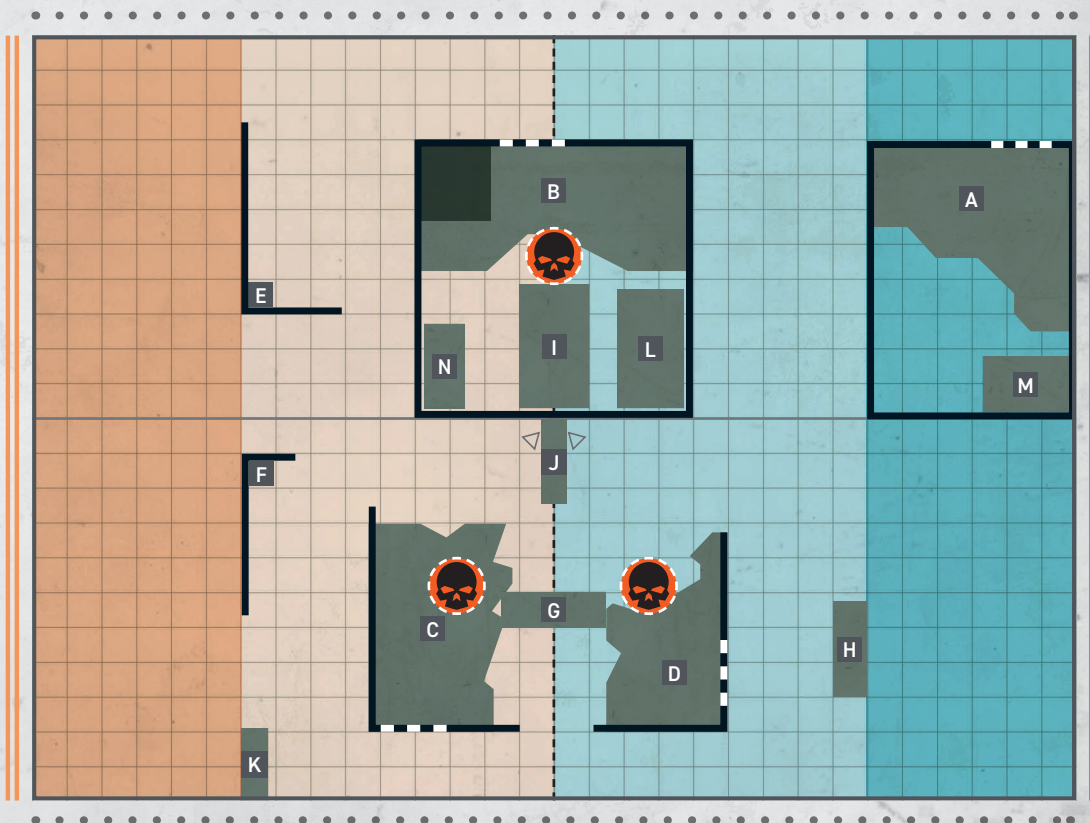
VICTOIRE

À la fin du quatrième tournant, la bataille se termine et le joueur avec le plus de PdV est le vainqueur. En cas d'égalité entre les joueurs, c'est un match nul.

Quand un agent ami effectue l'action de mission **Siphonner l'Énergie**, vous marquez 1PdV (jusqu'à un maximum de 2PdV par tournant).

Si un agent ami neutralise l'AnJ **AMBULL**, vous marquez 2PdV.

Quand un AnJ **INFESTATION DE VERS TROUEURS** est neutralisé, place un marqueur de Ver Troueur sous le centre de son socle. Les agents de joueur peuvent effectuer l'action **Ramasser un Marqueur** sur un marqueur de Ver Troueur. À la fin de la bataille, vous marquez 1PdV pour chaque marqueur de Ver Troueur porté par les agents amis.



LÉGENDE DE CARTE DE MISSION

Les cartes de ce pack de mission utilisent les éléments de terrain de la Killzone: Volkus. La Killzone: Volkus a 2 bastions, 2 grandes ruines, 2 petites ruines, 2 gros gravats et 3 petits gravats (règles dans le *Livre de Base de Kill Team*).

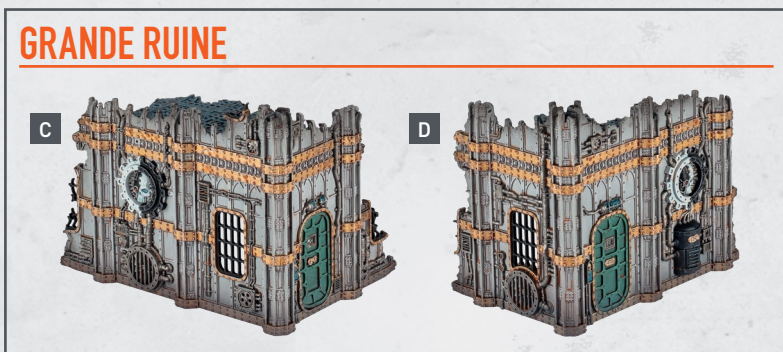
KILLZONE: VOLKUS

AMBULL : PACK DE MISSION D'AGENTS NÉMÉSIS » LÉGENDE DE MISSION

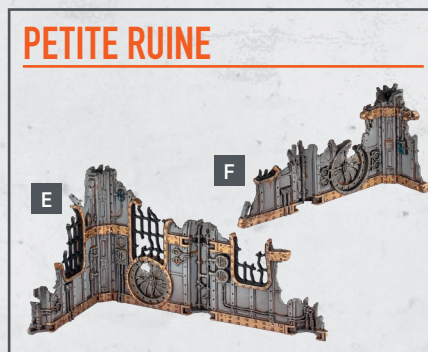
BASTION



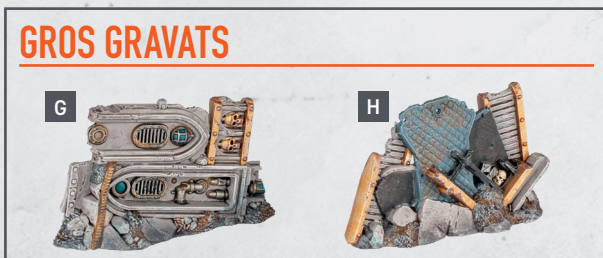
GRANDE RUINE



PETITE RUINE



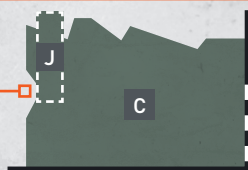
GROS GRAVATS



PETITS GRAVATS


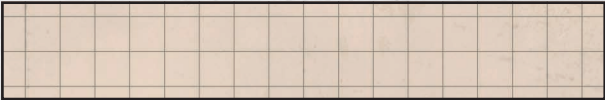

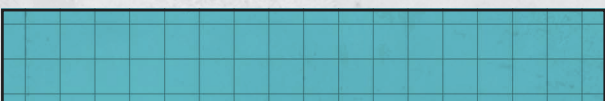

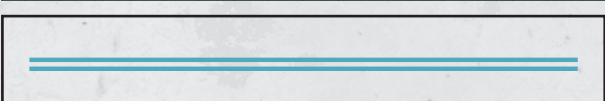
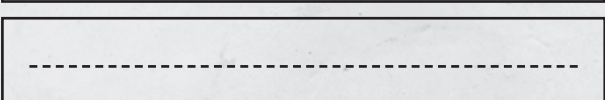
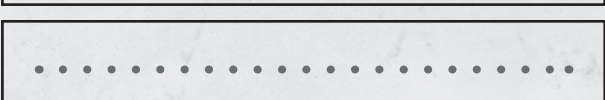


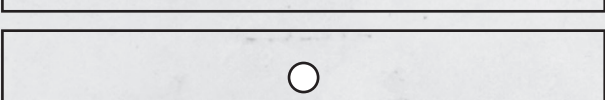


Si un élément de terrain est sous un terrain de type Promontoire, il est représenté par ces petits pointillés blancs.

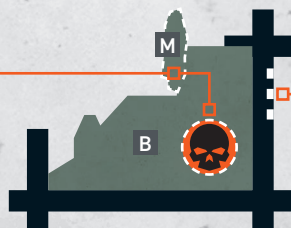


La position d'une porte est représentée par ces gros pointillés blancs.

LÉGENDE D'OPÉS CONJOINTES / ADVERSES

	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
	LIGNE CENTRALE
	BORD DE KILLZONE NEUTRE
	CENTRE DE LA KILLZONE
	MARQUEUR D'OBJECTIF
	MARQUEUR DE MISSION (20MM)

Si un marqueur ou un pan d'élément de terrain se trouve sous du terrain de type Promontoire, il est représenté par ces tiretés blancs.



La position d'une porte est représentée par ces hachures blanches.

