

ARCHÉTYPE : SÉCURITÉ / RECHERCHE ET DESTRUCTION

KILL TEAM D'ESCOUADE D'INTERCESSION

Vous trouverez ci-dessous une liste des agents qui constituent une kill team **ESCOUADE D'INTERCESSION** avec, le cas échéant, l'équipement dont ces agents doivent être dotés.

AGENTS

- 1 agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** sélectionné dans la liste suivante:
 - Agent **SERGEN T INTERCESSOR D'ASSAUT** équipé de 1 option parmi chacune des suivantes:
 - Lance-flammes léger ou pistolet bolter lourd
 - Épée tronçonneuse, gantelet énergétique, arme énergétique ou marteau Thunder
 - Ou de l'option suivante:
 - Pistolet à plasma; épée tronçonneuse
 - Agent **SERGEN T INTERCESSOR** équipé de 1 option parmi chacune des suivantes:
 - Fusil bolter automatique, fusil bolter ou fusil bolter Stalker
 - Épée tronçonneuse, poings, gantelet énergétique, arme énergétique ou marteau Thunder
- 5 agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** sélectionnés dans la liste suivante:
 - **GUERRIER INTERCESSOR D'ASSAUT**
 - **GRENADIER INTERCESSOR D'ASSAUT**
 - **GUERRIER INTERCESSOR** équipé de 1 des options suivantes:
 - Fusil bolter automatique; poings
 - Fusil bolter; poings
 - Fusil bolter Stalker; poings
 - **MITRAILLEUR INTERCESSOR** équipé d'un lance-grenades auxiliaire et de 1 des options suivantes:
 - Fusil bolter automatique; poings
 - Fusil bolter; poings
 - Fusil bolter Stalker; poings

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

ARMES À BOLTS

Certaines règles de cette liste d'armée se réfèrent à une "arme à bolts". Il s'agit d'une arme de tir dont le nom contient "bolt", comme fusil bolter stalker, pistolet bolter lourd, etc.

OPÉS TACTIQUES

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

CHOC ET EFFROI

Escouade d'Intercession - Opé Tactique de Faction 1

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

- À la fin de n'importe quel Tournant, si des agents amis contrôlent un ou plusieurs pions objectif qui étaient contrôlés par des agents ennemis au début du Tournant, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

CHAMPION DE L'HUMANITÉ

Escouade d'Intercession - Opé Tactique de Faction 2

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique quand un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami neutralise un agent ennemi. À la fin de la bataille:

- Si l'agent ami a neutralisé plus d'agents ennemis que n'importe quel autre agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami au cours de la battle, vous marquez 1 PdV.
- Si l'agent ami a neutralisé plus d'agents ennemis que n'importe quel autre agent ennemi au cours de la battle, vous marquez 1 PdV.

SUPÉRIORITÉ INDOMPTABLE

Escouade d'Intercession - Opé Tactique de Faction 3

Révélez cette Opé Tactique à la fin de la bataille:

- Si les agents ennemis ne contrôlent aucun pion objectif mais qu'un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** en contrôle, vous marquez 1 PdV.
- S'il y a moins d'agents ennemis dans la killzone qu'il n'y a d'agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** amis dans la killzone, vous marquez 1 PdV.

Si l'objectif de mission exige que des agents soit retirés de la killzone (mais pas à cause du fait d'avoir été neutralisé) pour marquer des points de victoire, par exemple pour "s'évader", vous ne pouvez pas choisir cet Opé Tactique.

ESCOUADES D'INTERCESSION

Les Escouades d'Intercession sont parmi les kill teams les plus communes des Space Marines accompagnant les flottes de la croisade Indomitus. Conçues comme un modèle standard de kill team de l'Adeptus Astartes, les Escouades d'Intercession ont leurs protocoles communiqués à chaque flotte. Ces groupes spécialisés d'Intercessors et Intercessors d'Assaut ont été définis par le Primarque Roboute Guilliman et se sont révélés d'une efficacité brutale. Le Seigneur Commandeur les a établis en tant qu'unités adaptables pouvant répondre aux nécessités de toutes sortes de missions, car en dépit de son génie tactique, il ne pouvait pas prévoir toutes les menaces que rencontreraient les flottes dans les ténèbres de la galaxie.

Certains Chapitres, en particulier les Ultramarines et leurs Chapitres successeurs, adhèrent sans réserve à ce modèle de kill team en raison de son lien direct avec le Primarque, car ils en considèrent l'usage comme un honneur fait à leur primogéniteur. D'autres emploient des Escouades d'Intercession pour leur efficacité tactique, et les Chapitres les plus conservateurs n'y recourent qu'épisodiquement jusqu'à ce que des décennies de données justifient leur généralisation. Lorsqu'elles sont dépêchées, les Escouades d'Intercession opèrent dans toutes sortes de situations pour appuyer les forces de frappes d'une flotte, ou bien elles sont déployées loin du front, lorsque l'ombre d'un ennemi inconnu occulte la lumière de l'Empereur.



APTITUDES

Vous trouverez ci-dessous des aptitudes communes de kill team **ESCOUADE D'INTERCESSION**.

TACTIQUES DE CHAPITRE

Chaque Chapitre de Space Marines est une confrérie martiale suivant sa propre philosophie du combat et possédant des talents propres au tempérament de ses frères de bataille. Ces préceptes guerriers s'inscrivent parfois dans des rituels ésotériques consolidés des milliers d'années durant, mais ils demeurent tout aussi efficaces que lorsqu'ils furent établis à l'origine.

Quand vous créez une liste ou une plaque de données pour une kill team **ESCOUADE D'INTERCESSION**, choisissez deux aptitudes parmi celles énumérées ci-dessous. Tous les agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** de votre liste ou plaque de données gagnent les aptitudes choisies.

Chaque aptitude est classée dans une catégorie, comme la catégorie "Discipline de Fer". Les catégories n'ont aucun impact sur vos choix, mais d'autres règles de cette liste d'armée (ex. Tactiques d'Adaptation, page 4) interagissent avec les catégories.

Zèle Martial

Agressif: Chaque fois que cet agent combat en mêlée à une activation lors de laquelle il a accompli une action **Charger**, ses armes de mêlée gagnent la règle de touche critique Perforant pour le combat concerné.

Bretteur: Chaque fois que cet agent combat en mêlée, à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat, chaque fois qu'il pare une touche critique, vous pouvez choisir une touche supplémentaire de votre adversaire et la défausser.

Rapide: Ajoutez ▲ à la caractéristique de Mouvement de cet agent.

Évasion Tactique

Pilleur: Cet agent peut accomplir l'action **Charger** en étant à Portée d'Engagement d'un agent ennemi. En outre, chaque fois que cet agent accomplit une action de **Mouvement Normal**, il peut se déplacer à Portée d'Engagement d'un agent ennemi (mais ne peut pas finir son mouvement ainsi).

Furtif: À chaque attaque de tir contre cet agent, à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir, avant de jeter vos dés de défense, s'il est à Couvert et à plus de ◆ de l'agent actif, vous pouvez faire une des choses suivantes :

- Retenir 1 dé supplémentaire comme sauvegarde normale réussie en vertu du Couvert.
- Retenir 1 dé comme sauvegarde critique réussie au lieu d'une sauvegarde normale réussie en vertu du couvert.

Mobile: Cet agent peut accomplir l'action **Battre en Retraite** pour un point d'action de moins (jusqu'à un minimum de 1PA).

Résistance Génoforgée

Inflexible: Ajoutez 1 à la caractéristique de PV de cet agent.

Durable: Les touches critiques infligent 1 dégât de moins à cet agent.

Robuste: À chaque attaque de tir contre cet agent, à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir, les résultats de dés de défense retenus de 5+ sont des sauvegardes critiques (au lieu de ceux de 6 seulement).

Discipline de Fer

Précis: Chaque fois que cet agent fait une attaque de tir avec une arme à bolts, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, l'arme gagne la règle spéciale Pas de Couvert pour l'attaque de tir en question.

Méthodique: Vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à la Capacité de Tir et à la Capacité de Combat des armes de cet agent.


Tireur d'Élite Meurtrier: Pour l'arme à bolts dont cet agent est équipé :

- Soustrayez 1 à sa caractéristique de Dégâts Critiques.
- L'arme gagne la règle de touche critique BM1.


SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

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

DOCTRINE DEVASTATOR 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami effectue une attaque de tir contre un agent ennemi à plus de  de lui, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, vous pouvez relancer 1 de vos dés d'attaque. Vous ne pouvez pas utiliser un autre Subterfuge Stratégique de "Doctrine" à ce Tournant.

DOCTRINE TACTIQUE 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami effectue une attaque de tir contre un agent ennemi à  de lui, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, vous pouvez relancer 1 de vos dés d'attaque. Vous ne pouvez pas utiliser un autre Subterfuge Stratégique de "Doctrine" à ce Tournant.

DOCTRINE D'ASSAUT 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami combat en mêlée à une activation lors de laquelle il a accompli une action **Charger**, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque du combat, vous pouvez relancer 1 de vos dés d'attaque. Vous ne pouvez pas utiliser un autre Subterfuge Stratégique de "Doctrine" à ce Tournant.

ET ILS NE CONNAÎTRONT PAS LA PEUR 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant:

- Vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à la LPA des agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** amis.
- Les agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** amis ne sont pas blessés.

SUBTERFUGES TACTIQUES

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

TACTIQUE D'ADAPTATION 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à l'étape Choisir une Kill Team, quand vous choisissez votre kill team. Remplacez 1 de vos aptitudes de Tactiques de Chapitre (p. 3) pour la bataille par une autre de la même catégorie. Vous pouvez utiliser ce Subterfuge Tactique une fois par bataille.

PHYSIOLOGIE TRANSHUMAINE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à l'étape Jeter les Dés de Défense d'une attaque de tir, après avoir jeté les dés de défense pour un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami. Vous pouvez retenir 1 de vos sauvegardes normales réussies comme sauvegarde critique à la place.

ANGE DE LA MORT 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à la fin de la phase d'Affrontement. Choisissez 1 agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami pour qu'il accomplisse une action **Combattre** gratuite.

COLÈRE VENGERESSE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique quand un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami est neutralisé. Avant que l'agent soit retiré de la killzone, il peut accomplir une action **Tirer** gratuite. Sauf mention contraire, l'agent sera blessé pour l'action en question.

SERGEANT INTERCESSOR D'ASSAUT

Ces chefs de mission savent identifier le moment optimal pour lancer une charge. Ils montrent l'exemple dans le tumulte de la mêlée, où ils fendent les ennemis en deux avec leurs redoutables armes de corps à corps.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	SV	PV
3	3+	15

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☞ Lance-flammes léger	5	2+	2/2	Por ♠, Torrent ▲	-
☞ Pistolet bolter lourd	4	3+	3/4	Por ♠	P1
☞ Pistolet à plasma	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez un des profils ci-dessous:</i>				
- Standard	4	3+	5/6	Por ♠, PA1	-
- Surcharge	4	3+	5/6	Por ♠, PA2, Surchauffe	-
✕ Épée tronçonneuse	5	2+	4/5	-	-
✕ Gantelet énergétique	5	3+	5/7	Brutal	-
✕ Arme énergétique	5	2+	4/6	Létal 5+	-
✕ Marteau Thunder	5	3+	5/6	-	Étourdissant

APTITUDES

Assaut Percutant: Cet agent peut accomplir deux actions **Combattre** à son activation.

ACTIONS UNIQUES

ESQUADE D'INTERCESSION, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LEADER, INTERCESSOR D'ASSAUT, SERGENT



SERGEANT INTERCESSOR

Les Sergents Intercessors dirigent les salves punitives de leur équipe contre des cibles évoluant dans des killzones en perpétuel changement. Ils sont souvent dotés d'un armement spécialisé pour offrir un soutien à leurs frères de bataille en mêlée.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	SV	PV
3	3+	15

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☞ Fusil bolter automatique	4	2+	3/4	Incessant	-
☞ Fusil bolter	4	2+	3/4	-	P1
☞ Fusil bolter Stalker	4	2+	3/4	PA1, Lourd	-
✕ Épée tronçonneuse	4	3+	4/5	-	-
✕ Poings	4	3+	3/4	-	-
✕ Gantelet énergétique	4	4+	5/7	Brutal	-
✕ Arme énergétique	4	3+	4/6	Létal 5+	-
✕ Marteau Thunder	4	4+	5/6	-	Étourdissant

APTITUDES

Discipline du Bolter: Cet agent peut accomplir deux actions **Tirer** à son activation si une arme à bolts est choisie pour au moins une de ces attaques de tir.

ACTIONS UNIQUES

ESQUADE D'INTERCESSION, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LEADER, INTERCESSOR, SERGENT



GUERRIER INTERCESSOR D'ASSAUT

Protégés par une armure Mk X Tacticus, les Guerriers Intersessors d'Assaut chargent en mêlée en maniant de grandes épées tronçonneuses et en tirant des projectiles à détection de masse avec leurs pistolets.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	SV	PV
3	3+	14

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☒ Pistolet bolter lourd	4	3+	3/4	Por ◆	P1
☒ Épée tronçonneuse	5	3+	4/5	-	-

APTITUDES

Assaut Percutant: Cet agent peut accomplir deux actions **Combattre** à son activation.

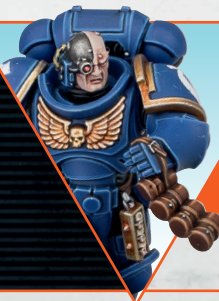
ACTIONS UNIQUES

ESCOUADE D'INTERCESSION ◆, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESSOR D'ASSAUT, GUERRIER



GRENADIER INTERCESSOR D'ASSAUT

Équipés d'un assortiment de grenades mortelles, ces spécialistes fournissent un appui à courte portée lorsqu'il est question d'affronter des nuées d'adversaires de piètre valeur, voire des cibles lourdement protégées.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	SV	PV
3	3+	14

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☒ Pistolet bolter lourd	4	3+	3/4	Por ◆	P1
☒ Épée tronçonneuse	5	3+	4/5	-	-

APTITUDES

Assaut Percutant: Cet agent peut accomplir deux actions **Combattre** à son activation.

Grenadier: Cet agent est équipé de grenades Frag et Krak (p. 8) et elles ne coûtent aucun point d'équipement.

ACTIONS UNIQUES

ESCOUADE D'INTERCESSION ◆, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESSOR D'ASSAUT, GRENADIER



GUERRIER INTERCESSOR

Les Guerriers Intercessor tirent des salves meurtrières à l'aide de leurs fusils bolters. Leurs tactiques et leur équipement sont adaptables à d'innombrables situations, ce qui en fait un élément essentiel dans n'importe quelle Escouade d'Intercession.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	SV	PV
3	3+	14

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☒ Fusil bolter automatique	4	3+	3/4	Incessant	-
☒ Fusil bolter	4	3+	3/4	-	P1
☒ Fusil bolter Stalker	4	3+	3/4	PA1, Lourd	-
✕ Poings	4	3+	3/4	-	-

APTITUDES

Discipline du Bolter: Cet agent peut accomplir deux actions **Tirer** à son activation si une arme à bolts est choisie pour au moins une de ces attaques de tir.

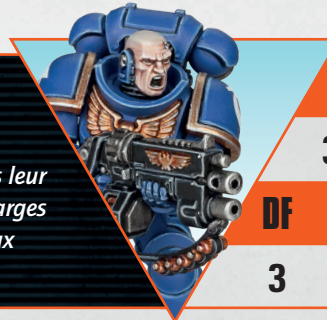
ACTIONS UNIQUES

ESCOUADE D'INTERCESSION, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESSOR, GUERRIER



MITRAILLEUR INTERCESSOR

Ces spécialistes apportent un tir de soutien à longue portée grâce au lance-grenades auxiliaire monté sous leur fusil bolter. Ils sont ainsi capables de projeter des charges explosives qui infligent une dévastation maximale aux positions les plus densément défendues ou protégées.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	SV	PV
3	3+	14

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☒ Fusil bolter automatique	4	3+	3/4	Incessant	-
☒ Lance-grenades auxiliaire	Cette arme ne peut pas être choisie pour les actions d' État d'Alerte . Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez un des profils ci-dessous :				
- Frag	4	3+	2/4	Déflagration ○	-
- Krak	4	3+	4/5	PA1	-
☒ Fusil bolter	4	3+	3/4	-	P1
☒ Fusil bolter Stalker	4	3+	3/4	PA1, Lourd	-
✕ Poings	4	3+	3/4	-	-

APTITUDES

Discipline du Bolter: Cet agent peut accomplir deux actions **Tirer** à son activation si une arme à bolts est choisie pour au moins une de ces attaques de tir.

ACTIONS UNIQUES

ESCOUADE D'INTERCESSION, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESSOR, MITRAILLEUR



ÉQUIPEMENT

Les agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** de votre kill team peuvent être dotés d'équipements de cette liste, comme indiqué dans la séquence de mission. Tout équipement marqué d'un + ne peut être pris qu'une fois au maximum, et chaque agent ne peut être équipé que d'un seul exemplaire de chaque objet.

LUNETTE DE CLASSE VENGEANCE [3PE]

Choisissez un fusil bolter ou fusil bolter Stalker dont l'agent est équipé. L'arme choisie gagne la règle spéciale Létal 5+ pour la bataille.

BOLTS BÉNIS PAR LE RECLUSIAM+ [3PE]

Choisissez une arme à bolts dont l'agent est équipé. Ajoutez 1 aux caractéristiques de Dégâts de l'arme choisie pour la bataille.

SPALLIÈRE [3PE]

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

Spallière: Chaque fois que cet agent combat en mêlée, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque du combat, votre adversaire ne peut pas retenir de résultats de dé d'attaque de moins de 6 comme touche critique (ex. en vertu des règles Létal X ou Perforant).

SCEAU DE PURETÉ [3PE]


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

Sceau de Pureté: Une fois par bataille, quand cet agent combat en mêlée, effectue une attaque de tir ou quand une attaque de tir est faite contre lui, vous pouvez utiliser le Subterfuge Tactique Relance de Commandement (voir le Livre de Base de Kill Team) sans dépenser de point de Commandement.

AUSPEX+ [2PE]

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

SCAN D'AUSPEX 1PA

Choisissez 1 agent ennemi Visible ou à  de cet agent. Jusqu'à la fin du Tournant :

- L'agent ennemi n'est pas Masqué.
- On ne peut pas retenir automatiquement de dés de Défense en vertu du Couvert pour l'agent ennemi.

Cet agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

LAME DE COMBAT [1PE]

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



Nom	A	CC	D
Lame de Combat	4	3+	3/5

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

GRENADE KRAK [3PE]

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

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

Règles Spéciales

Por , PA1, Indirect, Limité

RÈGLES D'OPÉS SPÉCIALES D'ESCOUADE D'INTERCESSION

Vous trouverez dans les pages qui suivent des règles pour les campagnes d'Opés Spéciales où vous avez choisi **ESCOUADE D'INTERCESSION** comme mot-clé de Faction.

HONNEURS DE BATAILLE

Chaque fois qu'un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** gagne un Honneur de Bataille, au lieu d'en déterminer un de sa spécialité, vous pouvez à la place en déterminer un dans le tableau de Spécialiste d'Escouade d'Intercession ci-dessous. Vous pouvez soit jeter un D6 pour déterminer l'Honneur de Bataille au hasard (en relançant si le résultat n'est pas adéquat), soit choisir un Honneur approprié. Comme pour tout Honneur de Bataille, un agent ne peut pas avoir le même Honneur plus d'une fois (en cas de doublon, relancez jusqu'à obtenir un résultat différent).



SPÉCIALISTE D'ESCOUADE D'INTERCESSION

D6	Honneur de Bataille
1	Honneur Balistique: Choisissez 1 des armes de tir de cet agent. Améliorez de 1 (jusqu'à un maximum de 2+) la caractéristique de Capacité de Tir de l'arme choisie.
2	Honneur d'Épéiste: Choisissez 1 des armes de mêlée de cet agent. Améliorez de 1 (jusqu'à un maximum de 2+) la caractéristique de Capacité de Combat de l'arme choisie.
3	Parangon du Chapitre: Cet agent gagne une aptitude de Tactiques de Chapitre supplémentaire (p. 3). Ce doit être une aptitude issue d'une de ses catégories de Tactiques de Chapitre existantes.
4	Détermination Spirituelle: Vous pouvez relancer les tests de Rétablissement pour cet agent. De plus, chaque fois que cet agent gagne une Séquelle de Combat, vous pouvez jeter un D6 supplémentaire et choisir le résultat à appliquer.
5	Spécialisé: Choisissez un Honneur de Bataille pour cet agent parmi les spécialités Combattant, Dur à Cuire, Tireur ou Éclaireur. Notez que vous pouvez choisir un Honneur de Bataille de la spécialité choisie même si l'agent ne peut normalement pas y progresser.
6	Distingué par l'Armurerie: À l'étape Choisir de l'Équipement, quand vous choisissez de l'équipement issu de votre planque, vous pouvez choisir 1 pièce d'équipement afin d'en doter cet agent pour 1 point d'équipement de moins (jusqu'à un minimum de OPE).

ÉQUIPEMENT RARE

Chaque fois que vous êtes censé déterminer une pièce d'équipement rare à ajouter à votre planque, si votre faction est **ESCOUADE D'INTERCESSION**, vous pouvez en déterminer une du tableau ci-dessous au lieu d'une autre source. Pour ce faire, vous pouvez soit jeter un D6 pour déterminer l'objet au hasard (en relançant si cela ne convient pas), soit le choisir. Comme pour toute pièce d'équipement rare, votre planque ne peut pas compter plus d'un exemplaire de chaque (si vous obtenez un doublon sur le jet, relancez jusqu'à obtenir un résultat différent).

1. GÉNÉRATEUR DE CHAMP BASTION [3PE]

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

Générateur de Champ Bastion: Cet agent a une sauvegarde invulnérable de 4+.

2. CAPE ADAMANTINE [2PE]

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

Cape Adamantine: Une fois par Tournant, quand des Dégâts Critiques sont censés être infligés à cet agent, vous pouvez utiliser cette aptitude. En ce cas, le dé d'attaque concerné inflige des Dégâts Normaux à la place.

3. OPTIQUES DE CIBLAGE [2PE]

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

Optiques de Ciblage: Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir, à l'étape Choisir une Cible Valide de l'attaque de tir, les agents ennemis ne sont pas Masqués.

4. SERVOCHÉRUBIN [3PE]

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

Servo-chérubin: Une fois par Tournant, au cours de l'activation de cet agent, il peut accomplir une action de mission ou l'action **Ramasser** pour 1 point d'action de moins (jusqu'à un minimum de OPA).

5. ARMURE D'ARTIFICIER [3PE]

Remplacez la caractéristique de Sauvegarde de l'agent par 2+ pour la bataille.

6. ARTÉFACT CHAPITRAL [1PE]

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

Artéfact Chapitral: Quand on détermine le contrôle d'un pion objectif, on traite la LPA de cet agent comme supérieure de 1. Ce n'est pas un modificateur. En jeu narratif, ceci est cumulatif avec l'Honneur de Bataille Concentré (voir le Livre de Base de Kill Team).

ATOUS STRATÉGIQUES

Chaque fois que vous êtes censé ajouter un atout stratégique à votre base d'opérations, si votre faction est **ESCOUADE D'INTERCESSION**, vous pouvez en choisir un de la liste ci-dessous au lieu d'en choisir un d'une autre source. Comme pour tout atout stratégique, vous ne pouvez jamais en avoir plus d'un de chaque.

AUTEL D'HYPNO-ENDOCTRINEMENT

La kill team possède un autel de données méditatif au sein de sa base d'opérations. En se reliant à l'appareil grâce à une connexion neurale, un frère de bataille peut renforcer l'acquisition de ses compétences et des protocoles par la suggestion hypnotique et les interactions psychosomatiques, afin d'affûter ses talents et rester au summum de ses capacités.

Après la bataille, à l'étape Mise à Jour des Plaques de Données, parmi les agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** amis qui ont été choisis pour le déploiement et qui n'ont pas raté de test de Perte, choisissez l'agent qui a le moins de points d'expérience afin qu'il gagne 1 PEX (si plusieurs agents sont éligibles, choisissez un seul d'entre eux). Vous pouvez ajouter cet atout stratégique à votre base d'opérations seulement si votre plaque de données contient au moins 1 agent du rang de Vétéran ou supérieur.

LIAISON D'OBSERVATION

Grâce à un amplificateur qui permet aux transmissions de la kill team d'atteindre un vaisseau chapitral en orbite, les agents reçoivent des renseignements sur les déplacements ennemis, les changements topographiques et les signatures énergétiques afin d'effectuer des frappes précises et prendre l'ennemi au dépourvu.

À l'étape Placer les Agents, vous pouvez placer les agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** entièrement à ▲ de votre zone d'insertion (au lieu d'entièrement à l'intérieur).

SOUS-CRYPTÉ DE L'ARSENAL

Ce dépôt est tenu par des Servitors dépêchés par les Techmarines du Chapitre. Ses armes et munitions sont entretenues et ointes avec soin, afin d'être prêtes pour n'importe quelle mission.

À l'étape Choisir une Kill Team, vous pouvez également choisir à nouveau les options d'équipement d'armes pour les agents **ESCOUADE D'INTERCESSION** amis (vous n'êtes pas limité à l'option que vous avez choisie en les ajoutant à votre plaque de données). Par exemple, si un agent **SERGEANT INTERCESSOR** est équipé d'un fusil bolter et d'une arme énergétique, vous pourriez remplacer son fusil bolter, son arme énergétique ou les deux par une autre option valide spécifiée page 1.

RÉQUISITIONS

Dans une campagne d'Opés Spéciales, si votre faction est **ESCOUADE D'INTERCESSION**, vous pouvez utiliser les Réquisitions suivantes en plus de celles présentées dans d'autres sources.

HOMMAGE AU DEVOIR

1PR

Les agents qui exécutent leurs missions avec talent, efficacité et en tant que parangon des préceptes de leur Chapitre sont parfois récompensés par un artefact issu des cryptes capitales. Un tel octroi est aussi symbolique que pratique, car il transforme l'agent en instrument de guerre de valeur.

Achetez cette Réquisition après une partie que vous avez gagnée et lors de laquelle vous avez marqué au moins 16 points de victoire. Ajoutez une pièce d'équipement rare à votre planque.

ARME D'ARTIFICIER

1PR

Avoir la faveur des Techmarines du Chapitre est un grand honneur. Ils emploient leur savoir-faire métallurgique et leur connaissance en technologie ésotériques pour confectionner des armes dont la perfection esthétique n'a d'égale que la puissance létale.

Achetez cette Réquisition après une partie lors de laquelle un agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami de rang As, Briscard ou Mentor a gagné des points d'expérience. Vous pouvez ajouter une pièce d'équipement rare à votre planque mais seul cet agent-là peut en être équipé (notez-le sur sa carte technique narrative). Si l'agent en question est retiré de votre plaque de données, retirez la pièce d'équipement rare concernée de votre planque. Chaque agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** ami peut être amélioré une seule fois grâce à cette Réquisition.

SERMENT SOLENNEL

1PR

Dans le cadre de la culture martiale de leur Chapitre, beaucoup de Space Marines prêtent devant leurs frères le serment d'accomplir des exploits au nom du devoir et de l'honneur, puis ils luttent pour respecter ce serment lors du combat qui s'ensuit.

Achetez cette Réquisition avant une partie. Choisissez 1 agent **ESCOUADE D'INTERCESSION** de votre plaque de données afin qu'il prête un Serment de l'Instant. Choisissez un Serment de l'Instant ci-dessous et notez-le dans la section Notes de la carte technique narrative de l'agent concerné.

- **Valeur:** L'agent doit être celui qui a neutralisé le plus grand nombre d'ennemis au cours de la bataille.
- **Devoir:** L'agent doit vous faire marquer plus de points de victoire d'objectif de mission que n'importe quel autre agent ami au cours de la bataille.
- **Honneur:** L'agent doit être entièrement dans la zone d'insertion adverse à la fin de la bataille.

À la fin d'une bataille, si l'agent a accompli son Serment de l'Instant, il gagne 2PEX (ce n'est pas affecté par un test de Perte réussi); autrement, vous pouvez choisir qu'il rompe son Serment de l'Instant, auquel cas il subit la Séquelle de Combat Trouble Cérébral (voir le Livre de Base de Kill Team). Dans un cas comme dans l'autre, l'agent n'est plus considéré comme ayant prêté un Serment de l'Instant. Vous ne pouvez avoir qu'un seul agent de votre plaque de données prêtant un Serment de l'Instant à la fois, chaque agent ne peut prêter chaque Serment de l'Instant qu'une seule fois, et un agent ne peut pas prêter un autre Serment de l'Instant tant qu'un agent ami différent n'a pas accompli ou rompu un Serment de l'Instant avant cela.

OPÉS SPÉCIALES

Chaque fois que vous êtes censé choisir une Opé Spéciale à laquelle assigner votre kill team, si votre faction est **ESCOUADE D'INTERCESSION**, vous pouvez choisir une de celles de la page suivante au lieu d'en choisir une d'une autre source.

DÉFENSEURS DE L'HUMANITÉ

La kill team doit servir de bouclier à l'Humanité, à présent plus que jamais dans l'Ère Indomitus. Dépêchée dans une zone de guerre dangereuse avec pour ordre de faire basculer le cours du conflit, elle doit remporter la victoire grâce à sa supériorité avant de porter le coup fatal.

OPÉRATION 1 : ÉTABLIR LA SUPÉRIORITÉ

La kill team doit dominer sans merci des zones clés pour ralentir la progression ennemie et lui assurer d'affronter la puissance débridée de l'Adeptus Astartes.

Terminez cinq parties où vous avez marqué des points de victoire pour l'Opé Tactique "Protéger les Ressources", "Supériorité Indomptable" et/ou "Tenir la Ligne".

OPÉRATION 2 : ÉLIMINATION DE CHOC

L'ennemi a perdu son élan, et son moral est au plus bas. Dans une ultime tentative de l'emporter, il avance ses forces, mais il ne faut pas lui laisser gagner du terrain. Brisez-le ici et maintenant, et il ne s'en relèvera pas.

Terminez une partie où vous avez marqué les 2 points de victoire maximum d'une Opé Tactique de Sécurité.

GRATIFICATION

- Vous gagnez 2 points de Réquisition.
- Vous pouvez augmenter de 1 votre capacité d'atouts, et vous pouvez immédiatement utiliser la Réquisition Atout Acquis (voir le Livre de Base de Kill Team) une fois sans dépenser de points de Réquisition.

BONUS D'OPÉS SPÉCIALES

Au regard du Bonus d'Opés Spéciales d'une mission, cette Opé Spéciale est considérée comme une Opé Spéciale "Sécurisation du District".

VENGEANCE DE L'HUMANITÉ

La kill team a localisé un ennemi redoutable qui s'en prend à un monde impérial vulnérable. Elle doit apporter le brutal et soudain jugement de l'Empereur à cet ennemi, en le submergeant par des assauts décisifs, le privant de soutien et l'écrasant avant qu'il puisse organiser une riposte.

OPÉRATION 1 : DOMINATION STRATÉGIQUE

L'ennemi est partout, à tuer et à piller. La kill team doit montrer sa domination martiale, en mobilisant son adaptabilité dans tous les domaines de la guerre.

Terminez cinq parties où vous avez marqué des points de victoire pour l'Opé Tactique "Choc et Effroi", "Supériorité Indomptable" et/ou "Champion de l'Humanité".

OPÉRATION 2 : DESTRUCTION CIBLÉE

La kill team a mis l'ennemi sur la défensive. Pour le briser, il faut saper son moral en éliminant ses chefs, en reprenant des reliques volées et en lançant des duels d'honneurs.

Terminez une partie où vous avez marqué les 2 points de victoire maximum d'une Opé Tactique de Recherche et Destruction.

GRATIFICATION

- Vous pouvez distribuer jusqu'à 10PEX entre les agents de votre plaque de données (maximum 3PEX par agent).
- Vous pouvez ajouter 1 pièce d'équipement rare à votre planque ou vous pouvez augmenter de 1 votre capacité d'atouts.

BONUS D'OPÉS SPÉCIALES

Au regard du Bonus d'Opés Spéciales d'une mission, cette Opé Spéciale est considérée comme une Opé Spéciale "Ordre d'Éradication".