

## KILL TEAM DE RÉCUPÉRATEURS ÂTREKOGS

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

### AGENTS

- ▶ 1 agent **THEYN ÂTREKOG** équipé de 1 option parmi chacune des suivantes:
  - Pistolet bolter modèle Autoch, bolter modèle Autoch, revolver bolter, pistolet à plasma EtaCarn, éclateur à ions ou pistolet à ions
  - Gantelet à percussion, hache à plasma ou épée à plasma
- ▶ 9 agents **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** sélectionnés dans la liste suivante:
  - **DÔZR ÂTREKOG**
  - **MÉDIC DE TERRAIN ÂTREKOG**
  - **GRENADIER ÂTREKOG**
  - **MITRAILLEUR ÂTREKOG** équipé de 1 des options suivantes:
    - Faisceau à plasma EtaCarn (maximum 1 par kill team); poings
    - Fusil HYLaser automatique (maximum 1 par kill team); poings
    - Canon rotatif HYLaser (maximum 1 par kill team); poings
    - Lance-missiles L7 (maximum 1 par kill team); poings
    - Fusil à magna-rail (maximum 1 par kill team); poings
  - **GUERRIER À RÉACTEUR DORSAL ÂTREKOG**
  - **COGKOMM ÂTREKOG\***
  - **KOGNITÂAR ÂTREKOG\***
  - **LOKÂTR ÂTREKOG\***
  - **MULE ÂTREKOG\***
  - **GUERRIER ÂTREKOG\***

- \* Agent équipé de 1 des options suivantes:
- Bolter modèle Autoch; poings
  - Éclateur à ions; poings

Votre kill team peut inclure jusqu'à trois agents **MITRAILLEUR**. À l'exception des agents **MITRAILLEUR** et **GUERRIER**, votre kill team peut inclure chacun des agents ci-dessus une seule fois.

"POUR LES COGNATS. POUR LES VOTANN. C'EST CE POUR QUOI NOUS FAISONS TOUT CE QUE NOUS FAISONS. NOUS N'AGISSONS PAS PAR AVARICE NI PAR SOIF DE POUVOIR. NON, NOS MOTIVATIONS SONT PLUS PROFONDES. LES COGNATS ET LES VOTANN - CE SONT CEUX QUI FONT CE QUE NOUS SOMMES, QUI NOUS ONT AIDÉS À RÉSISTER AUX PIRES HORREURS DE LA GALAXIE ET DEVENIR PLUS FORT DURANT DES MILLÉNAIRES. LES AUTRES ESPÈCES PROSPÈRENT ET DISPARAISSENT AVEC CERTITUDE CAR ELLES NE S'APPUIENT PAS SUR LES BASES DONT NOUS AVONS HÉRITÉ."

- Theyn Âtrekog Regyl Úlaty





# OPÉS TACTIQUES

## RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG

Si votre faction est **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG**, vous pouvez utiliser les Opés Tactiques de Récupérateurs Âtrekogs ci-dessous, comme indiqué dans la séquence de mission.

### SOLDER LES RANCUNES

*Récupérateur Âtrekog - Opé Tactique de Faction 1*

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révélez la Cible de n'importe quel Tournant. En ce cas, tenez un compte de Solde de Rancunes pour votre kill team, en ajoutant un point à ce compte la première fois qu'un agent ennemi avec un pion Rancune (p. 114) est neutralisé à chaque Tournant.

- Si vous ajoutez un deuxième point à votre compte de Solde de Rancunes, vous marquez 1 PdV.
- Si vous ajoutez un troisième point à votre compte de Solde de Rancunes, vous marquez 1 PdV.

### EXCAVATION

*Récupérateur Âtrekog - Opé Tactique de Faction 2*


Révélez cette Opé Tactique quand un agent ami accomplit l'action **Excaver** (ci-dessous). À la fin de la bataille :

- Si des agents amis contrôlent votre pion Excavation, vous marquez 1 PdV.
- Si un agent ami porte également votre pion Excavation, vous marquez 1 PdV.

Les agents amis peuvent accomplir l'action de mission suivante :

### EXCAVER

2PA


Un agent peut accomplir cette action tant qu'il contrôle un pion objectif qui est à plus de  de votre zone d'insertion. En ce cas, placez votre pion Excavation au centre du pion objectif contrôlé. Les agents **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** amis peuvent accomplir l'action **Ramasser** sur votre pion Excavation.


Si l'agent ami est équipé d'un outil d'excavation (p. 123), l'action **Excaver** coûte 1 point d'action de moins (jusqu'à un minimum de OPA ; ce n'est pas cumulable avec l'aptitude Je l'Ai de l'agent **MULE**). Un agent ne peut pas accomplir l'action **Excaver** tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, ou si votre pion Excavation a déjà été placé.

### SITE DE FORAGE

*Récupérateur Âtrekog - Opé Tactique de Faction 3*


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

- Si un agent ami accomplit l'action **Site de Forage** (ci-dessous), vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition et si à la fin de la bataille le total de LPA des agents amis à  d'un point de forage est supérieur à celui des agents ennemis, vous marquez 1 PdV.

Un point de forage est un élément de terrain à plus de  de votre zone d'insertion avec un Promontoire. Les agents amis peuvent accomplir l'action de mission suivante :

### SITE DE FORAGE

2PA

Un agent peut accomplir cette action tant que lui et un autre agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami sont à  d'un point de forage, et que l'un d'eux (mais pas l'autre) est sur son Promontoire. Un agent ne peut pas accomplir cette action tant que lui ou l'autre agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami sont à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.



# APTITUDES

Vous trouverez ci-dessous des aptitudes communes de kill team **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG**.

## RANCUNE

*Si un ennemi particulier ridiculise ou insulte les Cognats, il fera l'objet d'une Rancune. Les Cognats ne reculeront devant rien pour détruire un ennemi ainsi exécré, même à leurs dépens.*

Chaque fois qu'un agent ennemi neutralise un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami, l'agent ami concerné gagne un pion Rancune.

Chaque fois qu'un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami combat en mêlée ou effectue une attaque de tir contre un agent ennemi, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque du combat ou de l'attaque de tir, pour chaque pion Rancune que possède l'agent ennemi, vous pouvez retenir 1 de vos touches normales réussies comme touche critique.

## PROGRESSION STABLE

*Les Cognats sont un peuple robuste et pragmatique, habitué à une dure vie dans le centre galactique où le danger est omniprésent sur les mondes inconnus et les astéroïdes. Ainsi, ils sont bien entraînés à traverser les terrains périlleux.*

Vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à la caractéristique de Mouvement des agents **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** amis.

## CLONETRAMES

Les mutations stables qui caractérisent le patrimoine génétique des Cognats sont appelées clonetrames. Ce patrimoine est varié, et c'est grâce à lui que les Cognats disposent d'une musculature dense, d'une structure osseuse robuste, d'un taux de leucocytes et d'hématies élevé, d'une force exceptionnelle et d'une endurance physique formidable. Plus ésotériques sont les changements apportés à leur esprit, ce qui rend l'éclat de leurs âmes dans le warp plus pâle que pour les Humains. Il existe au sein de la population des Cognats des clonetrames plus rares, comme des modèles psychoactifs permettant à ceux qui en sont dotés d'activer la technobarrière et ainsi interagir avec l'empyrée. D'autres confèrent aux Cognats un temps de réaction accéléré, une résistance accrue aux températures extrêmes ou à la gravité, voire une vision qui perçoit l'infrarouge ou d'autres longueurs d'onde. Beaucoup de clonetrames se manifestent physiquement par une couleur inhabituelle des yeux ou de la peau, des enveloppes sous-cutanées burinées, une odeur chimique ou autre.





## SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

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

### LE BESOIN GARDE 1PC

Choisissez 1 pion objectif. Jusqu'à la fin du Tournant, quand on détermine le contrôle du pion objectif choisi, traitez le total de LPA des agents **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** amis comme étant supérieur de 1. Ceci n'est pas un modificateur. En jeu narratif, cela est cumulatif avec l'Honneur de Bataille Concentré (voir le Livre de Base de Kill Team).

### LE LABEUR GAGNE 1PC

Choisissez 1 pion objectif. Jusqu'à la fin du Tournant, tant qu'un agent ennemi est à ■ du pion objectif choisi, il a un pion Rancune supplémentaire (p. 114).

### DÉFENSE FORGÉE 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'une attaque de tir est faite contre un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami, à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs sauvegardes critiques, vous pouvez choisir 1 de vos sauvegardes ratées et la retenir comme sauvegarde normale réussie.

### PUISSANCE DE FEU RAPPROCHÉE 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami effectue une attaque de tir contre un agent ennemi à ◆ de lui, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de ses armes de tir pour l'attaque de tir concernée.

## SUBTERFUGES TACTIQUES

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

### LES ANCÊTRES NOUS REGARDENT 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique lors de l'activation d'un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami. Jusqu'à la fin de l'activation, l'agent concerné n'est pas blessé et peut accomplir une action **Combattre** ou **Tirer** gratuite.

### ÇA VAUT LE COUP 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique quand un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami est neutralisé. Il peut aussitôt accomplir une action de mission gratuite avant d'être retiré de la killzone.

### ROBUSTE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique au début de l'étape Jeter les Dés de Défense d'une attaque de tir contre un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG** ami. Remplacez les touches critiques retenues de votre adversaire par des touches normales (les règles de touche critique déjà résolues ne sont pas affectées, ex. P1).

### REMPART 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à la phase de Repérage, après avoir résolu votre option de Repérage. Choisissez 1 des choses suivantes :

- Résolez également l'option de repérage Fortifier. L'Initiative reste déterminée par votre choix d'origine, et vous ne pouvez pas choisir ceci si vous avez déjà choisi Fortifier.
- Choisissez 1 élément de terrain à ■ de votre zone d'insertion. Toutes les parties de cet élément de terrain avec le trait Léger gagnent le trait Lourd à la place.
- Choisissez 1 de vos barricades afin qu'elle gagne le trait Lourd au lieu d'avoir le trait Léger.

**"TOUTES LES PARTIES DU MARTEAU COMPTENT. LE MANCHE AUTANT QUE LA TÊTE, OU LES MICROGÉNÉRATEURS, OU LE RÉGULATEUR DE COUPLE. TOUS DOIVENT ÊTRE FORGÉS. TOUS DOIVENT ÊTRE ÉQUILIBRÉS À LA PERFECTION. LA MOINDRE FAIBLESSE, SI INFIME SOIT-ELLE, ET LE COUP NE PORTERA PAS. IL EN VA DE MÊME AVEC L'OST-COGNAT."**

- extrait du 4<sup>e</sup> Tome des *Leçons de l'Âtre*



# ÉQUIPEMENT

Les agents **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOGS** 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.

## GRENADES À PERCUSSION GRAVITIQUE [2PE]

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

Nom	A	CT	D
Grenade à percussion grav.	4	3+	2/4

### Règles Spéciales

Por , Déflagration , Indirect, Limité

## COUTEAU À PLASMA [1PE]




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

Nom	A	CC	D
Couteau à plasma	3	4+	3/5

## PANOPLIE D'ESCALADE [1PE]

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

### Panoplie d'Escalade:

- Chaque fois que cet agent monte ou descend d'un élément de terrain en escaladant, le premier incrément de distance verticale de jusqu'à 3  qu'il parcourt est compté comme  pour cette escalade.
- 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 toute distance verticale qu'il parcourt comme étant divisée par deux pour ce mouvement de laisser tomber.




## CIMIER À ONDE DE CHAMP [3PE]

Agent **THEYN** seulement. L'agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille:

**Cimier à Onde de Champ:** Tant qu'un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOGS** ami est à  de cet agent, l'agent ami a une sauvegarde invulnérable de 4+.

## OUTIL D'EXCAVATION [2PE]

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

**Outil d'Excavation:** À la fin de l'étape Placer les Barricades, placer un de vos pions Dégagement à  d'une partie d'un élément de terrain ayant le trait Traversable et à plus de  de la zone d'insertion adverse. Jusqu'à la fin de la bataille, les agents amis n'ont pas à traverser l'élément de terrain en question; ils peuvent se déplacer à travers comme s'il n'était pas là, tant qu'ils le font à  du pion. Notez qu'ils ne peuvent pas terminer leur mouvement sur l'élément de terrain en question. Vous ne pouvez pas choisir cette pièce d'équipement plus de trois fois pour la bataille.

## AUTO-CALIBREUR [1PE]

Choisissez 1 des armes de tir de l'agent. Chaque fois que l'agent effectue une attaque de tir avec l'arme durant la bataille, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à sa caractéristique de Capacité de Tir.

## LAMES À PLASMA

Les Cognats font grand usage de champs à plasma, soit pour envelopper les lames soit en tant que lames. Ces armes transpercent aisément les champs d'énergie et les armures pour réduire l'ennemi en tas de viande cautérisée. Puisque chaque Ligue de Votann possède sa propre technologie, les lames à plasma maniées par les Cognats de ligues distinctes luiront souvent de couleurs différentes. Par exemple, les lames façonnées par les Brôkhys de la Ligue Majeure Thuriennne sont d'un orange flamboyant, tandis que celles de l'Alliance Trans-hypérienne ont une teinte bleutée. Il n'est pas rare que des Cognats d'une Ligue donnée manient des lames miroitant d'une couleur ou d'une autre, car les Cognats sont un peuple mercantile qui échange et achètent des armes les uns aux autres.