

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une kill team et rassemble ses figurines (agents) Citadel pour ces équipes, ainsi que leurs règles (gratuites en ligne), une killzone – un plateau de jeu de 30" x 22" (sauf mention contraire) et du terrain – un outil de mesure gradué en pouces, 10 dés à six faces (D6), des pions et des marqueurs.

Placez la killzone, puis tirez au hasard le joueur qui a l'initiative. Ce dernier choisit une zone d'insertion sur la carte de mission. Si vous ne jouez pas de mission, le joueur qui a l'initiative choisit un bord de killzone comme étant le sien; le bord opposé est celui de son adversaire. La zone d'insertion d'un joueur est une bande de 3" de large le long de son bord de killzone.

En commençant par le joueur ayant l'initiative, les joueurs placent tour à tour un tiers de leur kill team (arrondi au supérieur). Quand un joueur place un agent, celui-ci doit être entièrement dans sa zone d'insertion et reçoit un **ordre de Dissimulation** (placez le pion correspondant à côté de lui).

Ordre d'Engagement

Un agent avec un ordre d'Engagement peut effectuer des actions normalement et contre-attaquer.



Ordre de Dissimulation

Un agent avec un ordre de Dissimulation n'est pas une cible éligible tant qu'il est à couvert, mais il ne peut pas faire d'actions Tirer ni Charger.

COMMENCER LA BATAILLE

Sauf mention contraire, une bataille compte quatre tournants. Chaque tourneur inclut une phase de Stratégie et une phase d'Affrontement.

PHASE DE STRATÉGIE

Chaque joueur jette 1 D6: celui qui obtient le plus haut résultat décide qui a l'initiative; en cas d'égalité, le joueur qui n'a pas l'initiative actuellement décide. Chaque joueur commence la bataille avec 2PC à dépenser en subterfuge. À la première phase de Stratégie, chacun gagne 1PC. À chaque phase de Stratégie suivante, le joueur qui a l'initiative gagne 1PC, tandis que l'autre gagne 2PC. Les subterfuges coûtent 1PC chacun.

Chaque joueur prépare tous les agents amis (pion d'**ordre** face préparée visible). En commençant par le joueur qui l'initiative, les joueurs utilisent à tour de rôle une **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** ou passent, jusqu'à ce que les joueurs aient passé l'un après l'autre. Chaque subterfuge stratégique est aussi une **MANŒUVRE STRATÉGIQUE**. Un joueur ne peut utiliser chaque **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** qu'une seule fois par tourneur.

PHASE D'AFFRONTEMENT

Les joueurs activent à tour de rôle un de leurs agents amis préparés, en commençant par le joueur qui a l'initiative. Quand on active un agent, on choisit d'abord son **ordre** (**Engagement** ou **Dissimulation**). Puis il effectue des actions, et on l'appelle alors l'agent actif. Chaque action coûte des PA, et vous ne pouvez pas dépenser plus de PA que la caractéristique de LPA d'un agent pendant son activation. Sauf mention contraire, un agent ne peut pas effectuer la même action plus d'une fois pendant son activation. Quand l'agent a fini de faire des actions, il est indisponible (pion d'**ordre** face indisponible visible). Quand tous les agents sont indisponibles, le tourneur prend fin.

Les joueurs peuvent dépenser leurs PC en subterfuges d'affrontement à cette phase, dont le subterfuge d'affrontement Relance de Commandement (ci-dessous). Chaque subterfuge coûte 1PC et, en dehors de la Relance de Commandement, un joueur ne peut utiliser chaque subterfuge qu'une seule fois par tourneur.

RELANCE DE COMMANDEMENT

Utilisez ce subterfuge d'affrontement après avoir jeté vos dés d'attaque ou de défense. Vous pouvez relancer un de ces dés.

Kill Team est un jeu de combat tactique de figurines dans le futur cauchemardesque du 41^e Millénaire. Deux équipes d'agents d'élite s'affrontent pour remplir des objectifs et remporter la victoire. Les présentes règles sont une version simplifiée de celles du Livre de Base de Kill Team. Elles sont conçues pour présenter rapidement et facilement le jeu. Une partie se joue normalement autour d'une mission tirée d'un pack de missions, mais vous pouvez vous en passer pour apprendre les mécaniques de base du jeu. Certains termes sont mis en avant en orange, et sont expliqués en détail dans leur section correspondante des Règles Abrégées. Les règles des kill teams sont disponibles gratuitement sur warhammer-community.com ou sur Warhammer 40,000 Kill Team: The App.

Tous vos agents ont été activés ?

CONTRE-ATTAQUER

Si tous vos agents sont indisponibles mais pas ceux de l'adversaire, quand vous êtes censé activer un agent ami préparé, un agent ami indisponible avec un **ordre d'Engagement** peut contre-attaquer pour effectuer une **action** à 1PA gratuitement. Chaque agent peut contre-attaquer une seule fois par tourneur, et il ne peut pas se déplacer de plus de 2" ce faisant.

ACTIONS

REPOSITIONNEMENT

1PA

- ▶ Déplacez l'agent sans dépasser sa caractéristique de Mouvement à un endroit où on peut le placer. Il ne peut pas se déplacer à portée de contrôle d'agents ennemis.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ni à une activation où il a fait l'action Charger ou Battre en Retraite.

SPRINTER

1PA

- ▶ Comme un Repositionnement, sauf que l'agent ne peut pas se déplacer de plus de 3" ni escalader.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ni à une activation où il a fait l'action Charger.

BATTRE EN RETRAITE

2PA

- ▶ Comme un Repositionnement, sauf que l'agent peut se déplacer à portée de contrôle d'un agent ennemi, mais ne peut pas y terminer son mouvement.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action sauf si un agent ennemi est à sa portée de contrôle. Il ne peut pas faire cette action à une activation où il a fait l'action de Repositionnement ou Charger.

CHARGE

1PA

- ▶ Comme un Repositionnement, sauf que l'agent peut se déplacer de 2" supplémentaires. Il peut se déplacer, et doit finir ce déplacement, à portée de contrôle d'un agent ennemi. S'il se déplace à portée de contrôle d'un agent ennemi qui n'est dans la portée de contrôle d'aucun autre agent ennemi, il ne peut pas quitter la portée de contrôle de cet agent ennemi.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action tant qu'il a un ordre de Dissimulation, s'il est déjà à portée de contrôle d'un agent ennemi, ni pendant une activation où il a fait l'action de Repositionnement, Sprinter ou Battre en Retraite.

TIRER

1PA

- ▶ Tirez avec l'agent, comme expliqué page suivante.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action tant qu'il a un ordre de Dissimulation, ni tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

COMBATTRE

1PA

- ▶ Combattre avec l'agent, comme expliqué page suivante.
- ◆ Un agent ne peut pas faire cette action sauf s'il y a un agent ennemi à sa portée de contrôle.

TIRER

Le joueur dont l'agent effectue l'**action** est l'attaquant. Le joueur qui contrôle la cible est le défenseur. Quand on jette les dés d'attaque/défense, les résultats de 6 sont toujours des réussites et sont critiques; les autres réussites sont normales; les résultats de 1 sont toujours des échecs.

1. L'attaquant choisit une des armes de tir de son agent.
2. L'attaquant choisit un agent ennemi qui est une **cible éligible** pour l'agent actif et qui n'a aucun agent ami à sa **portée de contrôle**.
3. L'attaquant jette ses dés d'attaque: autant de D6 que la caractéristique d'Atttaques de l'arme choisie. Tout résultat supérieur ou égal à la caractéristique de Touche est une réussite. Les autres sont des échecs et défaussés.
4. Le défenseur jette ses dés de défense: trois D6. Tout résultat supérieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde de la cible est conservé comme réussite. Les autres sont des échecs et défaussés. Si la cible est à **couver**, le défenseur peut conserver un dé de défense comme une réussite normale sans le jeter.
5. Le défenseur résout les dés de défense réussis en les allouant pour bloquer les dés d'attaque réussis.
 - Une réussite normale peut bloquer une réussite normale.
 - Deux réussites normales peuvent bloquer une réussite critique.
 - Une réussite critique peut bloquer une réussite normale ou critique.
6. L'attaquant résout chaque dé d'attaque qui n'a pas été bloqué (le cas échéant) pour infliger des **dégâts** à la cible.
 - Une réussite normale inflige autant de **dégâts** que la caractéristique de Dégâts Normaux de l'arme (première valeur de caractéristique de Dégâts).
 - Une réussite critique inflige autant de **dégâts** que la caractéristique de Dégâts Critiques de l'arme (seconde valeur de caractéristique de Dégâts).

COMBATTRE

Le joueur dont l'agent effectue l'**action** est l'attaquant. Le joueur qui contrôle la cible est le défenseur. Quand on jette les dés d'attaque/défense, les résultats de 6 sont toujours des réussites et sont critiques; les autres réussites sont normales; les résultats de 1 sont toujours des échecs.

1. L'attaquant choisit un agent ennemi à **portée de contrôle** de l'agent actif contre lequel combattre. Cet agent ennemi ripostera.
2. Les deux joueurs choisissent une des armes de mêlée de leur agent.
3. Les deux joueurs jettent des dés d'attaque: autant de D6 que la caractéristique d'Atttaques de l'arme choisie. Tout résultat supérieur ou égal à la caractéristique de Touche est une réussite. Les autres sont des échecs et défaussés.
4. En commençant par l'attaquant, les joueurs résolvent à tour de rôle leurs dés d'attaque non bloqués réussis (ou tous les dés réussis restants si l'adversaire n'en a aucun). Pour résoudre un dé, on doit frapper ou bloquer:
 - Frapper: Infliger des **dégâts** à l'agent ennemi. Une réussite normale inflige autant de **dégâts** que la caractéristique de Dégâts Normaux de l'arme (première valeur de caractéristique de Dégâts). Une réussite critique inflige autant de **dégâts** que la caractéristique de Dégâts Critiques de l'arme (seconde valeur de caractéristique de Dégâts).
 - Bloquer: Allouez ce dé pour bloquer une des réussites non résolues de votre adversaire. Une réussite normale peut bloquer une réussite normale. Une réussite critique peut bloquer une réussite normale ou critique.

DÉGÂTS

Les agents ont une caractéristique de PV, qui indique leur nombre de points de vie. Les dégâts infligés réduisent leurs points de vie d'autant.

Les agents qui ont moins que leur nombre de points de vie de départ sont blessés. Les agents qui ont moins de la moitié de leurs points de vie de départ sont estropiés: soustrayez 2" à leur caractéristique de Mouvement et dégradez de 1 la caractéristique de Touche de leurs armes. Les agents avec 0 point de vie ou moins sont neutralisés et retirés du jeu.

PORTÉE DE CONTRÔLE

On dit que quelque chose est à portée de contrôle d'un agent s'il est **visible** et à 1" de cet agent. La portée de contrôle entre les agents est mutuelle, donc des agents sont mutuellement à portée de contrôle dès que les conditions ci-dessus sont vérifiées pour l'un d'eux.

CIBLE ÉLIGIBLE

Certaines règles, en particulier le tir, vous demandent de déterminer une cible éligible pour un agent.



Si la cible désignée a un **ordre d'Engagement**, c'est une cible éligible si elle est **visible** de l'agent.



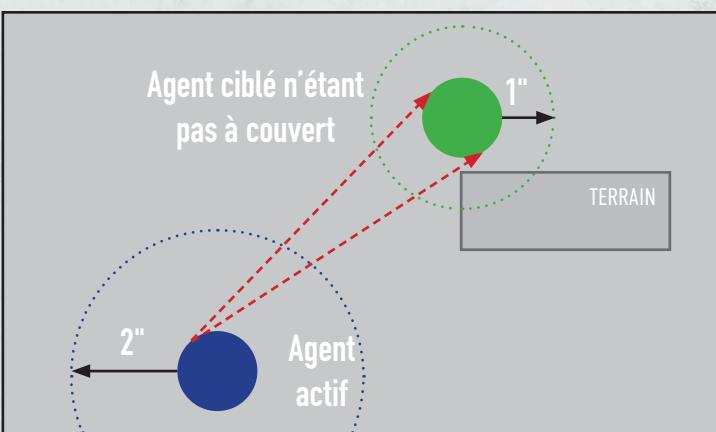
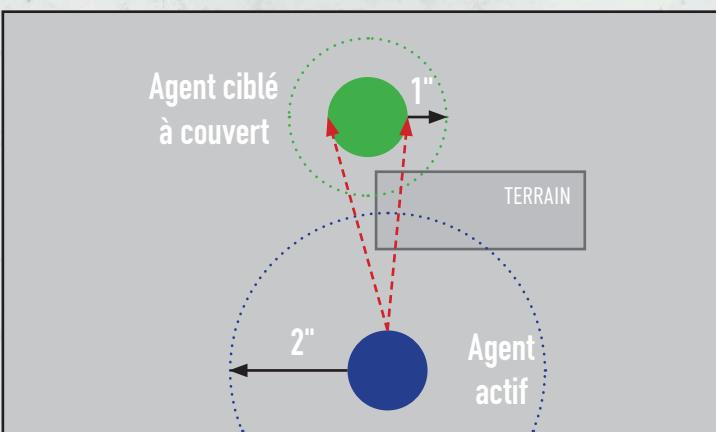
Si la cible désignée a un **ordre de Dissimulation**, c'est une cible éligible si elle est **visible** de l'agent et n'est pas à **couver**.

VISIBLE

Pour que quelque chose soit visible, l'agent doit pouvoir le voir (regardez depuis derrière l'agent si vous pouvez tracer une ligne droite continue depuis sa tête jusqu'à n'importe quelle partie de ce qu'il essaie de voir, sauf les socles).

COUVERT

Le couvert est déterminé entre deux agents. Un agent est à couvert s'il y a du terrain interposé à sa **portée de contrôle**. Toutefois, il ne peut pas être à couvert tant qu'il est à 2" de l'autre agent – ce dernier est trop proche pour s'en cacher.



RÈGLES DES ARMES

Brutale: Votre adversaire ne peut bloquer qu'avec des réussites critiques.

Choc: La première fois de chaque séquence que vous frappez avec une réussite critique, vous défaussez en plus une des réussites normales non résolues de votre adversaire (ou une réussite critique s'il n'y a pas de réussite normale).

Déflagration x: La cible que vous avez sélectionnée est la cible principale. Après avoir tiré sur la cible principale, tirez avec cette arme contre chaque cible secondaire, dans l'ordre de votre choix (résolvez chaque séquence séparément). Les cibles secondaires sont les autres agents à x de la cible principale et visibles d'elle, ex: Déflagration 2" (ce sont toutes des cibles éligibles, même avec un ordre de Dissimulation). Les cibles secondaires sont à couvert et masquées si la cible principale l'est aussi.

Dévastatrice x: Chaque réussite critique conservée inflige immédiatement x dégâts à l'agent contre lequel cette arme est utilisée, ex: Dévastatrice 3. Si la règle indique en premier une distance (ex: 1" Dévastatrice x), infligez x dégâts à cet agent et à chaque autre agent qui est visible et à cette distance de lui. Notez que cette réussite n'est pas défaussée après cela – elle peut quand même être résolue plus tard lors de cette séquence.

Équilibrée: Vous pouvez relancer un de vos dés d'attaque.

Étourdissante: Si vous conservez au moins une réussite critique, soustrayez 1 à la caractéristique de LPA de l'agent contre lequel cette arme est utilisée jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

Fatale: Si vous ne conservez aucune réussite critique, vous pouvez changer une de vos réussites normales en réussite critique. Les règles d'armes Dévastatrice et Perforante Critiques s'appliquent toujours, mais pas Vengeresse et Fracassante.

Fracassante: Si vous conservez au moins une réussite critique, vous pouvez conserver une de vos réussites normales comme une réussite critique à la place.

Implacable: Vous pouvez relancer n'importe lesquels de vos dés d'attaque.

Inexorable: Vous pouvez relancer n'importe lesquels de vos dés d'attaque d'un résultat donné (par exemple, les résultats de 2).

Létale x+: Vos réussites dont le résultat est supérieur ou égal à x sont des réussites critiques, ex: Létal 5+.

Limitée x: Une fois qu'un agent a utilisé cette arme autant de fois que x pendant la bataille, il ne la possède plus. Si elle est utilisée plusieurs fois en une seule action (par exemple grâce à Déflagration), traitez cela comme une seule utilisation.

Lourde: Un agent ne peut pas utiliser cette arme lors d'une activation ou contre-attaque où il s'est déplacé, et il ne peut pas se déplacer lors d'une activation ou contre-attaque où il a utilisé cette arme. Si la règle est Lourde (x seulement), où x est une action de mouvement, seul ce mouvement est autorisé, par exemple Lourde (**Sprinter** seulement). Cette règle d'arme n'empêche pas l'action **Garde**.

Perforante x: Le défenseur prend x dés de défense en moins, ex: Perforante 1. Si la règle est Perforante Critique x , elle ne s'applique que si vous conservez au moins une réussite critique.

Portée x: Seuls les agents à la distance x de l'agent actif peuvent être des cibles éligibles, par exemple Portée 9".

Précision x: Vous pouvez conserver jusqu'à x dés d'attaque comme réussites normales sans les jeter.

Saturation: Le défenseur ne peut pas conserver des sauvegardes de couvert.

Silencieuse: Un agent peut effectuer l'action **Tirer** avec cette arme même s'il a un ordre de Dissimulation.

Surchauffe: Après qu'un agent a utilisé cette arme, jetez un D6. Si le résultat est inférieur à la caractéristique de Touche de l'arme, infligez à l'agent autant de dégâts que le double du résultat du dé. Si elle est utilisée plusieurs fois en une seule action (comme une arme à Déflagration), vous ne jetez qu'un seul D6.

Torrent x: Choisissez normalement une cible éligible en tant que cible principale, puis choisissez n'importe quel nombre d'autres cibles éligibles à x de la première en tant que cibles secondaires, mais hors de portée de contrôle de tout agent ami, ex: Torrent 2". Tirez avec cette arme contre toutes ces cibles, dans l'ordre de votre choix (résolvez chaque séquence séparément).

Traqueuse: Quand vous choisissez une cible éligible, les agents ne peuvent pas utiliser le terrain comme couvert. Si la règle est Traqueuse Légère, les agents ne peuvent pas utiliser le terrain Léger comme couvert. Même si cela permet de cibler ces agents (à condition qu'ils soient visibles), cela ne leur retire pas leur sauvegarde de couvert (s'ils en ont une).

Vengeresse: Si vous conservez au moins une réussite critique, vous pouvez conserver un de vos échecs en tant que réussite normale au lieu de défausser le dé.