

ARCHÉTYPE : RECHERCHE ET DESTRUCTION/INFILTRATION

KILL TEAM DE KOMMANDOS

Vous trouverez ci-dessous une liste des agents qui constituent une kill team **KOMMANDOS**, avec, le cas échéant, l'équipement dont les figurines concernées doivent être dotées.

58

KOMMANDO • AGENTS • APTITUDES

AGENTS

- 1 agent **NOB KOMMANDO** équipé d'une des options suivantes:
 - Équipé d'un kalibr' et d'un gros kikoup'
 - Équipé d'un kalibr' et d'une pince énergétik'
- 9 agents **KOMMANDOS** choisis dans la liste suivante:
 - **BOY KOMMANDO**
 - **GROT KOMMANDO**
 - **TRANCH'BOY KOMMANDO**
 - **BRÈCH'BOY KOMMANDO**
 - **SNIP'BOY KOMMANDO**
 - **DAKKA BOY KOMMANDO**
 - **RADIO BOY KOMMANDO**
 - **KRAM'BOY KOMMANDO**
 - **ROKETT' BOY KOMMANDO**
 - **SQUIG-BOMBE**

Les agents **BOY KOMMANDO** peuvent être choisis jusqu'à neuf fois, et chaque autre option ci-dessus ne peut être choisie qu'une seule fois.

APTITUDES

Les agents **KOMMANDOS** d'une kill team **KOMMANDOS** (hormis les agents **SQUIG-BOMBE**) ont l'aptitude suivante :

ÉGORJEURS

Cet agent peut accomplir une action **Charger** alors qu'il a un ordre **Dissimulation**.

"OKÉ, LES GARS, ÉCOUTEZ. LES ZOMS ONT UNE GROSS' BOÎTE KI BRILL' ET ÇA ALIMENTE TOUS LEURS BIDULES. ALORS LE PLAN, C'EST QU'ON VA PÉTER C'TE PORTE, LES FARCIR DE DAKKA, ET TIRER DES ROKETTES JUSQU'À C'KE C'TE BOÎTE EXPLOSE COMME LE BUGGY DE MUGROT DANS L'CHAMP D'MINES, ET L'BOULOT EST FINI ! DES QUESTIONS ? PARFAIT, J'ME DISAIS, AUSSI... AU KONTACT, LES GARS ! WAAACH !"

- Boss Nob Gazrot Gitstompa, quelques minutes avant la tragique Fusion du Generatorum Beta-2



OPÉS TACTIQUES



GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN

Si votre faction est **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN**, vous pouvez utiliser les Opés Tactiques de Gardes Impériaux vétérans ci-dessous, comme indiqué dans la séquence de mission.

SUR LE TERRAIN

Garde Impérial Vétéran - Opé Tactique de Faction 1

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à la fin de n'importe quel Tournant.

- À la fin du Tournant concerné, s'il y a plus d'agents amis que d'agents ennemis à  de votre zone d'insertion, et qu'il y a plus d'agents amis que d'agents ennemis à  de la zone d'insertion adverse, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à la fin d'un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

TENEZ BON

Garde Impérial Vétéran - 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 les agents amis contrôlent deux pions objectifs ou plus, et que les agents amis contrôlent plus de pions objectifs que les agents ennemis n'en contrôlent, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à la fin d'un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

GLOIRE DANS LA MORT

Garde Impérial Vétéran - Opé Tactique de Faction 3

Révélez cette Opé Tactique à la fin de la bataille.

- Si vous avez eu davantage d'agents amis neutralisés que d'agents ennemis, mais que vous avez marqué davantage de points de victoires grâce à l'objectif de mission, vous marquez 2PdV.

KOMMANDO

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

FAITES TOUT SAUTER !

Kommando - Opé Tactique de Faction 1



Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape de Révéler la Cible du premier Tournant. Votre adversaire choisit 1 élément de terrain qui comprend une ou plusieurs parties ayant le trait Lourd pour en faire leur rempart.

- Si un agent ami accomplit l'action **Faites tout Sauter !**, vous marquez 2PdV.

Les agents amis peuvent accomplir l'action suivante :

FAITES TOUT SAUTER !

2PA

Un agent peut accomplir cette action tant qu'il est à  du rempart de votre adversaire. Un agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à  des agents ennemis. Hormis une action **Sprinter**, un agent ne peut accomplir aucune autre action lors d'une activation où il accomplit cette action.

TAKTIKES DE CHOK

Kommando - Opé Tactique de Faction 2


Révélez cette Opé Tactique à la fin du premier Tournant.

- Si un ou plusieurs agents ennemis ont été neutralisés au cours du premier Tournant, vous marquez 1PdV.
- À la fin du deuxième Tournant, si des agents amis contrôlent plus de pions objectifs que les agents ennemis en contrôlent, vous marquez 1PdV.

ALLEZ-Y !

Kommando - Opé Tactique de Faction 3

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 (hormis le 4^e), si 3 agents amis ou plus sont à  de la zone d'insertion adverse, vous marquez 1PdV.
- Si vous remplissez la première condition à la fin de d'un ou plusieurs Tournants ultérieurs (hormis le 4^e), vous marquez 1PdV.

SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

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

CHHHHUT ! 1PC

Les agents **KOMMANDO** amis qui ne sont pas dans la Ligne de Vue des agents ennemis, ou qui ont un ordre Dissimulation et sont à plus de **◆** des agents ennemis, peuvent accomplir immédiatement une action **Sprinter** gratuite. Vous ne pouvez utiliser ce Subterfuge Stratégique qu'une fois.

DAKKA! DAKKA! DAKKA! 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **KOMMANDO** ami effectue une attaque de tir, à l'étape jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, vous pouvez choisir 1 de vos touches ratées pour la retenir en tant que touche normale réussie.

WAAAGH! 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **KOMMANDO** ami combat en mêlée, à l'étape de Jet de Dés d'Attaque de la mêlée concernée, quand vous êtes censé retenir deux touches normales ou plus, vous pouvez choisir 1 de ces touches pour la retenir en tant que touche critique à la place.

RÔDER 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'une attaque de tir est effectuée contre un agent **KOMMANDO** ami, avant de jeter les dés de défense pour l'attaque de tir concernée, si l'agent a un ordre Dissimulation, vous pouvez en retenir 1 en tant que sauvegarde normale réussie sans jeter les dés.

SUBTERFUGES TACTIQUES

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

C'EST K'UNE ÉGRATIGNURE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à l'étape de Résolution des Touches Réussies d'une attaque de tir ou de mêlée, quand un dégât est censé être infligé à un agent **KOMMANDO** ami (hormis les agents **GROT KOMMANDO**) par un dé d'attaque. Ignorez le dégât infligé par le dé d'attaque concerné.

KRABOUILLEZ-LES! 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à la fin de la phase d'Affrontement. Choisissez 1 agent **KOMMANDO** ami. Il peut accomplir gratuitement une action **Combattre**.

SAL' SOURNOIS 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à l'étape Placez les Agents de la séquence de mission. Choisissez 1 agent **KOMMANDO** ami (hormis les agents **SQUIG-BOMBE**). L'agent choisi peut être placé avec un ordre Dissimulation n'importe où sur le champ de bataille à **▲** d'un terrain Lourd et à plus de **◆** des agents ennemis et de la zone d'insertion adverse.



ÉQUIPEMENT

Les agents **KOMMANDO** de votre Kill Team (hormis les agents **GROT KOMMANDO**) peuvent être dotés d'équipements de cette liste, comme indiqué dans la séquence de mission. Tout équipement marqué d'un + peut être pris deux fois au maximum, et chaque agent ne peut être équipé que d'un seul exemplaire de chaque objet.

66

KOMMANDO • ÉQUIPEMENT

KIKOUP' [2PE]


L'agent est équipé de l'arme de mêlée kikoup' pour la bataille (voir la carte technique de Kommando Boy, page 60).

KALIBR' [2PE]

L'agent est équipé de l'arme de tir kalibr' pour la bataille (voir la carte technique de Kommando Boy, page 60).

HARPON+ [3PE]

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

Nom	A	CT	D
Harpon	4	4+	4/5
Règles Spéciales !			
Por 	Étourdissant		

MASSUE+ [3PE]



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

Nom	A	CC	D
Massue	4	3+	4/4
Règles Spéciales !			
-	Étourdissant		

GRENADE FUMIGÈNE [3PE]

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



GRENADE FUMIGÈNE 1PA

Placez le centre d'1 pion Fumée sur un point à  de cet agent. Le pion concerné crée une zone de fumée d'un rayon de  et d'une hauteur illimitée en montant (mais nulle en descendant) que l'on mesure depuis le centre du pion. Jusqu'à la fin du tournant, un agent n'est pas Visible si une Ligne de Couvert tracée vers lui traverse une zone de fumée. Cet agent ne peut accomplir cette action qu'une seule fois, et ne peut pas l'accomplir s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

GRENADE ÉTOURDISSANTE [2PE]



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

GRENADE ÉTOURDISSANTE 1PA

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



FRAG À MANCHE [2PE]

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

Nom	A	CT	D
Frag à Manche	4	3+	2/4
Règles Spéciales !			
Por  , Déflagration  , Indirect,	-		
Limité			

DYNAMITE [4PE]




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

Nom	A	CT	D
Dynamite	4	3+	5/6
Règles Spéciales !			
Por  , Déflagration  , PA1,	-		
Indirect, Encombrant. Limité			

CORDE D'ESCALADE [1PE]

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

Corde d'Escalade:

- Chaque fois que cet agent monte ou descend d'un élément de terrain en escaladant, la première distance verticale de jusqu'à 3  qu'il parcourt compte comme  pour l'escalade concernée.
- Cet agent n'a pas besoin d'être à  d'une partie physique et escaladable d'un élément de terrain pour l'escalader.
- Chaque fois que cet agent se laisse tomber, l'endroit envisagé peut être à n'importe quelle distance verticale du niveau qu'il occupe.
- Chaque fois que cet agent se laisse tomber, il compte la distance verticale qu'il parcourt comme étant réduite de moitié pour le mouvement concerné.