VÉTÉRAN SERGENT

Au combat, les escouades de Vétérans sont commandées par un Sergent. Calme en toutes circonstances malgré les horreurs de la guerre, ce sont des chefs de combat solides qui luttent bec et ongles pour obtenir la victoire sans sacrifier leurs hommes inutilement.

M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SV	PV
3	5+	8

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
⌖ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por ⬟	-
⌖ Bolter	4	3+	3/4	-	-
⌖ Pistolet laser	4	3+	2/3	Por ⬟	-
⌖ Pistolet à plasma *Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants :*					
- Standard	4	3+	5/6	Por ⬟, PA1	-
- Surcharge	4	3+	5/6	Por ⬟, PA2, Surchauffe	-
⚔ Baïonnette	4	3+	2/3	-	-
⚔ Épée tronçonneuse	4	3+	3/4	Équilibré	-
⚔ Arme énergétique	4	3+	4/5	Létal 5+	-

APTITUDES

Ordres de Gardes Impériaux (voir *Kill Team : Octarius*)

ACTIONS UNIQUES

-

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, LEADER, VÉTÉRAN SERGENT

Létal x : 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, les résultats de vos dés d'attaque supérieurs ou égaux à x qui sont des touches réussies sont des touches critiques. Le x est le nombre après la Létalité de l'arme. Ex : Létal 5+.

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.

Surchauffe : Chaque fois qu'un agent ami fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque résultat de dé d'attaque de 1 défaussé, l'agent concerné subit trois blessures mortelles.

VÉTÉRAN BRAS DROIT

Même les meilleurs Vétérans Sergents ont parfois besoin de conseils tactiques fiables, et c'est là qu'intervient le bras droit. Fantassins aguerris et chefs efficaces, ils exécutent les ordres tout en contribuant à l'élaboration d'un plan de bataille à toute épreuve.

M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SV	PV
3	5+	7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
⌖ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por ⬟	-
⌖ Bolter	4	3+	3/4	-	-
⌖ Pistolet laser	4	3+	2/3	Por ⬟	-
⌖ Fusil laser	4	3+	2/3	-	-
⚔ Baïonnette	3	4+	2/3	-	-
⚔ Épée tronçonneuse	4	4+	3/4	Équilibré	-

APTITUDES

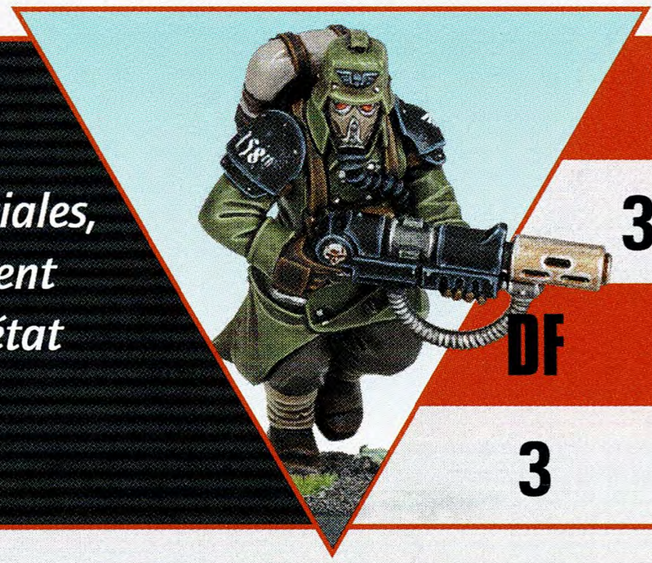
Commandant en Second : Si un agent **VÉTÉRAN SERGENT** ami est neutralisé et retiré de la killzone, vous pouvez désigner cet agent pour prendre le commandement. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, il gagne le mot-clé **LEADER** et l'aptitude Ordres de Gardes Impériaux (**voir** *Kill Team : Octarius*).

Directive : Chaque fois que cet agent est activé, s'il n'a pas été désigné pour prendre le commandement, vous pouvez choisir un agent **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN** ami préparé à ⬟ et Visible de lui. Après la fin de l'activation de cet agent, activez l'agent choisi, et traitez sa caractéristique d'Activation en Groupe comme étant 1 pour l'activation concernée.

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, VÉTÉRAN BRAS DROIT

VÉTÉRAN MITRAILLEUR

Rompus au maniement de toutes sortes d'armes spéciales, les Vétérans Mitrailleurs sont appelés quand un Sergent veut nettoyer un nid de xénos, réduire un bunker à l'état de ruines fumantes ou pour abattre les fantassins à l'épreuve des fusils laser.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SV	PV
3	5+	7

	NOM	A	CT/CC	D	RS	!
	Lance-flammes	5	2+	2/2	Por ⬟, Torrent ○	-
1	Lance-grenades *Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants :*					
	- Frag	4	4+	2/4	Déflagration ○	-
	- Krak	4	4+	4/5	PA1	-
2	Fuseur	4	4+	6/3	Por ⬟, PA2	BM4
3	Fusil à plasma *Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants :*					
	- Standard	4	3+	5/6	PA1	-
	- Surcharge	4	3+	5/6	PA2, Surchauffe	-
	Baïonnette	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

-

ACTIONS UNIQUES

-

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, VÉTÉRAN MITRAILLEUR

BMx : Blessures mortelles. 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 concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible, où x est le nombre après le BM de l'arme.

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.

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.

Surchauffe : Chaque fois qu'un agent ami fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque résultat de dé d'attaque de 1 défaussé, l'agent concerné subit trois blessures mortelles.

VÉTÉRAN SNIPER

Les Vétérans Snipers sont des tireurs d'élite qui ont eu l'occasion d'affiner leurs talents sur d'innombrables champs de bataille. Ils ont pour tâche d'éliminer les éléments clé des troupes ennemies à des portées extrêmes sans être vus.

M	LPA	AG
3	2	1

DF	SV	PV
3	5+	7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
Long fusil laser	4	2+	3/3	-	BM3
Baïonnette	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

Sniper : Chaque fois que cet agent est activé, tant qu'il n'accomplit pas une action de **Mouvement Normal**, **Charger** ou **Battre en Retraite** au cours de son activation, son long fusil laser gagne la règle spéciale Silencieux pour la durée de son activation.

ACTIONS UNIQUES

-

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, VÉTÉRAN SNIPER

BMx : Blessures mortelles. 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 concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible, où x est le nombre après le BM de l'arme.

VÉTÉRAN SPOTTER

Certains observateurs avancés rejoignent des kill teams pour diriger les bombardements d'artillerie. Ces Vétérans Spotters sont capables de guider les tirs de mortier provenant de l'arrière des lignes malgré la pression. Ainsi, ils déjouent les assauts ou forcent l'ennemi à s'abriter.

M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SV	PV
3	5+	7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
⌖ Fusil laser	4	4+	2/3	-	-
⌖ Barrage de mortier	5	4+	2/3	Barrage, Encombrant, Déflagration ○, Silencieux	-
⚔ Baïonnette	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

-

ACTIONS UNIQUES

Spotter (2PA) : Choisissez un seul agent ennemi Visible de cet agent, puis choisissez 1 autre agent **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN** ami préparé avec une caractéristique d'Activation de Groupe de 1 à ○ et Visible de cet agent. Après la fin de cette activation, vous pouvez activer l'agent ami choisi, et au cours de sa prochaine activation, il traite l'agent ennemi choisi comme s'il avait un ordre Engagement. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, VÉTÉRAN SPOTTER

Barrage : Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, pour cette attaque de tir, la retenue automatique des dés de défense en raison du couvert est déterminée différemment. En l'occurrence, si n'importe quelle partie du socle de l'agent est cachée par un élément de terrain directement en surplomb, le défenseur peut retenir des dés de défense comme s'il était à Couvert.

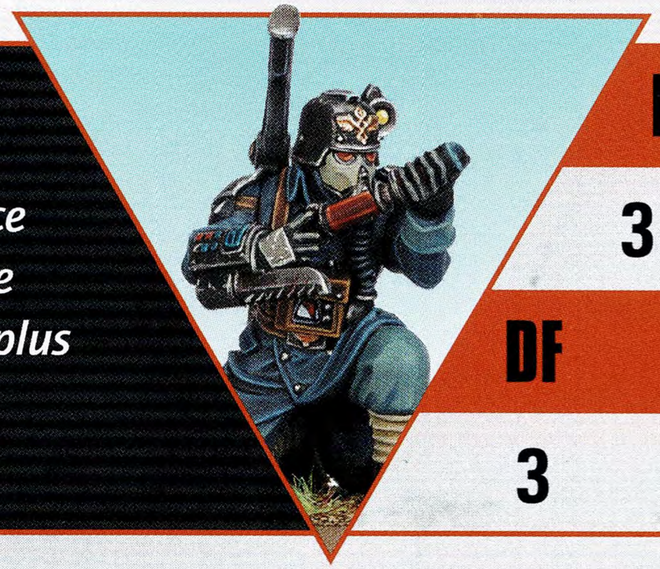
Déflagration x : Chaque fois qu'un agent ami effectue une action **Tirer** et choisit cette arme (ou, en cas de profils, ce profil d'arme), après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chaque autre agent à x de 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**.

Encombrant : Un agent ne peut effectuer d'attaque de tir avec cette arme que s'il soustrait 1PA supplémentaire pour effectuer une action Tirer. Un agent ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en effectuant une action d'État l'Alerte.

Silencieux : Tant qu'un agent a un ordre Dissimulation, il peut faire des actions Tirer si c'est cette arme de tir (ou ce profil d'arme) qui est choisie pour la ou les attaques de tir.

VÉTÉRAN MÉDIC

Les efforts du Vétéran Médic sont bien souvent tout ce qui empêche les soldats de son escouade de connaître une mort atroce. Doté d'un équipement médical des plus basiques, il fait tout pour soigner les blessures de ses camarades dans les conditions les plus périlleuses.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SV	PV
3	5+	7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
⌖ Fusil laser	4	4+	2/3	-	-
⚔ Baïonnette	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

Médic ! : Une fois par Tournant, la première fois qu'un agent **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN** ami est censé être neutralisé alors qu'il est Visible de cet agent, à ■ de lui et n'est pas à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, si cet agent n'est pas à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, cet agent peut le ranimer. L'agent concerné n'est pas neutralisé, il lui reste 1 Point de Vie, et si c'était une attaque de tir, les dés d'attaque restants sont défaussés. L'autre agent ami concerné peut ensuite accomplir une action **Sprinter** gratuite, mais il doit finir ce mouvement à ▲ de cet agent. Soustrayez 1 à la LPA des deux agents.

ACTIONS UNIQUES

Médikit (1PA) : Choisissez un seul agent **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN** ami à ▲ et Visible de cet agent. L'agent choisi récupère 2D3 PV perdus. Un agent ne peut pas être choisi pour bénéficier de cette action s'il a été ranimé grâce à l'aptitude Médic ! au même Tournant. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, MÉDIC, VÉTÉRAN MÉDIC

VÉTÉRAN RADIO

Les Vétérans Radio sont des professionnels qui suivent leurs officiers partout en portant un équipement lourd pour recevoir et transmettre des messages vitaux afin que leurs camarades et leurs supérieurs appréhendent au mieux l'inévitable confusion de la bataille.

M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SV	PV
3	5+	7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
⌖ Fusil laser	4	4+	2/3	-	-
⚔ Baïonnette	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

Relayer les Ordres : Une fois par Tournant, quand cet agent reçoit un Ordre de Garde, il peut le relayer. Si un ordre est relayé, soustrayez 1 à la LPA de cet agent et tous les agents **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN** amis dans la killzone reçoivent l'ordre concerné.

ACTIONS UNIQUES

Signal (1PA) : Choisissez un agent **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN** ami à ⬟ de cet agent et Visible de lui. Ajoutez 1 à sa LPA. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, VÉTÉRAN RADIO

VÉTÉRAN ZÉLOTE

Les Vétérans Zélotes sont des guerriers d'une profonde spiritualité, qui clament haut et fort que leur survie dans les situations cauchemardesques qu'ils ont pu connaître est entièrement due à l'intervention directe de l'Empereur.

M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SV	PV
3	5+	7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
⌖ Fusil laser	4	4+	2/3	-	-
⚔ Baïonnette	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

L'Empereur Protège : Chaque fois qu'une attaque de tir est effectuée contre cet agent, à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir concernée, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés de défense.

ACTIONS UNIQUES

Manuel d'Édification (1PA) : Jusqu'à la fin du Tournant, tant qu'un agent **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN** ami est à ■ de cet agent, l'agent ami concerné est édifié. Tant qu'un agent est édifié, chaque fois qu'il 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 concernée, vous pouvez choisir un de vos résultats de 5+ pour le retenir comme touche critique.

GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>, VÉTÉRAN ZÉLOTE