Equipement Universel

Pack d’équipement pour les Kill Team

Parmi les évolutions proposées par la version 2024 de Kill Team se trouvent les équipements universels plus variés et complets que pour la version précédente. Bien entendu, les classiques barrières de la version 2021, à disposer en début de partie, sont toujours présentes, mais d’autres équipements sont maintenant proposés aux agents pour varier les plaisirs au cours de la bataille !

Lors de la phase « sélectionner les agents », le joueur choisi secrètement 4 équipements parmi l’arsenal proposé dans l’équipement universel et.ou l’équipement de faction*. Attention, chaque option ne peut être choisie qu’en un exemplaire, ce qui est plutôt une bonne nouvelle puisque le kit (35€) propose 2 éléments pour chaque équipement, cela permet, dans la plupart des cas, de n’avoir qu’un seul kit pour deux joueurs. Une fois que les choix ont été arrêtés, les joueurs les dévoilent simultanément.

**les équipements propres à chaque faction sont disponibles gratuitement dans les règles des Kill Team sur le site Warhammer Community.*



Les équipements et règles

Les règles des équipements universels sont proposées gratuitement sur le site communautaire, elles sont également résumées ci-dessous.

Équipement	Informations	Avantages
Appareils de Communication		Quand sous contrôle, permet d'ajouter 3″ au critère de distance de ses règles de soutien
Barricades Légères	Terrain léger, protecteur, portable	Offre une possibilité d'être à couvert

Barricades Lourdes	Terrain lourd	Offre une possibilité d’être masqué & à couvert
Barricades Portables	Terrain léger, protecteur, portable	Offre plus de sauvegarde, possibilité d’être à couvert et peut être bougée (1PA)
Barbelés		Peut avoir un impact négatif sur capacité de mouvement
Caches de Munitions		Permet de relancer les dés d’attaque quand l’agent contrôle ce marqueur
Échelles	Terrain exposé	Permet de compter la distance verticale de l’échelle comme 1″ quand escaladée.
Grenades Fumigènes (non létale)	Limité en nombre et en durée d’effet.	Permet de masquer les agents à proximité, peut limiter certains effets (Perforante).
Grenades Étourdissantes (non létale)	Limité en nombre et en durée d’effet.	Selon réussite de test, 3+ sur D6 : baisse de 1 la caractéristique de LPA
Grenades Krak (létale)	Portée 6″, Perforante 1, Saturation	Arme de tir avec effets
Grenades Frag (létale)	Portée 6″, Déflagration 2″, Saturation	Arme de tir avec effets
Mines		Explose quand un agent est à portée de contrôle et génère D3+3 dégâts





