

ARCHÉTYPE : RECONNAISSANCE / SÉCURITÉ / RECHERCHE ET DESTRUCTION

KILL TEAM DE KASRKINS

44

KASRKINS • AGENTS

Vous trouverez ci-dessous une liste des agents qui constituent une kill team **KASRKIN** avec, le cas échéant, l'équipement dont ces agents doivent être dotés.



AGENTS

- ▶ 1 agent **SERGEANT KASRKIN** équipé de 1 des options suivantes
 - Pistolet bolter; arme énergétique
 - Fusil radiant laser; crosse
 - Pistolet radiant laser; arme énergétique
 - Pistolet à plasma; épée tronçonneuse

- ▶ 9 agents **KASRKIN** sélectionnés dans la liste suivante:
 - **MÉDIC DE TERRAIN KASRKIN**
 - **ARTIFICIER KASRKIN**
 - **MITRAILLEUR KASRKIN** équipé d'une crosse et d'un lance-flammes
 - **MITRAILLEUR KASRKIN** équipé d'une crosse et d'un lance-grenades
 - **MITRAILLEUR KASRKIN** équipé d'une crosse et d'un fusil radiant à salve
 - **MITRAILLEUR KASRKIN** équipé d'une crosse et d'un fuseur
 - **MITRAILLEUR KASRKIN** équipé d'une crosse et d'un fusil à plasma
 - **ÉCLAIREUR KASRKIN**
 - **TIREUR D'ÉLITE KASRKIN**
 - **FANTASSIN KASRKIN**
 - **PORTE-VOX KASRKIN**

À l'exception des agents **FANTASSIN KASRKIN**, votre kill team peut inclure chacun des agents ci-dessus une seule fois.

Votre kill team ne peut pas inclure plus de quatre agents **MITRAILLEUR KASRKIN** et **TIREUR D'ÉLITE KASRKIN** combinés.

"NOUS SOMMES UNE ÉQUIPE, ÉQUILIBRÉE EN TOUTE CHOSE. CHACUN DE NOUS A UN RÔLE À JOUER. TOUT A UN BUT. PERSONNE N'EST UN POIDS MORT, AUCUN ÉQUIPEMENT, AUCUNE BARRE DE RATION, AUCUN OBJET N'EST SUPERFLU."

- Sergent Kasrkin Kolson Reeve

OPÉS TACTIQUES

KASRKINS

Si votre faction est **KASRKIN**, vous pouvez utiliser les Opés Tactiques de Kasrkins ci-dessous, comme indiqué dans la séquence de mission.

OBJECTIF VITAL

Kasrkins - Opé Tactique de Faction 1

Révélez cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant après le premier. Si cette Opé Tactique est révélée, à la fin de l'étape Révéler la Cible de chaque Tournant, choisissez 1 pion objectif que des agents amis ne contrôlent pas comme étant votre pion objectif Vital jusqu'au début du prochain Tournant.

- À la fin de n'importe quel Tournant, si des agents amis contrôlent votre pion objectif Vital, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à la fin de n'importe quels Tournants subséquents, vous marquez 1 PdV.

TENEZ VOS POSITIONS



Kasrkins - Opé Tactique de Faction 2



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

- À la fin de n'importe quel Tournant, si des agents amis contrôlent deux pions objectif ou plus, et si des agents amis contrôlent plus de pions objectif que des agents ennemis n'en contrôlent, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à la fin de n'importe quels Tournants subséquents, vous marquez 1 PdV.

ZONE À SÉCURISER

Kasrkins - Opé Tactique de Faction 3

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant. Si cette Opé Tactique est révélée, à la fin de l'étape Révéler la Cible de chaque Tournant, placez 1 de vos pions Zone à Sécuriser n'importe où sur la killzone à plus de  de votre zone d'insertion et à 2  horizontalement d'un agent ennemi. Au début du prochain Tournant, retirez le pion.

- À la fin de n'importe quel Tournant, si un agent ami est à 2  horizontalement de votre pion Zone à Sécuriser et qu'aucun agent ennemi n'est à 2  horizontalement de votre pion Zone à Sécuriser, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à la fin de n'importe quels Tournants subséquents, vous marquez 1 PdV.

“ J’AI RAREMENT VU DES TROUPES IMPÉRIALES AUSSI FAROUCHEMENT DÉTERMINÉES, AUSSI TACTIQUEMENT INFALLIBLES, AUSSI MENTALEMENT ROBUSTES ET AUSSI RELIGIEUSEMENT RÉSOLUES QUE LES KASRKINS. ”

- Inquisiteur Lown Merrdok
de l'Ordo Militarum



APTITUDE

Vous trouverez ci-dessous une aptitude commune aux kill teams **KASRKIN**.

ÉLITE

Les Kasrkins saut hautement disciplinés, aussi robustes physiquement que mentalement, et entraînés à l'extrême. Experts en toutes sortes d'armements, ils peuvent marcher sur de longues distances sous un fardeau pesant et arriver à destination prêts à combattre avec une fureur résolue.

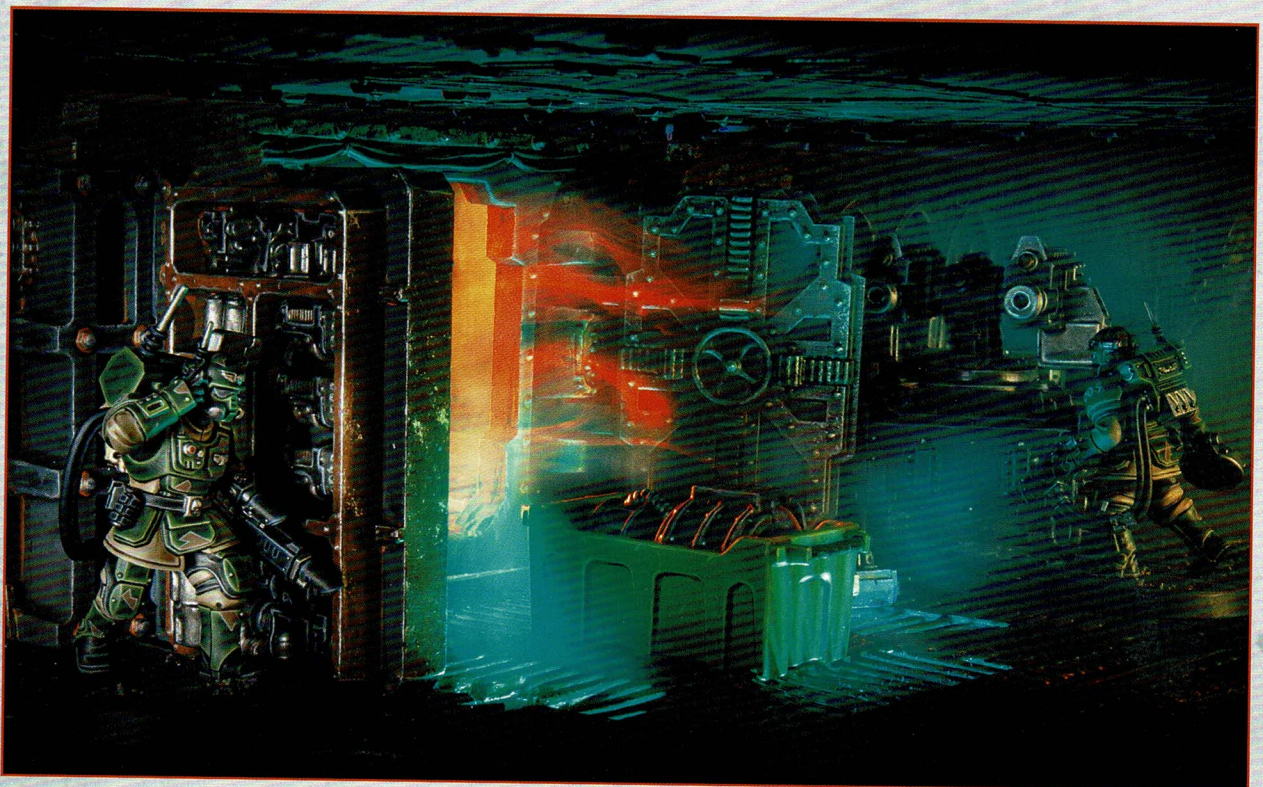
Vous commencez la bataille avec une réserve de 10 points d'Élite. Chaque fois qu'un agent **KASRKIN** ami combat en mêlée ou effectue une attaque de tir, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque du combat ou de l'attaque de tir, vous pouvez dépenser 1 point d'Élite ou plus pour ajuster un (et un seul) de vos dés. Pour chaque point dépensé, ajoutez 1 au résultat du dé et réduisez de 1 le nombre de points d'Élite de votre réserve.

Par exemple, un agent **KASRKIN** ami effectue une attaque de tir. À l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, vous jetez quatre dés d'attaque dont les résultats sont 1, 2, 4 et 6. Vous dépensez 2 points d'Élite pour augmenter le résultat d'un de vos dés d'attaque, modifiant un 2 en 4. Notez que vous ne pouvez pas dépenser de point d'Élite pour modifier plus d'un dé du jet.



“ON A TROIS MINUTES POUR ENVAHIR QUATRE BUNKERS, TUER LES TRENTE À QUARANTE RENÉGATS QUI S'Y TROUVENT ET BRÛLER OU RÉCUPÉRER LA MOINDRE MIETTE D'INFORMATION UTILISABLE AVANT QUE LES ESCADRONS DE MARAUDEUR TRANSFORMENT LA RÉGION EN PARKING. MISSION FACILE. ÇA PERMETTRA À LA BLEUSAILLE DE VOIR COMMENT ON TRAVAILLE.”

- Sergent Kasrkin Feodor Dansk



SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

Si votre faction est **KASRKIN**, vous pouvez utiliser les Subterfuges Stratégiques suivants lors d'une partie.

SCHÉMA D'ÉLIMINATION 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **KASRKIN** ami effectue une attaque de tir avec une arme radiante (hormis le profil Sniper) contre une cible qui n'est pas à Couvert, l'arme gagne la règle de touche critique P1 pour l'attaque de tir. Une arme radiante est une arme de tir dont le nom inclut "radiant", comme fusil radiant laser, etc.

PRÉCAUTION 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, à chaque attaque de tir faite contre un agent **KASRKIN** ami, s'il est à Couvert, vous pouvez relancer certains ou tous les résultats de 1 à vos dés de défense.

BALAYAGE D'ÉLIMINATION 1PC

Placez 1 de vos pions de Balayage d'Élimination n'importe où sur la killzone. À chaque attaque de tir faite par un agent **KASRKIN** ami à 2○ horizontalement du pion contre une cible à 2○ horizontalement du pion, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, vous pouvez dépenser 1 point d'Élite (p. 46) gratuitement pendant l'attaque de tir (même si vous n'en avez aucun dans votre réserve). À la fin du Tournant, retirez le pion.

REPOSITIONNEMENT 1PC

Choisissez 1 agent **KASRKIN** ami à plus de ■ des agents ennemis. L'agent, et tous les autres agents **KASRKIN** amis à ■ de l'agent et à plus de ■ des agents ennemis, peut immédiatement accomplir une action **Sprinter** gratuite. Vous ne pouvez pas utiliser ce Subterfuge Stratégique au premier Tournant.

SUBTERFUGES TACTIQUES

Si votre faction est **KASRKIN**, vous pouvez utiliser les Subterfuges Tactiques suivants lors d'une partie.

COUVRIR LA RETRAITE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique quand un agent **KASRKIN** ami est activé. Jusqu'à la fin de l'activation, tant que l'agent est Visible de et à ◆ d'un autre agent **KASRKIN** ami qui n'est pas à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, l'agent **KASRKIN** activé peut accomplir l'action **Battre en Retraite** pour 1 point d'action de moins (jusqu'à un minimum de OPA).

NEUTRALISER LA CIBLE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique après avoir jeté les dés d'attaque pour une attaque de tir effectuée par un agent **KASRKIN** ami. Si la cible de l'attaque n'est pas préparée et a soit un ordre Engagement, soit n'est pas à Couvert, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés d'attaque pour l'attaque de tir.

PRENDRE L'INITIATIVE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique après avoir tiré au dé pour déterminer l'initiative. Vous pouvez relancer votre dé.

POUR CADIA ! 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique quand un agent **KASRKIN** ami est activé. Jusqu'à la fin du Tournant :

- Ajoutez 1 aux deux caractéristiques de Dégâts d'une crosse dont l'agent est équipé (le cas échéant).
- Chaque fois que l'agent est censé perdre un PV, jetez un D6 : sur 5+, le PV n'est pas perdu.

"LA VICTOIRE NE CONSISTE PAS SIMPLEMENT À VAINCRE L'ENNEMI MAIS À LE DÉTRUIRE : EFFACER COMPLÈTEMENT SON SOUVENIR DE TOUTES LES MÉMOIRES, NE LAISSER NULLE TRACE DE SES ŒUVRES, METTRE À BAS SES ÉDIFICES JUSQU'À LA DERNIÈRE PIERRE, FAIRE DISPARAITRE DES ARCHIVES JUSQU'À LA MOINDRE TRACE DE SON EXISTENCE. D'UNE TELLE DÉFAITE, AUCUN ENNEMI NE POURRA JAMAIS SE RELEVER. VOILÀ CE QU'EST LA VICTOIRE."

- Seigneur Commandeur Stellaire Macharius

ÉQUIPEMENT

Les agents **KASRKIN** de votre kill team peuvent être dotés d'équipements de cette liste, comme indiqué dans la séquence de mission. Chaque agent ne peut être équipé que d'un seul exemplaire de chaque objet.


POIGNÉE TACTIQUE [1PE]

Agent équipé d'un fusil radiant laser seulement. L'agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille:

Poignée Tactique: Chaque fois que cet agent accomplit une action d'**État d'Alerte**, pour l'attaque de tir de l'action, ne dégradez pas la Capacité de Tir d'un fusil radiant laser dont il est équipé en vertu de l'action d'**État d'Alerte**.

LUNETTE À LONGUE PORTÉE [2PE]

Agent équipé d'un fusil radiant laser ou d'un fusil de sniper radiant seulement. Le fusil radiant laser ou le fusil de sniper radiant dont l'agent est équipé gagne la règle de touche critique suivante pour la bataille:

Lunette à Longue Portée: À chaque attaque de tir d'un agent ami avec cette arme contre une cible à plus de  de lui, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous avez retenu une ou plusieurs touches critiques, cette arme gagne la règle spéciale Pas de Couvert pour l'attaque de tir.

INJECTION D'ADRÉNALINE [1PE]

L'agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille:



Injection d'Adrénaline: Une fois par bataille, quand cet agent est activé, vous pouvez utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de l'activation, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs aux caractéristiques de LPA et de Mouvement de cet agent.

GRENADE FRAG [2PE]

L'agent est équipé de l'arme de tir suivante pour la bataille:

Nom	A	CT	D
Grenade Frag	4	3+	2/3

Règles Spéciales


Por , Déflagration , Indirect, Limité

GRENADE KRAK [3PE]

L'agent est équipé de l'arme de tir suivante pour la bataille. Il ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en accomplissant une action d'**État d'Alerte**:

Nom	A	CT	D
Grenade Krak	4	3+	4/5



Règles Spéciales

Por , PA1, Indirect, Limité

GRENADE LEURRE [2PE]

L'agent peut accomplir l'action suivante pendant la bataille:



GRENADE LEURRE 1PA

Choisissez un point de la killzone à  de cet agent. Jetez un D6 pour chaque agent à 2  du point, en soustrayant 1 au résultat si l'agent n'est pas Visible de cet agent. Sur 4+, jusqu'à la fin du Tournant, l'agent ne peut pas accomplir d'action **Se Mettre sur ses Gardes** (p. 190) ou d'**État d'Alerte** (s'il est déjà sur ses gardes, il n'est plus sur ses gardes). Cet agent ne peut accomplir cette action qu'une seule fois, et il ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

GRENADE INCAPACITANTE [3PE]

L'agent peut accomplir l'action suivante pendant la bataille:

GRENADE INCAPACITANTE 1PA

Choisissez un point de la killzone à  de cet agent. Jetez un D6 pour chaque agent à  du point, en soustrayant 1 au résultat si l'agent n'est pas Visible de cet agent. Sur 4+, soustrayez 1 à la LPA de l'agent. Cet agent ne peut accomplir cette action qu'une seule fois, et il ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.