

# SERGEANT SCOUT

*Ces vétérans du Chapitre sont des guerriers expérimentés chargés d'entraîner les recrues. Ils mènent par l'exemple, et inspirent le plus grand respect à leurs élèves en faisant preuve de courage et de compétence tactique.*





**M**                      **LPA**                      **AG**


**3** ○                      **3**                      **1**

**DF**                      **SV**                      **PV**

**3**                      **4+**                      **11**

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Fusil à pompe Astartes	4	2+	4/4	Por  , Équilibré	-
☉ Pistolet bolter	4	2+	3/4	Por 	-
☉ Bolter	4	2+	3/4	-	-
✕ Épée Tronçonneuse	5	2+	4/5	-	-
✕ Poings	4	2+	3/4	-	-

## APTITUDES

**Commandant Expérimenté :** Chaque fois que cet agent est activé, vous pouvez choisir un autre agent **ESCOUADE SCOUT**  ami qui lui est Visible. Ajoutez 1 à la LPA de l'agent choisi.

## ACTIONS UNIQUES

**ESCOUADE SCOUT** , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LEADER, SCOUT, SERGENT



**Équilibré :** Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée concernée, vous pouvez relancer 1 de vos dés d'attaque.

**Por x :** Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.



# CHASSEUR SCOUT

Armé d'un lance-grappin, un Chasseur peut rapidement traverser les terrains dangereux et négocier les zones difficiles pour contourner les défenses, préparer des embuscades ou échapper à des poursuivants.



**M**      **LPA**      **AG**

3 ○      2      1

**DF**      **SV**      **PV**

3      4+      10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
✕ Lame de combat	4	3+	3/5	-	-

## APTITUDES

**Lance-grappin** : Cet agent est équipé d'une panoplie d'escalade (p. 46) et cela ne lui coûte aucun point d'équipement.

## ACTIONS UNIQUES

**Assaut par Grappin (1PA)** : Faites une action de **Charge** gratuite avec cet agent. Si pendant cette action cet agent escalade, se laisse tomber, saute, traverse ou que son socle passe sous un Promontoire, ses armes de mêlée gagnent la règle spéciale Létal 3+ jusqu'à la fin de l'activation.

**ESCOUADE SCOUT** **IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, CHASSEUR**



Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.



# GUERRIER SCOUT

Ces agents sont des combattants émérites, voués à leur escouade et déterminés à devenir des frères de bataille à part entière. Quelle que soit la mission qui leur est demandée, ils combattent féroce-ment afin de s'en acquitter.



**M**

**LPA**

**AG**

3 ○

2

1

**DF**

**SV**

**PV**

3

4+

10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Fusil à pompe Astartes	4	2+	4/4	Por	-
☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
☉ Bolter	4	3+	3/4	-	-
✕ Lame de combat	4	3+	3/5	-	-
✕ Poings	3	3+	3/4	-	-

## APTITUDES

## ACTIONS UNIQUES

**ESCOUADE SCOUT** **IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, GUERRIER**



Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.



# GUERRIER SCOUT

*Ces agents sont des combattants émérites, voués à leur escouade et déterminés à devenir des frères de bataille à part entière. Quelle que soit la mission qui leur est demandée, ils combattent féroce-ment afin de s'en acquitter.*



**M**

**LPA**

**AG**

3 ○

2

1

**DF**

**SV**

**PV**

3

4+

10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Fusil à pompe Astartes	4	2+	4/4	Por	-
☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
☉ Bolter	4	3+	3/4	-	-
✕ lame de combat	4	3+	3/5	-	-
✕ Poings	3	3+	3/4	-	-

## APTITUDES

## ACTIONS UNIQUES

**ESCOUADE SCOUT** **IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, GUERRIER**



Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.



# GUERRIER SCOUT

*Ces agents sont des combattants émérites, voués à leur escouade et déterminés à devenir des frères de bataille à part entière. Quelle que soit la mission qui leur est demandée, ils combattent féroce-ment afin de s'en acquitter.*



**M**

**LPA**

**AG**

3 ○

2

1

**DF**

**SV**

**PV**

3

4+

10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Fusil à pompe Astartes	4	2+	4/4	Por	-
☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
☉ Bolter	4	3+	3/4	-	-
✕ lame de combat	4	3+	3/5	-	-
✕ Poings	3	3+	3/4	-	-

## APTITUDES

## ACTIONS UNIQUES

**ESCOUADE SCOUT** **IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, GUERRIER**



Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.



# MITRAILLEUR LOURD SCOUT

Ces agents compétents utilisent des armes lourdes, comme des lance-missiles ou des bolters lourds, pour engager et détruire les cibles les plus puissantes.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

4+

10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
☉ Bolter lourd	5	3+	4/5	Fusillade, Lourd	P1
☉ Lance-missiles	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour une attaque de tir, choisissez un des profils ci-dessous :</i>				
- Frag	4	3+	3/5	Déflagration ○, Lourd	-
- Krak	4	3+	5/7	PA1, Lourd	-
✕ Poings	3	3+	3/4	-	-

## APTITUDES

## ACTIONS UNIQUES

ESCOUADE SCOUT , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, MITRAILLEUR LOURD



**Déflagration x** : Chaque fois qu'un agent ami effectue une action **Tirer** et choisit cette arme (ou, en cas de profils, ce profil d'arme), après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chaque autre agent à x de la cible originale – chacun est une cible valide et ne peut pas être à Couvert. Le x est la distance après la Déflagration de l'arme. Un agent ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en effectuant une action d'État **l'Alerte**.

**Lourd** : Un agent ne peut pas effectuer d'action **Charger**, **Battre en Retraite** ni **Mouvement Normal** au cours d'une activation où il effectue une action **Tirer** avec cette arme de tir.

**PAX** : Pénétration d'Armure. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, soustrayez x à la Défense de la cible de cette attaque de tir, où x est le nombre après la PA de l'arme. Ex : PA1. Si deux règles spéciales PAX différentes sont censées prendre effet pour une attaque de tir, elles ne sont pas cumulatives : l'attaquant choisit celle qu'il utilise.

**Por x** : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.



# MITRAILLEUR LOURD SCOUT

Ces agents compétents utilisent des armes lourdes, comme des lance-missiles ou des bolters lourds, pour engager et détruire les cibles les plus puissantes.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

4+

10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
☉ Bolter lourd	5	3+	4/5	Fusillade, Lourd	P1
☉ Lance-missiles	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour une attaque de tir, choisissez un des profils ci-dessous :</i>				
- Frag	4	3+	3/5	Déflagration ○, Lourd	-
- Krak	4	3+	5/7	PA1, Lourd	-
✕ Poings	3	3+	3/4	-	-

## APTITUDES

## ACTIONS UNIQUES

ESCOUADE SCOUT , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, MITRAILLEUR LOURD



**Fusillade** : Chaque fois qu'un agent ami effectue une action Tirer et choisit cette arme, après avoir choisi une cible valide, vous pouvez choisir un nombre quelconque d'autres cibles valides à ○ de la cible d'origine. Distribuez vos dés d'attaque entre les cibles que vous avez choisies. Effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chacune des cibles que vous avez choisies en utilisant les dés d'attaques que vous avez distribués à chacune d'elles.

**Lourd** : Un agent ne peut pas effectuer d'action Charger, Battre en Retraite ni Mouvement Normal au cours d'une activation où il effectue une action Tirer avec cette arme de tir.

**Por x** : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.



# PISTEUR SCOUT

Les pisteurs portent des auspex, c'est-à-dire de puissants scanners capables d'analyser le champ de bataille. Grâce aux informations de ces appareils, les Escouades Scout peuvent identifier les cibles et établir des stratégies.



**M**

**LPA**

**AG**

3 ○

2

1

**DF**

**SV**

**PV**

3

4+

10

**NOM**

**A**

**CT/CC**

**D**

**RS**

**!**

☉ Bolter

4

3+

3/4

-

-

✖ Poings

3




3+


3/4

-

-

## ACTIONS UNIQUES

**Traquer l'Ennemi (1PA):** Choisissez un agent ennemi avec un ordre Dissimulation Visible de et à  de cet agent, puis choisissez un agent **ESCOUADE SCOUT**  ami. Jusqu'à la fin du Tournant, l'agent **ESCOUADE SCOUT**  ami choisi compte l'agent ennemi comme s'il avait un ordre Engagement. Cet agent ne peut pas faire cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

**Scan d'Auspex (1PA):** Choisissez un agent ennemi Visible de ou à  de cet agent. Jusqu'à la fin du Tournant:

- Cet agent ennemi n'est pas Masqué.
- Des dés de défense ne peuvent pas automatiquement être conservés grâce au Couvert pour cet agent ennemi.

Cet agent ne peut pas faire cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

**ESCOUADE SCOUT** , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, PISTEUR





# SNIPER SCOUT

Les snipers excellent dans les rôles d'assassin et d'éclaireur au sein de leur escouade. Ils observent les mouvements de l'ennemi depuis des positions cachées qu'ils occupent des jours durant, attendant le moment parfait pour faire un tir mortel.



**M**      **LPA**      **AG**

3 ○      2      1

**DF**      **SV**      **PV**

3      4+      10

**NOM**

**A**

**CT/CC**

**D**

**RS**

**!**

☉ Pistolet bolter

4      3+      3/4

Por

-

☉ Fusil de sniper

4      2+      3/3

Lourd, Silencieux

BM3

✕ Poings

3      3+      3/4

-

-

## APTITUDES

**Cape de Camouflage** : Chaque fois qu'une attaque de tir est faite contre cet agent, à l'étape Jeter les Dés de Défense de cette attaque de tir, avant de jeter vos dés de défense, si cet agent est à Couvert, vous pouvez conserver un dé supplémentaire en guise de sauvegarde normale réussie grâce au Couvert.

## ACTIONS UNIQUES

**Lunette Sophistiquée (1PA)** : Jusqu'à la fin de l'activation, quand vous déterminez la Ligne de Vue de cet agent, les agents ennemis ne sont pas Masqués. Cet agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

**ESCOUADE SCOUT** **IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, SNIPER**



**Lourd** : Un agent ne peut pas effectuer d'action **Charger**, **Battre en Retraite** ni **Mouvement Normal** au cours d'une activation où il effectue une action **Tirer** avec cette arme de tir.

**Por x** : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

**Silencieux** : Tant qu'un agent a un ordre **Dissimulation**, il peut faire des actions **Tirer** si c'est cette arme de tir (ou ce profil d'arme) qui est choisie pour la ou les attaques de tir.