

Nouvelles balances & FAQ pour Kill Team

FAQ et évolutions des règles

Outre les FAQ sorties début janvier, Games Workshop a [publié le 7 mars 2022](#) une fiche technique pour le premier trimestre 2022 faisant évoluer, parfois de manière importantes, les règles du jeu et de composition des Kill Team.

Retrouvez les dernières FAQ publiées en janvier (fr) :

- [Règles de base Errata 1.1](#)
- [Règles de base Commentaires des concepteurs 1.1](#)
- [Compendium Errata 1.1](#)
- [Compendium Commentaire des concepteurs 1.1](#)
- [Novice Errata 1.0](#)
- [Novice Commentaires des concepteurs 1.0](#)
- [Coterie du Warp Errata 1.0a](#)
- [Coterie du Warp Commentaires des concepteurs 1.0](#)
- [Clade de chasse Errata 1.0](#)
- [Cibleur Errata 1.0](#)
- [Kommando Errata 1.1](#)
- [Garde Impérial Vétéran \(Death Korps\) Errata 1.1](#)



Evolutions des règles et composition des équipes

Présenté sur une simple page recto et relativement succinct, ce document présente cependant des changements importants apportés sur la nouvelle version de Kill Team. Cette fiche est découpée en 3 parties : une évolution sur les règles du jeu, les modifications concernant la composition des Kill Team et le remplacement de listes d'armées suite à la publication des récents White Dwarf.

1. Evolution des règles

Afin de maintenir le rythme de l'alternance propre à Kill Team et permettre aux joueurs d'agir souvent, une règle a été apportée au nombre d'activations chaînées possibles pour les agents (multi activations). S'il était parfois possible d'activer à la suite 3 (voire 4 agents dans certains cas) Games Workshop restreint maintenant à seulement 2 activations possibles à la suite.

2. Composition des Kill Team

Six factions sont concernées, la plupart voyant le nombre d'agents mobilisables augmenté de 1 figurine.

Pathfinder (T'au) :

- Le subterfuge tactique « Une cause louable » passe de 1PC à 2PC, ne peut être utilisé qu'une seule fois par bataille et si le joueur n'a pas l'initiative.
- Le cibleur grenadier d'assaut perd la dernière phrase de son aptitude Grenadier : *Ces grenades ont la règle spéciale Limité et peuvent être choisies deux fois au lieu d'une seule pour l'utilisation de cet agent.*
- Pour finir, le désignateur laser (1PA) sur un 5+ a été un peu revue en intégrant une condition de masquage pour la cible.

Kommando (Orks) : Dorénavant ces derniers ne peuvent avoir qu'une seule dynamite par bataille (contre 2 auparavant).

Space Marines et Grey Knights : Il est possible (sauf pour les scout et marine tactique) d'ajouter un agent GUERRIER supplémentaire à la kill team.

Death Guard : Il est possible d'ajouter un agent GUERRIER supplémentaire à la kill team. 1 champion peut remplacer un GUERRIER.

Craftworld (Aeldari) : Il est possible d'ajouter un agent GUERRIER supplémentaire à la kill team.

Tomb World (Nécros) :

- Les dépeceurs gagnent 1 point supplémentaire sur les dégâts (ils passent de 3/4 à 4/5)
- Le subterfuge tactique Protocole de réanimation devient gratuit.

3. Remplacement des listes d'armées

Dans le cadre de la sortie des White Dwarf, nombre d'armées/factions contenues dans le Compendium ont été revue.

Ainsi 3 armées du compendium ne sont plus à utiliser (encore faut-il posséder les White Dwarf en question dans l'attente d'une hypothétique sortie d'un Annual 2022) :

- Monde Forge (Mechanicus, p.43) est remplacé par Clade de chasse (White Dwarf 468),
- Thousand Sons (p.80) est remplacé par la Coterie du Warp (White Dwarf 469),
- Troupe (Harlequins p.118) est remplacé par les Danseurs de la Toile (White Dwarf 474),

[Accéder à la fiche de balance Q1 2022](#)

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

Article proposé par Astartes.Space.