

# Kill Team : nouvelles règles Vanguard

## Renforts d'avant garde

*Loin derrière les lignes ennemies, les kill team sont envoyées en missions clandestines de renseignements, de sabotage et d'assassinat. Souvent en infériorité numérique, elles accueillent toujours volontiers les renforts, en voici quelques-uns ce mois ci!*

Ainsi commence le [White Dwarf d'octobre 2019](#) consacré aux Pirmaris Vanguard jouables à Kill Team. Dévoilés avec la sortie d'Ombrelance, les Spaces-Marines entraînés à opérer en terrains hostiles et derrière les lignes ennemies que sont les Vanguard débarquent à Kill Team avec une nouvelle unité, de nouveaux profils d'armes et diverses modifications.

A noter que l'article indique clairement que « *Les fiches techniques incluses dans ces pages remplacent celles dans des publications précédentes et ont été mises à jour avec les options d'équipement et d'armes additionnelles accessibles à ces unités [...]* ». La chose est dite : il sera bien entendu toujours possible de jouer avec le manuel de base du jeu Kill Team en faisant totale abstraction de ces nouveautés publiées dans ce White Dwarf, mais si l'on veut jouer « Codex » ou encore profiter d'unités jusqu'alors disponibles uniquement dans l'extension Elite, mieux vaut récupérer le « précieux » d'octobre 2019 si on veut être à la page (je sais, mais je m'étais juré de le placer). On peut peut-être cependant regretter que ces quelques pages ne soient pas librement et gratuitement (osons le dire) disponibles sur le site communautaire de Games Workshop...il n'y a pas, même au 41<sup>e</sup> millénaire, de petits profits me direz-vous.

Qu'à cela ne tienne, cette page vous résume succinctement ce dont il s'agit...Oui, il aurait été possible de copier/coller le contenu des pages 76 à 81 du magazine, mais en fait non...parce qu'on a beau être téméraire, on ne voudrait pas que la Sainte Inquisition en charge des droits d'Auteurs, ne vous déclare hérétique !

*Note : cet article est écrit grâce aux informations glanées sur le web. Certaines choses sont donc à prendre au conditionnel avant que l'ensemble soit précisé à la lecture de la version française du magazine. Si certaines choses vous semblent fausses, imprécises ou peu claires, [merci de m'en informer](#).*



## Ce qui change

Cinq types d'unités déjà implémentées en jeu (de base et/ou Elites) sont impactées par les nouveautés et trois seraient donc proposées « de base » et non plus seulement via le manuel « Elites » : il s'agit de l'infiltrator, du suppressor et du lieutenant en armure Phobos.

**Intercessor** : Colonne vertébrale des Primaris il ne change pas ses statistiques. Au niveau des options d'équipement il est maintenant possible de lui troquer (si c'est un sergent) son fusil bolter par un lance-flammes léger (hand flammer) ou une épée tronçonneuse. S'il n'est pas équipé d'une épée tronçonneuse, il peut choisir de prendre un gantelet énergétique, une épée énergétique ou un marteau Thunder.

**Reiver** : Ce spécialiste du couteau ne voit pas non plus ses statistiques changer. Il semble que l'une des seules modifications apportées concerne l'aptitude « troupe de Terreur » qui concerne dorénavant le mot clé **REIVER**. Sinon, son Harnais Antigrav est renommé en Grav-chute, mais cela ne change rien à son utilisation ni à son coût en points (1).

**Infiltrator** : déjà jouable avec l'extension Elites, l'infiltrator se voit potentiellement doté d'un Dispositif de Communication Infiltrator (permettant d'ajouter 1 point de Cd pour les figurines concernées).

**Lieutenant en armure Phobos** : disponible dans l'extension Elites, ses stats ne changent pas. C'est au niveau des équipements et aptitudes qu'il faut apparemment regarder. Pour l'équipement, il est doté d'un grav-chute et il peut également être équipé d'une paire de lames de combat. Pour les aptitudes, sauf erreur de lecture, « l'As du Couteau » disparaît au profit de l'aptitude « Troupes de Terreur ».

## LIEUTENANT IN PHOBOS ARMOUR

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Max
Lieutenant in Phobos Armour	6"	2+	3+	4	4	5	4	8	3+	1
This model is armed with a master-crafted occulus bolt carbine, bolt pistol, paired combat blades, frag grenades and krak grenades and a grav-chute.										
WEAPON	RANGE	TYPE		S	AP	D	ABILITIES			
Master-crafted occulus bolt carbine	24"	Rapid Fire 1		4	0	2	Add 1 to hit rolls for this weapon when targeting a model that is obscured.			
WARGEAR OPTIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>This model can be equipped with a heavy bolt pistol and combat knife instead of its master-crafted occulus bolt carbine, paired combat blades, bolt pistol and grav-chute. If it is, it gains the <b>REIVER</b> keyword.</li> </ul>									
ABILITIES	<p><b>And They Shall Know No Fear:</b> You can re-roll failed Nerve tests for this model.</p> <p><b>Transhuman Physiology:</b> Ignore the penalty to this model's hit rolls from one flesh wound it has suffered.</p> <p><b>Terror Troops:</b> Enemy models must subtract 1 from their Leadership characteristic if they are within 3" of any <b>REIVER</b> models.</p> <p><b>Grav-chute:</b> A model with a grav-chute never suffers falling damage and never falls on another model. If it would, instead place this model as close as possible to the point where it would have landed. This can bring it within 1" of an enemy model.</p>									
SPECIALISTS	Ferocity, Fortitude, Leadership, Logistics, Melee, Shooting, Stealth, Strategist, Strength									
FACTION KEYWORD	ADEPTUS ASTARTES									
KEYWORDS	IMPERIUM, COMMANDER, INFANTRY, PHOBOS, PRIMARIS, GRAV-CHUTE, LIEUTENANT									

Copyright et source :  
<https://www.warhammer-community.com/2019/10/17/tactica-vanguard-kill-teams-gw-homepage-post-2/>

**Eliminator** : Cette figurine également disponible dans Elites est un sniper et donc, par conséquent, équipée d'un fusil bolter de sniper, d'un pistolet bolter et de grenades. Mais, et c'est la nouveauté, le fusil de sniper peut être remplacé par une arquebuse laser ou, si c'est un Eliminator sergent, par un fusil bolter Instigator. De plus, et c'est un atout important, **la force (F) du fusil de sniper passe à 5 !** (*merci à Maxime pour avoir soulevé ce point*) Au niveau des aptitudes il possède toujours « Et ils ne connaîtront pas la peur », « Physiologie Transhumaine » et ses deux aptitudes spécifiques à ce rôle : « Cape de Camouflage » et « Position de Camouflage ».

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Las fusil	36"	Heavy 1	8	-3	3	-
Bolt sniper rifle	A model firing a bolt sniper rifle does not suffer the penalty to hit rolls for the target being at long range. In addition, when attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Executioner round	36"	Heavy 1	5	-1	1	Add 2 to hit rolls made for this weapon. In addition, this weapon can target models that are not visible to the bearer. If the target is not visible to the bearer, a 6 is required for a successful hit roll, irrespective of the firing model's Ballistic Skill or any modifiers.
- Mortis round	36"	Heavy 1	5	-2	D3	If you make a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound in addition to its normal damage.
- Hyperfrag round	36"	Heavy D3	5	0	1	-

Copyright et source :  
<https://www.warhammer-community.com/2019/10/17/tactica-vanguard-kill-teams-gw-homepage-post-2/>

## Arrivée de l'Incursor

Il s'agit d'une nouvelle troupe assez spéciale et pleine de ressources un peu « perverses » qui a été présentée sur le site communautaire le 17 octobre ([voir la news](#)), et pouvant maintenant rejoindre les team. Il s'agit de l'**Incursor**.

**Incursor** (16 points, 17 pour un sergent) : ce type de troupe peut piéger son environnement au moyen d'une mine Distributrice, l'une de ses trois aptitudes proposées. Il possède aussi les deux aptitudes : « Et ils ne connaîtront pas la peur » et « Physiologie transhumanisme ». En outre, il est armé d'une carabine bolter Oculus, d'un pistolet bolter, d'une paire de lames de combat et de grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Oculus bolt carbine	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	Add 1 to hit rolls for this weapon when targeting a model that is obscured.

Copyright et source :  
<https://www.warhammer-community.com/2019/10/17/tactica-vanguard-kill-teams-gw-homepage-post-2/>

## Et le reste

- Au niveau des armes, le magazine propose de retrouver les armes abordées dans les fiches et d'y ajouter les nouveautés, notamment les fusils de sniper, les doubles lames de combat, etc.
- A première vue, les coûts en points en unités ne semblent pas changer ([voir les points sur le site communautaire -anglais-](#))
- La réserve était une règle additionnelle de l'extension Elites (page 15) et donc maintenant disponible « par défaut » (si l'on comprend bien) puisque diffusée dans le White Dwarf d'octobre. C'est donc une règle que l'on peut appliquer même si l'on ne possède que le manuel de base. La tactique « attaque de flanc », qui coûte 1PC est identique à celle que l'on trouve dans le manuel Elites. Pour la règle, elle semble identique mot pour mot à ce qui existait déjà.

## Annual 2019

En décembre 2019, Games Workshop a publié un ouvrage rassemblant la totalité des règles, valeurs en points, équipements etc. du jeu. Les mises à jour présentées ci-dessus sont incluses dans le livre. [Présentation de l'Annual 2019.](#)

Vous souhaitez réagir, partager vos retours et expériences à la lumière de ces modifications et ajouts ? N'hésitez pas à laisser un commentaire !

*Ce site propose quelques fiches permettant de comprendre les mécaniques de jeu. Ce sont des "mémos", mis la disposition de tout le monde. En cas d'inexactitudes ou imprécisions dans ces pages merci de me [contacter](#).*

*Article proposé par Astartes.Space.*