

## ARCHÉTYPE : INFILTRATION / RECONNAISSANCE

# KILL TEAM D'ESCOUADE SCOUT

Voici une liste des agents composant une kill team d'**ESCOUADE SCOUT** avec, le cas échéant, l'équipement dont les figurines doivent être dotées.

## AGENTS

- 1 agent **SERGEN T SCOUT** équipé d'une des options suivantes:
  - Fusil à pompe Astartes; poings
  - Bolter; poings
  - Pistolet bolter; épée tronçonneuse
- 8 agents d'**ESCOUADE SCOUT** sélectionnés dans la liste suivante:
  - **MITRAILLEUR LOURD SCOUT** équipé de poings, d'un pistolet bolter et d'un bolter lourd
  - **MITRAILLEUR LOURD SCOUT** équipé de poings, d'un pistolet bolter et d'un lance-missiles
  - **CHASSEUR SCOUT**
  - **SNIPER SCOUT**
  - **PISTEUR SCOUT**
  - **GUERRIER SCOUT** équipé d'une des options suivantes:
    - Fusil à pompe Astartes; poings
    - Bolter; poings
    - Pistolet bolter; lame de combat

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



# OPÉS TACTIQUES

Si votre faction est une **ESCOUADE SCOUT**, vous pouvez utiliser les Opés Tactiques d'Escouade Scout ci-dessous, comme indiqué dans la séquence de mission.

## FRAPPE SOUDAINE

### Escouade Scout – Opé Tactique de Faction 1

Révélez cette Opé Tactique à la fin du premier Tournant.

- Si plus d'agents ennemis que d'agents amis ont été neutralisés pendant le premier Tournant, vous marquez 1PdV.
- Si plus d'agents ennemis que d'agents amis ont été neutralisés pendant n'importe quel Tournant ultérieur, vous marquez 1PdV.

Les agents avec une caractéristique Points de Vie de 12 ou comptent comme deux agents pour cette Opé Tactique.

## DE TOUTES PARTS

### Escouade Scout – Opé Tactique de Faction 2

Révélez cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant. Une fois que vous l'avez fait, divisez la table en quatre quarts en traçant des lignes imaginaires de 1mm de large qui partent du milieu de chaque bord de la killzone vers le milieu du bord opposé.

- Si trois agents **ESCOUADE SCOUT** amis infligent des dégâts à des agents ennemis pendant le même Tournant, et sont entièrement sur trois quarts de table différents quand ils le font, vous marquez 1PdV.
- Si vous remplissez la première condition lors de n'importe quel Tournant ultérieur, vous marquez 1PdV.

## PRISE DE RECO

### Escouade Scout – Opé Tactique de Faction 3

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

- Si un agent ami fait l'action **Prise de Reco**, vous marquez 1PdV.
- À la fin de la bataille, si un agent ami qui a fait l'action **Prise de Reco** n'a pas été neutralisé, vous marquez 1PdV. Ce ne doit pas forcément être l'agent qui a rempli la première condition.

Les agents amis d'**ESCOUADE SCOUT** peuvent faire l'action de mission suivante pendant la bataille:

## PRISE DE RECO

1PA

Un agent peut faire cette action tant qu'il est à  de la zone d'insertion de votre adversaire et qu'il n'est pas à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.



# APTITUDES

Voici ci-dessous des aptitudes pour les kill teams d'**ESCOUADE SCOUT**.

## REPÉRAGE AVANCÉ

*Le rôle principal des Escouades de Scouts Space Marines est d'opérer en avant-garde de leur corps d'armée, et de passer de longues périodes à piéger le terrain, à harceler les patrouilles ennemies, à collecter des informations et à faire du repérage, afin que lorsque leurs frères de bataille arrivent, la victoire soit déjà assurée.*

À la fin de l'Étape Placer les Agents, vous pouvez choisir et résoudre jusqu'à cinq options de Repérage Avancé. Chaque option a un numéro entre parenthèses, qui est le nombre de fois maximum où vous pouvez choisir et résoudre cette option pour la bataille. Par exemple, vos cinq sélections pourraient être Reco x2, Détection de Mouvement, Piège et Diversion. Si les deux joueurs ont cette aptitude, résolvez tour à tour, en commençant par le Défenseur.

### REDÉPLOIEMENT

(5)

Changez le placement d'un de vos agents entièrement sur votre zone d'insertion et/ou changez son ordre.

### RECO

(2)

Résolvez une option de Reco comme spécifié dans l'étape de Repérage de la séquence de mission.

### INFILTRATION

(2)

Résolvez une option d'Infiltration comme spécifié dans l'étape de Repérage de la séquence de mission.

### DÉTECTION DE MOUVEMENT

(2)

Placez un de vos pions de Détection de Mouvement n'importe où sur la killzone, mais à plus de  de la zone d'insertion adverse. Pendant la phase d'Affrontement, la première fois qu'un agent ennemi avec un ordre Dissimulation se déplace à  d'un de vos pions de Détection de Mouvement:

- Retirez ce pion.
- Jusqu'au début de la prochaine activation de cet agent ennemi, les agents amis le considèrent comme s'il avait un ordre Engagement.

### PIÈGE

(1)

Placez un de vos pions de Piège à plus de  de la zone d'insertion adverse et à plus de  de chaque pion d'objectif. Chaque fois qu'un agent ennemi se déplace à  d'un de vos pions de Piège, interrompez cette action pour jeter un D6, en ajoutant 1 au résultat si le déplacement de l'agent ennemi est dû à une action de **Charge** ou un **Sprint**. Ne faites qu'un jet par action pour chaque pion concerné.

- Sur 1-3, rien ne se passe et cet agent ennemi continue son action (le pion n'est pas retiré).
- Sur 4+, cet agent ennemi subit un nombre de blessures mortelles égal au résultat du D6, son action de mouvement se termine et le pion est retiré.

### DIVERSION

(1)

Choisissez un agent ennemi. Soustrayez 1 à sa LPA.

### DEVISE PLAN

(1)

Vous gagnez 1 PC.

### DÉSIGNER LA CIBLE

(1)

Choisissez un agent ennemi qui gagne votre pion de Cible. Chaque fois qu'un agent **ESCOUADE SCOUT** ami combat fait une attaque de tir contre l'agent ennemi avec votre pion de Cible, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de cette attaque de combat ou de tir, vous pouvez relancer un de vos dés d'attaque.

## SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

Si votre faction est **ESCOUADE SCOUT**, vous pouvez utiliser les Subterfuges Stratégiques suivants pendant une partie.

### COMBAT DE GUÉRILLA 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'une attaque de tir est faite contre un agent **ESCOUADE SCOUT** ami qui est à Couvert et à plus de  des agents ennemis, à l'étape Jeter les Dés de Défense de cette attaque de tir, vous pouvez relancer un de vos dés de défense.

### EMBUSCADE AU FUSIL 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **ESCOUADE SCOUT** ami fait une attaque de tir lors d'une activation au cours de laquelle son ordre Dissimulation a été changé en Engagement, lors de l'étape Jeter les Dés d'Attaque de cette attaque de tir, vous pouvez relancer un de vos dés d'attaque ; si la cible n'est pas préparée, vous pouvez relancer à la place n'importe lesquels de vos dés d'attaque ayant obtenu un résultat de votre choix (par exemple, tous les résultats de 2).

### EMBUSCADE AU COUTEAU 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **ESCOUADE SCOUT** ami combat lors d'une activation au cours de laquelle son ordre Dissimulation a été changé en Engagement, lors de l'étape Jeter les Dés d'Attaque de ce combat, vous pouvez relancer n'importe lesquels de vos dés d'attaque ayant obtenu un résultat de votre choix (par exemple, tous les résultats de 2) ; si la cible n'est pas préparée, les armes de mêlée de l'agent ami gagnent aussi la règle de touche critique Perforant pour ce combat.

### DÉLOCALISATION FURTIVE 1PC

Choisissez un agent **ESCOUADE SCOUT** ami à plus de  des agents ennemis. Vous pouvez immédiatement effectuer une action gratuite **Sprint** avec cet agent et/ou changer son ordre. Vous ne pouvez pas utiliser ce Subterfuge Stratégique au premier Tournant.

## SUBTERFUGES TACTIQUES

Si votre faction est **ESCOUADE SCOUT**, vous pouvez utiliser les Subterfuges Tactiques suivants pendant une partie.

### ENTRAÎNEMENT ASTARTES 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique pendant l'activation d'un agent **ESCOUADE SCOUT** ami. Jusqu'à la fin de son activation, cet agent peut faire soit deux actions de **Combat** soit deux actions de **Tir** si un Fusil à pompe Astartes, un pistolet bolter, un bolter ou un bolter lourd est choisi pour au moins une de ces attaques de tir.

### PHYSIOLOGIE À VIF 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique pendant l'activation d'un agent **ESCOUADE SCOUT** ami. Jusqu'au début de sa prochaine activation, cet agent n'a pas de trauma et vous pouvez ignorer un ou plusieurs modificateurs à sa LPA.

### ASPIRANT ENHARDI 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique après avoir jeté les dés lors de l'étape Jeter les Dés d'Attaque d'une action de **Combat** ou de **Tir** d'un agent **ESCOUADE SCOUT** ami, soit si c'est le premier agent ami à le faire à ce Tournant, soit si la cible a plus de PV restants que cet agent **ESCOUADE SCOUT** ami au début de l'étape. Vous pouvez conserver une touche normale en la comptant comme une touche critique à la place.

### POSITION À COUVERT 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique pendant l'activation d'un agent **ESCOUADE SCOUT** ami. Jusqu'au début de sa prochaine activation, tant que cet agent a un ordre Dissimulation, il compte toujours comme ayant un ordre Dissimulation, quelles que soient les autres règles (par exemple Promontoire).

# ÉQUIPEMENT

Les agents **ESCOUADE SCOUT** de votre kill team peuvent être dotés d'équipement de cette liste, comme indiqué dans la séquence de mission. Tout équipement accompagné d'un symbole + ne peut être choisi qu'une seule fois. De plus, chaque agent ne peut recevoir qu'une seule fois chaque objet.

## PANOPLIE D'ESCALADE [1PE]

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

### Panoplie d'Escalade :

- Chaque fois que cet agent monte ou descend un élément de terrain alors qu'il escalade, la première distance verticale de jusqu'à 3● qu'il parcourt compte comme ● pour cette escalade.
- Cet agent n'a pas besoin d'être à ▲ d'un élément physique et pouvant être escaladé d'un élément de terrain pour l'escalader.
- Chaque fois que cet agent se laisse tomber, le point d'atterrissage peut être toute distance verticale à partir du niveau qu'il occupe.
- Chaque fois que cet agent se laisse tomber, il compte les distances verticales qu'il parcourt comme étant moitié moindre.

## CAPE DE CAMOUFLAGE [2PE]

Inaccessible aux agents **SNIPER** (qui ont déjà cette aptitude). L'agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille :

**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.

## LAME SUPPLÉMENTAIRE [2PE]

Choisissez une lame de combat dont l'agent est équipé. Cette arme gagne la règle spéciale Équilibré pour la bataille.

## BIPIED D'ARME LOURDE [2PE]

Choisissez un bolter lourd dont l'agent est équipé. Cette arme gagne la règle spéciale suivante pour la bataille :

**Bipied d'Arme Lourde :** Chaque fois que cet agent fait une attaque de tir avec cette arme, lors de l'étape Jeter les Dés d'Attaque de cette attaque de tir, si l'agent ne s'est pas déplacé à cette activation, vous pouvez relancer un ou plusieurs dés d'attaque ayant obtenu le résultat de votre choix (par exemple, relancer tous les résultats de 2).

## OPTIQUES DE CIBLAGE+ [2PE]

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

**Optiques de Ciblage :** Les armes de tir de la carte technique de cet agent gagnent la règle spéciale Pas de Couvert. Notez que les armes de tir qui équipent cet agent par d'autres moyens (comme les grenades prises en Équipement) ne sont pas concernées.

## GRENADE FUMIGÈNE [3PE]

Cet agent peut faire l'action suivante pendant la bataille :

### GRENADE FUMIGÈNE 1PA

Placez le centre d'un de vos pions de Fumée à ● de cet agent. Ce pion crée une zone de fumée d'un rayon égal à ● et d'une hauteur infinie (mais uniquement au-dessus de lui). Jusqu'à la fin du Tournant, un agent est Masqué si chaque ligne de Couvert tracée jusqu'à lui traverse une zone de fumée. Cet agent ne peut faire cette action qu'une seule fois, et ne peut pas la faire tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

## 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

## KRAK GRENADE [3PE]

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

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

### Règles Spéciales

Por ●, PA1, Indirect, Limité