

THEYN ÂTREKOG

Les Récupérateurs Âtrekogs qui font montre d'un talent particulier pour diriger sont nommés par leurs supérieurs ou leurs camarades pour être promu au rang de Theyn. À la tête de leur escouade, les Theyns sont des fouilleurs de space hulk expérimentés ayant d'innombrables abordages à leur actif.



M

LPA

AG

2 ○

2

1

DF





SV

PV

3

3+

8

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Pistolet bolter modèle Autoch	4	3+	3/4	Por  , Incessant	-
☉ Bolter modèle Autoch	4	3+	3/4	Incessant	-
☉ Revolver bolter	4	3+	3/5	Por 	-
☉ Pistolet à plasma EtaCarn	4	4+	3/5	Por  , PA1	-
☉ Éclateur à ions	4	3+	3/4	-	P1
☉ Pistolet à ions	4	3+	3/4	Por 	P1
✕ Gantelet à percussion	4	4+	5/6	-	Étourdissant
✕ Hache à plasma	4	3+	5/5	-	-
✕ Épée à plasma	4	3+	4/6	Létal 5+	-

APTITUDES

Œil des Ancêtres: Chaque fois que cet agent est activé, vous pouvez choisir 1 agent ennemi Visible de lui afin qu'il gagne un pion Rancune (p. 114).

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG , VOTANN, LEADER, THEYN



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.



GUERRIER À RÉACTEUR DORSAL ÂTREKOG

Les Récupérateurs Âtrekogs ont surmonté bien des obstacles. Ceux qui emploient des réacteurs dorsaux négocient le terrain difficile et maximisent l'impact de leur charge grâce à ce matériel.

M **LPA** **AG**

3 ● 2 1

DF **SV** **PV**

3 3+ 7

NOM

A

CT/CC


D

RS

!

☉ Pistolet bolter modèle Autoch

4 4+ 3/4

Por , Incessant

-

✂ Hache à plasma

4 3+ 5/5

-


-



APTITUDES


Force d'Impact: Chaque fois que cet agent accomplit une action **Charger**, ses armes de mêlée gagnent la règle spéciale Brutal jusqu'à la fin de l'activation.

ACTIONS UNIQUES

Boost (2PA): Accomplissez une action **Mouvement Normal** gratuite avec cet agent avec les règles additionnelles suivantes:

- Il peut se déplacer de jusqu'à 2  (au lieu de sa Caractéristique de Mouvement).
- Il peut seulement se déplacer en ligne droite et dans une seule direction.

Installation de Matériel d'Escalade (1PA): Cet agent peut accomplir cette action tant qu'il est sur un Promontoire et hors de Portée d'Engagement des agents ennemis. Placez un pion Matériel d'Escalade à  de cet agent. Jusqu'à la fin de la bataille, les agents amis sont traités comme étant équipé d'une panoplie d'escalade (p. 48) tant qu'ils sont à  à l'horizontale et à n'importe quelle distance à la verticale du pion Matériel d'Escalade.

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG , VOTANN, VOL, GUERRIER À RÉACTEUR DORSAL



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.

Incessant: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait 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 certains ou tous vos résultats de dés d'attaque de 1.

MÉDIC DE TERRAIN ÂTREKOG

Ces Récupérateurs Âtrekogs ont une formation poussée en premiers secours sous le feu, ainsi qu'un enseignement limité en ingénierie leur permettant de s'occuper des Cognats de Fer endommagés. Leur talent est vital en abordage car leur escouade n'a alors pas accès à un centre médical cognat.



M **LPA** **AG**

2 ● 2 1

DF **SV** **PV**

3 3+ 7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

⦿ Revolver bolter

4 4+ 3/5

Por ●

-

✕ Couteau à plasma

4 4+ 3/5

-

-

APTITUDES

Chirurgie de Combat: Une fois par Tournant, la première fois qu'un autre agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami est censé être neutralisé en étant Visible et à ■ de cet agent et hors de Portée d'Engagement des agents ennemis, si cet agent est hors de Portée d'Engagement des agents ennemis, il peut tenter de ranimer l'autre agent ami. L'autre agent ami n'est pas neutralisé, a 1 PV restant, et s'il s'agissait d'une attaque de tir, les éventuels dés d'attaque restants sont défaussés. L'autre agent ami peut alors accomplir une action **Sprinter** gratuite, mais doit en terminer le mouvement à ▲ de cet agent. Soustrayez 1 à la LPA des deux agents.

ACTIONS UNIQUES

Médipac (1PA): Choisissez 1 agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami Visible et à ▲ de cet agent. L'agent ami récupère 2D3 PV perdus. Un agent ne peut pas être choisi pour cette action s'il a été ranimé à l'aide de l'aptitude Chirurgie de Combat au cours du même Tournant. Cet agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG, VOTANN, MÉDIC, MÉDIC DE TERRAIN



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.

MULE ÂTREKOG

Dans une épave, où il est difficile de faire entrer des véhicules, ces redoutables Cognats portent quantité de matériel essentiel sans se plaindre. Contribuant ainsi à la cause de toutes leurs forces, ils sont hautement respectés par leurs congénères.



M

LPA

AG

2 ●

2

1

DF

SV

PV

3

3+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

⦿ Bolter modèle Autoch

4

4+

3/4

Incessant

-

⦿ Éclateur à ions

4

4+

3/4

-

P1

✕ Poings

3

4+

2/3

-

-

APTITUDES

Bien Fourni: Si cet agent est choisi pour le déploiement, vous pouvez choisir de l'équipement additionnel d'une valeur cumulée de jusqu'à 5PE pour la bataille.

Je l'Ai: Une fois par Tournant, durant l'activation de cet agent, il peut accomplir une action de mission ou l'action **Ramasser** pour 1 point d'action de moins (jusqu'à un minimum de 0PA).

ACTIONS UNIQUES

Rééquipement (1PA): Re-choisissez les options d'armes pour 1 agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami Visible et à ▲ de cet agent. Par exemple, si un agent **THEYN** a un revolver bolter et un gantelet à percussion, vous pouvez remplacer son revolver bolter, son gantelet à percussion ou les deux par une autre option valide spécifiée page 37. L'agent revient à ses options d'armes standard à la fin de la bataille. Cet agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG, VOTANN, MULE



Px : Perçant. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, l'arme gagne la règle spéciale P_x pour l'attaque de tir concernée, où x est le nombre après le P de l'arme.

PA_x : 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 P_{Ax} différentes sont censées prendre effet pour une attaque de tir, elles ne sont pas cumulatives : l'attaquant choisit celle qu'il utilise.

COGKOMM ÂTREKOG

Énergie empyréelle, coques de vaisseau et roche menacent d'interférer avec les communications, et les Cogkomm doivent travailler sans relâche pour que tous leurs Cognats restent en contact. Ils relayent calmement les informations tactiques dans le feu des combats, et perturbent les transmissions ennemies.



M

LPA

AG

2 ○

2

1

DF

SV

PV

3

3+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Bolter modèle Autoch

4

4+

3/4

Incessant

-

☉ Éclateur à ions

4

4+

3/4

-

P1

✕ Poings

3


4+

2/3

-

-

ACTIONS UNIQUES

Relais (1PA): Choisissez 1 agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami Visible et à  de cet agent. Ajoutez 1 à sa LPA. Cet agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

Brouillage Système (1PA): Choisissez 1 agent ennemi dans la Ligne de Vue de cet agent qui n'a pas un pion Brouillage Système; il en gagne un. Jusqu'à la fin de la bataille, tant qu'un agent a un pion Brouillage Système, il n'est pas éligible pour être activé tant que tous les autres agents éligibles de sa kill team n'ont pas été activés. Quand l'agent ennemi en question est activé, retirez son pion Brouillage Système. Cet agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG, VOTANN, COGKOMM



Incessant: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait 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 certains ou tous vos résultats de dés d'attaque de 1.

Px : Perçant. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, l'arme gagne la règle spéciale PAX pour l'attaque de tir concernée, où x est le nombre après le P de l'arme.

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.

GRENADIER ÂTREKOG

Armés de cartouchières de grenades et d'explosifs, les Grenadiers remplissent une fonction vitale pour les équipes de Récupérateurs Âtrekog. Ils peuvent dégager un couloir en un instant, faire sauter des portes et fournir un appui tactique dans le feu des combats.



M

LPA

AG

2 ○

2

1

DF



SV

PV

3

3+

7


NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Pistolet bolter modèle Autoch	4	4+	3/4	Por  , Incessant	-
☉ Charge C8 HX	4	3+	4/6	Por 2 ○, Déflagration  , PA1, Indirect, Limité	-
✕ Poings	3	4+	2/3	-	-







APTITUDES

Solide: Chaque fois que cet agent est censé perdre un PV à cause d'une arme de tir, si l'arme a la règle Déflagration X, Projections X et/ou Torrent X, ou si elle effectue des attaques de tir contre chaque agent à portée d'un point spécifique (ex. les mines), jetez 1 D6: sur 4+, le PV n'est pas perdu.

Grenadier: Cet agent est équipé d'une Grenade à percussion gravitique (p. 48) qui ne coûte aucun point d'équipement pour cet agent.

ACTIONS UNIQUES

Grenade Utilitaire Vâyr-3 (1PA): Placez un pion Grenade Utilitaire à  de cet agent, puis choisissez 1 des effets suivants à appliquer jusqu'à la fin du Tournant:

- Se déplacer à  de votre pion Grenade Utilitaire coûte ○ supplémentaire aux agents. S'il ne leur reste pas assez de Mouvement, ils ne peuvent pas se déplacer à  du pion. S'ils commencent le mouvement à  du pion, il faut tout d'abord soustraire ○.
- Tant qu'un agent est à  de votre pion Grenade Utilitaire, ses armes de tir gagnent la règle spéciale Por .
- Tant qu'un agent est à  de votre pion Grenade Utilitaire, il faut soustraire 1 point d'action supplémentaire pour qu'il accomplisse des actions de mission et l'action **Ramasser**.

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

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG , VOTANN, GRENADIER



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**.

Indirect: Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Choisir une Cible Valide de l'attaque de tir concernée, les agents ennemis ne sont pas à Couvert.

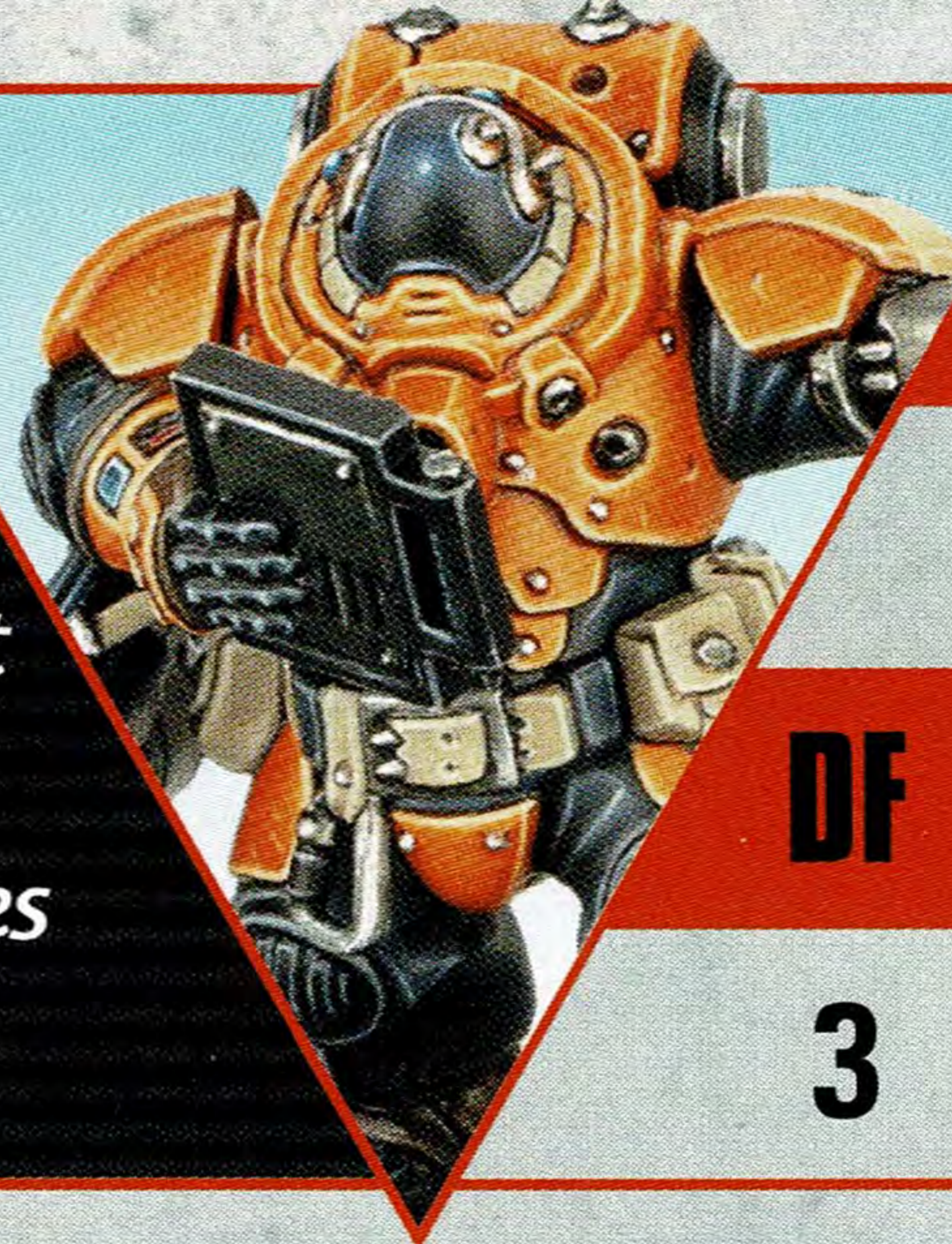
Limité: Cette arme peut être choisie pour être utilisée une fois seulement par bataille. Si l'arme a une règle spéciale qui lui permet d'effectuer plus de 1 attaque de tir par action (ex: Déflagration), faites normalement chacune de ces attaques.

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.

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.

KOGNITÂAR ÂTREKOG

Ces Cognats de Fer possèdent une intelligence artificielle complexe, et utilisent cette immense puissance de traitement pour soutenir leur unité. Recevant, organisant et analysant constamment des données, le Kognitâar fournit de précieuses informations tactiques en temps réel aux autres Cognats.



M

LPA

AG

2 ●

2

1

DF

SV

PV

3

3+

7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
⚡ Bolter modèle Autoch	4	4+	3/4	Incessant	-
⚡ Éclateur à ions	4	4+	3/4	-	P1
✂ Poings	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

Tacticien: Une fois par phase de Stratégie, quand c'est votre tour d'utiliser un Subterfuge Stratégique ou de passer, vous pouvez à la place placer votre pion Attaque ou votre pion Défense dans la killzone.

- Tant qu'un agent ennemi est à ■ de votre pion Attaque, chaque fois qu'un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami combat en mêlée ou effectue une attaque de tir contre lui, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque du combat ou de l'attaque de tir, vous pouvez relancer 1 de vos dés d'attaque.
- Tant qu'un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami est à ■ de votre pion Défense, chaque fois qu'une attaque de tir est faite contre lui, à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir, vous pouvez relancer 1 de vos dés de défense.
- À la fin de chaque Tournant, retirez votre pion Attaque ou votre pion Défense.

ACTIONS UNIQUES

Évaluation Accélérée (1PA): Si votre pion Attaque ou pion Défense (voir ci-contre) est dans la killzone, retirez-le, puis placez soit votre pion Attaque soit votre pion Défense dans la killzone. Cet agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG, VOTANN, KOGNITÂAR



Px : Perçant. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, l'arme gagne la règle spéciale PAX pour l'attaque de tir concernée, où x est le nombre après le P de l'arme.

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.

MITRAILLEUR ÂTREKOG

Les épaves dont souvent le refuge de myriades de bêtes, monstres et ennemis, aussi les Récupérateurs Âtrekogs ont accès à diverses armes spéciales et lourdes. Les Mitrailleurs choisissent le meilleur outil pour la tâche à accomplir, et leur puissance de feu a sauvé plus d'une kill team.



M

LPA

AG

2 ●

2

1

DF

SV

PV

3

3+

7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Faisceau à plasma EtaCarn	4	4+	4/6	PA2	Faisceau*
☉ Fusil HYLaser automatique	4	4+	3/4	Implacable	Perforant
☉ Canon rotatif HYLaser	6	4+	3/5	Incessant, Fusillade, Lourd, Scan*	-
☉ Lance-missiles L7	Chaque fois que cette arme est choisie pour faire une attaque de tir, choisissez 1 des profils ci-dessous:				
- Déflagration	4	4+	3/5	Déflagration ●	-
- Concentré	4	4+	5/6	PA1	-
☉ Fusil à magna-rail	4	4+	5/4	PA2, Encombrant	BM3
✕ Poings	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

***Faisceau :** Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de celle-ci, pour chaque touche critique retenue, infligez D3 blessures mortelles à chaque agent le long d'une (et seulement une) ligne de faisceau. Un agent est le long d'une ligne de Faisceau si on peut tracer une ligne de Couvert jusqu'à son socle qui traverse le socle de la cible d'origine, mais ne traverse aucun terrain Lourd.

***Scan :** Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir avec cette arme, les agents ennemis ne sont pas Masqués pour l'attaque de tir concernée.

ACTIONS UNIQUES

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG, VOTANN, MITRAILLEUR



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.

Incessant : Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait 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 certains ou tous vos résultats de dés d'attaque de 1.

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.

MITRAILLEUR ÂTREKOG

Les épaves dont souvent le refuge de myriades de bêtes, monstres et ennemis, aussi les Récupérateurs Âtrekogs ont accès à diverses armes spéciales et lourdes. Les Mitrailleurs choisissent le meilleur outil pour la tâche à accomplir, et leur puissance de feu a sauvé plus d'une kill team.



M

LPA

AG

2 ●

2

1

DF

SV

PV

3

3+

7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Faisceau à plasma EtaCarn	4	4+	4/6	PA2	Faisceau*
☉ Fusil HYLaser automatique	4	4+	3/4	Implacable	Perforant
☉ Canon rotatif HYLaser	6	4+	3/5	Incessant, Fusillade, Lourd, Scan*	-
☉ Lance-missiles L7	Chaque fois que cette arme est choisie pour faire une attaque de tir, choisissez 1 des profils ci-dessous:				
- Déflagration	4	4+	3/5	Déflagration ●	-
- Concentré	4	4+	5/6	PA1	-
☉ Fusil à magna-rail	4	4+	5/4	PA2, Encombrant	BM3
✕ Poings	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

***Faisceau** : Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de celle-ci, pour chaque touche critique retenue, infligez D3 blessures mortelles à chaque agent le long d'une (et seulement une) ligne de faisceau. Un agent est le long d'une ligne de Faisceau si on peut tracer une ligne de Couvert jusqu'à son socle qui traverse le socle de la cible d'origine, mais ne traverse aucun terrain Lourd.

***Scan** : Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir avec cette arme, les agents ennemis ne sont pas Masqués pour l'attaque de tir concernée.

ACTIONS UNIQUES

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG ●, VOTANN, MITRAILLEUR



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.

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.

MITRAILLEUR ÂTREKOG

Les épaves dont souvent le refuge de myriades de bêtes, monstres et ennemis, aussi les Récupérateurs Âtrekogs ont accès à diverses armes spéciales et lourdes. Les Mitrailleurs choisissent le meilleur outil pour la tâche à accomplir, et leur puissance de feu a sauvé plus d'une kill team.


M
LPA
AG

2 ●

2

1

DF
SV
PV

3

3+

7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Faisceau à plasma EtaCarn	4	4+	4/6	PA2	Faisceau*
☉ Fusil HYLaser automatique	4	4+	3/4	Implacable	Perforant
☉ Canon rotatif HYLaser	6	4+	3/5	Incessant, Fusillade, Lourd, Scan*	-
☉ Lance-missiles L7	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour faire une attaque de tir, choisissez 1 des profils ci-dessous:</i>				
- Déflagration	4	4+	3/5	Déflagration ●	-
- Concentré	4	4+	5/6	PA1	-
☉ Fusil à magna-rail	4	4+	5/4	PA2, Encombrant	BM3
✕ Poings	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

***Faisceau :** Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de celle-ci, pour chaque touche critique retenue, infligez D3 blessures mortelles à chaque agent le long d'une (et seulement une) ligne de faisceau. Un agent est le long d'une ligne de Faisceau si on peut tracer une ligne de Couvert jusqu'à son socle qui traverse le socle de la cible d'origine, mais ne traverse aucun terrain Lourd.

***Scan :** Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir avec cette arme, les agents ennemis ne sont pas Masqués pour l'attaque de tir concernée.

ACTIONS UNIQUES

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG 🧠, VOTANN, MITRAILLEUR



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.