



Feuille de récapitulation

Kill Team

Phase de reconnaissance

La phase de reconnaissance n'est pas jouée lors des tournois.

1. Phase d'initiative

- Les joueurs gagnent 1PC en début de tour + 1PC si leurs leader est encore en vie
- Les joueurs jettent 2D6, en cas d'égalité, relancer les dés
- Le joueur avec le plus haut résultat à l'initiative ainsi de suite

2. Phase de mouvement

- Les joueurs déplacent **TOUTES** leurs Kill Team dans l'ordre d'initiative
- action possible : **Mouvement normal / Repli / Avance / Préparer / Charger**
- Les figurines à 1" d'un ennemi au début de leur phase de mouvement peuvent faire un Repli **OU** rester sur place
- Les obstacles de 1,5" de haut et de large ne compte pas dans la pénalité de mouvement.
- Les autres décors prennent en compte les distances verticales
- Les terrains difficiles / dangereux coutent le double de mouvement
- Quand une figurine débute ou fini son mouvement sur un terrain dangereux, elle lance 1D6, sur un 1 elle subit une blessure mortelle

3. Phase psychique

Voir manuel de base page 26-27

- Dans l'ordre d'initiative, sélectionnez un Psyker
- **1 seul Psyker** à chaque round de bataille.
- Choix du pouvoir
- **Test psychique** : 2D6, le total doit être supérieur ou égal à la valeur de charge Warp du pouvoir pour être manifesté.
- **Périls du Warp** : sur un double 1 ou un double 6 = Psyker subit D3 Blessures Mortelles. Si le Psyker est mis hors de combat par les périls du Warp, le pouvoir qu'il tentait d'effectuer échoue automatiquement et chaque figurine à 3" subit D3 BM.
- **Test d'abjuration** : Si au moins **1 psyker** ennemie se trouve à 24" d'un psyker qui a manifesté un pouvoir Psy, il peut tenter d'abjurer le sort = 2D6, le résultat doit être supérieur au résultat du jet de sort effectué par le psyker qui a tenté de manifester le pouvoir.
- Résoudre ensuite le pouvoir Psy

4. Phase de tir

- A) Toutes les figurines préparées tirent en premier de manière alternative en commençant par la plus haute initiative.
1. Choisir un tireur qui n'a pas chargé, avancer, effectué un repli, battu en retraite, commencer son mouvement à 1" d'un ennemi.
 2. Sélectionner son arme, la cible doit être visible et à portée sauf si une règle spécifique d'arme ou autre le précise. On ne peut pas cibler une figurine engagée à 1" d'une figurine amie. Vous pouvez diviser vos tirs sur une ou plusieurs figurines à 2" de votre cible principale.
 3. Résolez les attaques.
 4. Toucher / Blessé / Sauvegarde / Dégât
- B) Poursuivez de la même manière avec les figurines non préparée à ce tour.

5. Phase de combat

- A) Dans l'ordre d'initiative en commençant par les figurines qui ont chargés à ce tour.
1. Engagement de 3"
 2. Choisir ses armes et la/les figurines ennemies à moins de 1" que l'on a déclaré à la charge.
 3. Résoudre les attaques / touche / blesse / dégât / etc.
- Modificateur aux jets de touches :**
- 1 = Terrain interposé
 - 1 = **CHAQUE** blessure légère de l'attaquant
 - 1 = Kill Team de l'attaquant démoralisée
4. Consolidez de 3" en vous approchant de la figurine ennemie la plus proche.

6. Phase de moral

1. Vérifier si la Kill Team est démoralisée :
 - Si **TOUTES** la KT à une blessure légère **OU** est secouées, elle est démoralisée
 - Sinon, si **PLUS** de la moitié de la KT à une blessure légère, est secouées **OU** hors de combat = 2D6 => si Supérieur au plus haut commandement de la figurine non secoués encore sur le terrain = démoralisée.
 - Une KT démoralisée le reste jusqu'à la fin de la partie.
2. Retirer les pions secoués
3. **Test de Sang froid** :
 - **CHAQUE** fig. avec une blessure légère et toutes les autres si KT démoralisée.
 - lancer 1D6 et appliquer les modificateurs ci-dessous :
 - +1 pour chaque fig. secouée et hors de combat de votre KT
 - 1 pour chaque fig. amie non secouée à 2" de la fig.
 - Si le résultat est supérieur au cD de la figurine = figurine secouée, ne peut plus rien faire tant qu'elle le reste, placer un pion. **Test toujours réussi sur un jet non modifié de 1.**

Jet de touche

Pour chaque attaque/tir jetez 1D6 et appliquez les s modificateurs suivants :

- 1 = Cible à longue portée (+ de la moitié de la portée de l'arme)
- 1 = Cible masquée (n'importe quelle partie du **CORPS** de la cible est ne sera ce que partiellement masqué du tireur)
- 1 = Pour chaque blessure légère de l'attaquant
- 1 = La KT de l'attaquant est démoralisée

Le résultat doit être **supérieur ou égal** à la **CT** de la figurine qui attaque.

Un **jet non modifié de 1** rate toujours, un **6 non modifié** touche toujours.

Jet de blessure

Si une touche passe, vérifier si elle subit une blessure, comparer la force de l'attaque à l'endurance de la cible :

		Endurance de la cible									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force	1	4+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	2	2+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	3	2+	3+	4+	5+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
	4	2+	2+	3+	4+	5+	5+	5+	6+	6+	6+
	5	2+	2+	3+	3+	4+	5+	5+	5+	5+	6+
	6	2+	2+	2+	3+	3+	4+	5+	5+	5+	5+
	7	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	5+	5+	5+
	8	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	5+	5+
	9	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+

Résolution des dégâts

- Si les PVs d'une figurine sont réduit à 0, les attaques restantes sont perdues.
- Ensuite le joueur qui a infligé ces dégâts effectue le ou le jet de trauma en appliquant les résultats ci-dessous :

Modification au trauma pour les tir/pouvoir psy

- 1 = Figurine subissant le trauma est masquée ET à 1" d'une autre figurine ou du terrain entre les deux figurines
- 1 = Pour **CHAQUE** blessure légère déjà subie par la figurine subissant le trauma

Modification au trauma pour le CaC

- 1 = Pour chaque blessure légère déjà subie par la figurine subissant le trauma

Modificateur au jet de trama en tout autre cas

- 1 = Chaque blessure légère déjà subie par la figurine subissant le trauma

Résultat du D6 de trauma après modificateur :

- 1-3 = Blessure légère
- 4-6 = Hors de combat



Feuille de récapitulation

Kill Team

Repli

- **IMPOSSIBLE SI** la figurine a déjà effectué n'importe quel type de mouvement (ou tenté une charge)
- Sinon, elle peut réagir en tirant en état d'alerte OU en se repliant d'un mouvement de 3" en s'éloignant le plus possible de la fig. qui la charge MAIS ne peut plus réagir à ce round et ne pourra plus tirer (sauf Vol)

Avance

Mouvement + 1D6, pas de réactions/tir à ce tour

Préparer

Si pas de mouvement à ce round, peut être préparé

Charger

1. Choisir une fig. ennemie ou plus à 12"
2. **Réaction** : Repli ou tir en état d'alerte (6+ pour toucher)
3. Jetez 2D6 pour savoir la distance de charge.

Vous devez finir à moins de 1" de la/les cible(s) de votre charge pour la réussir, sinon en cas de charge raté SOIT vous rester sur place, SOIT vous parcourez la distance ou moins du jet de charge en vous rapprochant le plus possible de votre/vos cibles déclarés. La figurine qui déclare une charge ne peut pas tirer à ce tour.

PS : Une fig. ne peut pas se déplacer à moins de 1" d'une figurine non déclarée à sa charge.

Battre en retraite

- Si une fig. a commencé la phase de mouvement au début du round à 1" d'une figurine ennemie = pas de mouvement normal.
- A la place, peut rester immobile ou battre en retraite.
- **Battre en retraite** = impossible si une fig. ennemie a réussi à charger à ce tour.
- Si vous décidez de battre en retraite = parcourir distance inférieur ou égal à son mouvement MAIS doit terminer à plus de 1" d'un ennemi.
- Si une fig. bat en retraite, elle ne peut pas Avancer / charger / Réagir ni être préparé. Elle ne peut pas tirer non plus sauf si règle Vol.

Caractéristiques de dégâts

- **Dans l'ordre** : Touche / Blesse / Sauvegarde de la cible normal OU invulnérable => si pas de sauvegarde OU sauvegarde raté = application du nombre de dégât de l'attaque/arme
- Si un PV est perdu est que vous avez une règle comme « affreusement résistant » chez la death guard ou « la puissance par la souffrance » chez les drukharis etc., c'est le moment d'appliquer leurs règles AVANT de déterminer le trauma.
- Si la figurine est réduite à 0 PV suite à cela, le joueur qui a infligé ces dégâts lance un nombre de dé au trauma égal à la dernière caractéristique de dégât.
- **Exemple** : une figurine avec 2PV subit un tir dégât 3, la sauvegarde rate etc., au trauma il jettera 3 dés et prendra le meilleur résultat.
- Si la figurine perd son dernier PV alors que d'autres attaques ou BM doivent encore être alloués, ces dernières sont annulées.

Blessures Mortelles

- **CHAQUE** blessure mortelle inflige 1 Point de dégât à une figurine ciblée.
- N'effectuez pas de blessure ni de sauvegarde contre une BM.
- Si une figurine est réduite à 0PV suite à une BM, les AUTRES BM éventuelles infligés à cette figurine ne sont PAS résolues, ensuite effectuer un jet de trauma.

Types d'armes

- Tir Rapide** : Double les tirs à mi-portée / pas de tir si à Avancer à ce tour
- Grenade** : UNE figurine par round peut tirer à la phase de tir ou en état d'alerte avec une grenade / Pas de malus longue portée pour les grenades.
- Pistolet** : choisi de tirer SOIT avec son pistolet OU ses autres armes / Peut tirer avec son pistolet dans un CaC si ennemie à 1" mais doit cibler le plus proche. Ne peut PAS tirer si elle a été chargée à ce round.
- Assaut** : peut tirer même si Avance mais avec -1 au jet de touche
- Lourde** : Si mouvement = -1 à la touche pour s'être déplacée, si Avance = ne tire pas du tout.

Question réponse général

- Q: si un objectif se trouve au bas d'un bâtiment, à plusieurs niveaux ou si une sorte de plate-forme se situe au-dessus de l'objectif, peut-il être pris en haut ou en bas ?
- R: Pour les parties tournois comme amicales, afin de ne pas porter de confusion et simplifier les choses, tous les objectifs sont traités comme une ligne verticale infiniment haute qui s'étend infiniment au-dessus et au-dessous de l'objectif. Vous pouvez donc marquer un objectif si vous êtes au-dessus ou au-dessous.
- Q: si une ou plusieurs figurines sont sur une petite plate-forme à un étage par exemple et qu'il n'y a pas d'espace pour placer une autre figurine, puis-je quand même charger ces figurines ?
- R: Pour simplifier les choses, s'il n'y a pas assez d'espace pour placer une figurine au sommet d'un bâtiment ou d'une plate-forme, car un modèle ennemi bloque, vous ne pouvez pas charger car même avec la règle de figurine chancelante, si l'espace est insuffisant pour y faire tenir le socle, la zone n'est pas accessible.
- Q: Peut-on sauter ou bondir dans le cadre d'un mouvement de Retraite ou de Repli ?
- R: Oui.
- Q: Si une figurine Bat en Retraite pour s'éloigner d'une de mes figurines, ma figurine peut-elle déclarer une charge contre elle quand vient mon tour d'agir à cette phase ?
- R: Non. Votre figurine se trouvait à 1" d'une figurine ennemie au début de la phase, donc elle ne peut que rester sur place ou Battre en Retraite (mais ce déplacement n'a pas à se faire "en arrière").
- Q: Une figurine peut-elle déclarer une charge contre une figurine qui n'est pas visible ?
- R: Oui.
- Q: Une figurine Préparée peut-elle Réagir (pour se Replier ou pour tirer en État d'Alerte) ?
- R: Oui. Si elle se Replie, elle n'est plus Préparée.
- Q: Quand ma figurine saute, est-ce que je déduis la distance parcourue verticalement de la distance que ma figurine peut parcourir (par exemple, si ma figurine a sauté 3" en contrebas, considère-t-on qu'elle s'est déplacée de 3") ?
- R: Non.
- Q: Faut-il que mon attaque blesse une figurine ennemie proche d'un bord pour obliger cette figurine à effectuer un test de chute, ou suffit-il que mon attaque touche la figurine ennemie ?
- R: Il suffit que l'attaque touche.
- Q: Si je déclare plus d'une figurine comme cible d'une charge, mais que j'échoue à obtenir une distance de charge suffisante pour atteindre l'une d'elle, puis-je néanmoins effectuer des attaques contre cette cible si le mouvement d'engagement pour ma figurine l'amène à 1" d'elle ?
- R: Non.
- Q: Puis-je tirer en État d'Alerte avec une arme de type Grenade et tirer de nouveau avec elle à la phase de Tir ?
- R: Oui.
- Q: Ma figurine peut-elle utiliser une arme de type Pistolet lors d'un round de bataille au cours duquel elle a chargé ou bien elle a été chargée ?
- R: Non.
- Q: Une figurine qui a raté sa charge peut-elle combattre à la phase de Combat ?
- R: Seulement si elle a elle-même été chargée à ce round de bataille, ou si elle se trouve à 1" d'une figurine ennemie.
- Q: Une figurine peut-elle achever un déplacement de Consolidation à 1" d'une figurine ennemie ?
- R: Oui.
- Q: Qu'est-ce qu'une figurine secouée peut faire ?
- R: Rien. Elle ne peut pas se déplacer, ni Réagir, ni tenter de manifester des pouvoirs psychiques, ni tirer, ni combattre, ni contrôler des objectifs, ni utiliser des Tactiques, et ainsi de suite. Cependant, les aptitudes d'une figurine secouée fonctionnent encore, sauf mention contraire – ainsi, par exemple, une figurine secouée qui a Affreusement Résistant peut encore utiliser cette aptitude pour tenter d'éviter de perdre un PV, et l'aptitude Icône de Flamme fonctionne encore même si la figurine porteuse de l'icône est secouée.
- Q: Si j'utilise la Tactique Relance Tactique pour relancer un jet de Trauma pour une arme avec une caractéristique de Dégâts de 2 ou plus, combien de dés puis-je relancer ?
- R: Vous devez relancer tous les dés. Par exemple, si la Tactique Relance Tactique est utilisée pour relancer le jet de Trauma d'une attaque effectuée avec une arme qui a une caractéristique de Dégâts de 3, les trois dés doivent être relancés.