

# Lignes de vue KT 2021

## Don't Panic !

La première fois qu'on lit les pages 70 et 71 du manuel de Kill Team 2021 qui abordent les lignes de vue, il est possible de ressentir un certain vide, un sentiment de solitude voire d'inquiétude. S'il y a beaucoup de mécaniques qui ont été simplifiées dans cette nouvelle version du jeu, ce qui concerne des Lignes de Vue (LdV) n'en fait pas forcément partie. Il suffit de regarder sur les groupes et chaînes spécialisées pour voir que c'est l'un des points les plus décrits et expliqués. Dans l'attente d'un éventuel commentaire des designers, voici une petite synthèse et explications sommaires de ce point parfois « douloureux ».

S'interroger sur la LdV est nécessaire pour certaines actions, notamment celle qui permet de tirer sur son ennemi. Avant de lancer vos dés de tir, il va falloir vous poser la question de la Ligne de Vue (LdV). Cette règle s'appuie sur 3 concepts : **Visible**, **Masqué** et à **Couvert** (qu'on pourrait, pour la retenir, appeler la « **Règle VMC** » ). Les définitions sont données dans le manuel de base (page 70) et abordées ci-dessous.

Si vous en avez la possibilité équipez-vous d'un pointeur laser, cela va grandement vous aider à déterminer les LdV (on en trouve pour environ 10€ sur des sites marchands et/ou magasins de bureautique). Faute d'un pointeur laser, le manuel parle de lignes imaginaires de 1mm de largeur pour déterminer les lignes de visibilité.

Il va vous falloir tracer des 2 types de lignes :

- Une ligne directe entre la tête de la figurine (agent actif) et n'importe quelle partie de la cible (hors socle) pour savoir si cette dernière est visible. C'est

la **ligne de visibilité**.

- Des **lignes de couvert** (cône), qui partent de n'importe quelle partie du socle de la figurine (agent actif) jusqu'à TOUTES les parties du socle de la cible (*illustration ci-dessous*)



# Règle VMC

Pour savoir si on peut tirer (notamment), il y a en fait simplement à se poser 3 questions. En fonction de la réponse, on sait alors s'il existe ou non une LdV avec votre cible. A noter que les résultats (puis-je ou non tirer) vont aussi dépendre des ordres des cibles. Dans cette version de Kill Team, il existe 2 ordres pour les Agents : **Engagement** ou **Dissimulation**.

Dans cet exemple un agent tente de tirer sur une cible :

## 1/ Ma cible est-elle Visible (V) ?

Une cible (avec ordre Dissimulation ou Engagement) est considérée comme visible si on peut tracer une ligne depuis la tête de l'agent qui tire jusqu'à n'importe quelle partie de sa cible, hors socle.

*Réponse à la question, « ma cible est-elle visible ? »*

- La réponse est NON : vous ne pouvez pas tirer
- La réponse est OUI : vous passez à la question N°2

*Attention, si un autre agent se trouve à 1" ▲ ou moins de l'agent ciblé (possédant l'ordre Dissimulation) et qu'il coupe la ligne de couvert (cône), il n'est pas possible de tirer. Par contre, si la cible à l'ordre Engagement, vous pouvez tirer.*

## 2/ Ma cible est-elle Masquée (M) ?

Une cible (avec ordre Dissimulation ou Engagement) est considérée masquée si elle est à plus de 2" ○ d'un élément masquant\* (décor lourd) se trouvant sur le passage de la ligne de couvert (cône). Cependant si votre agent est à moins de 1" ▲ de cet élément masquant, la cible n'est pas considérée comme masquée.



**Hein ? Mais pourquoi ?** Ma lecture de cette règle est la suivante : je pense qu'elle permet de simuler l'utilisation de brèches, fenêtres ou ouvertures.

Par exemple : Vous avez dans votre viseur un Ork qui se trouve derrière une fenêtre percée dans un mur épais (décor lourd). Il est à moins de 2" ○ du mur, la tête bien visible par l'ouverture. Il est normal que vous puissiez lui tirer dessus et repeindre le sol avec sa cervelle (nous ne discuterons pas ici du fait qu'un Ork ait, ou non, une cervelle !). Cependant si cet Ork est loin de la fenêtre (à plus de 2" ○ du mur) au milieu d'une pièce, vous ne le voyez théoriquement plus. Donc il est masqué.

Exemple contraire : L'Ork est au milieu de la pièce à plus de 2" ○ du mur. Mais cette fois vous trouverez à moins de 1" ▲ du mur et de la fenêtre. Il semble logique que vous puissiez tirer au travers.

*Réponse à la question, « ma cible est-elle masquée ? »*

- La réponse est OUI : vous ne pouvez pas tirer.
- La réponse est NON et la cible **n'a PAS l'ordre Dissimulation** : vous pouvez tirer
- La réponse est NON mais la cible **a l'ordre Dissimulation** : vous passez à la question N°3 pour savoir si elle est ou non à couvert.

### **3/ Ma cible est-elle à Couvert (C) ?**

Une cible est considérée à couvert si deux conditions sont remplies :

1. Que la cible soit à plus de 2" ○ de la figurine qui tire (agent actif),
2. Que la cible soit à 1" ▲ ou moins d'un élément

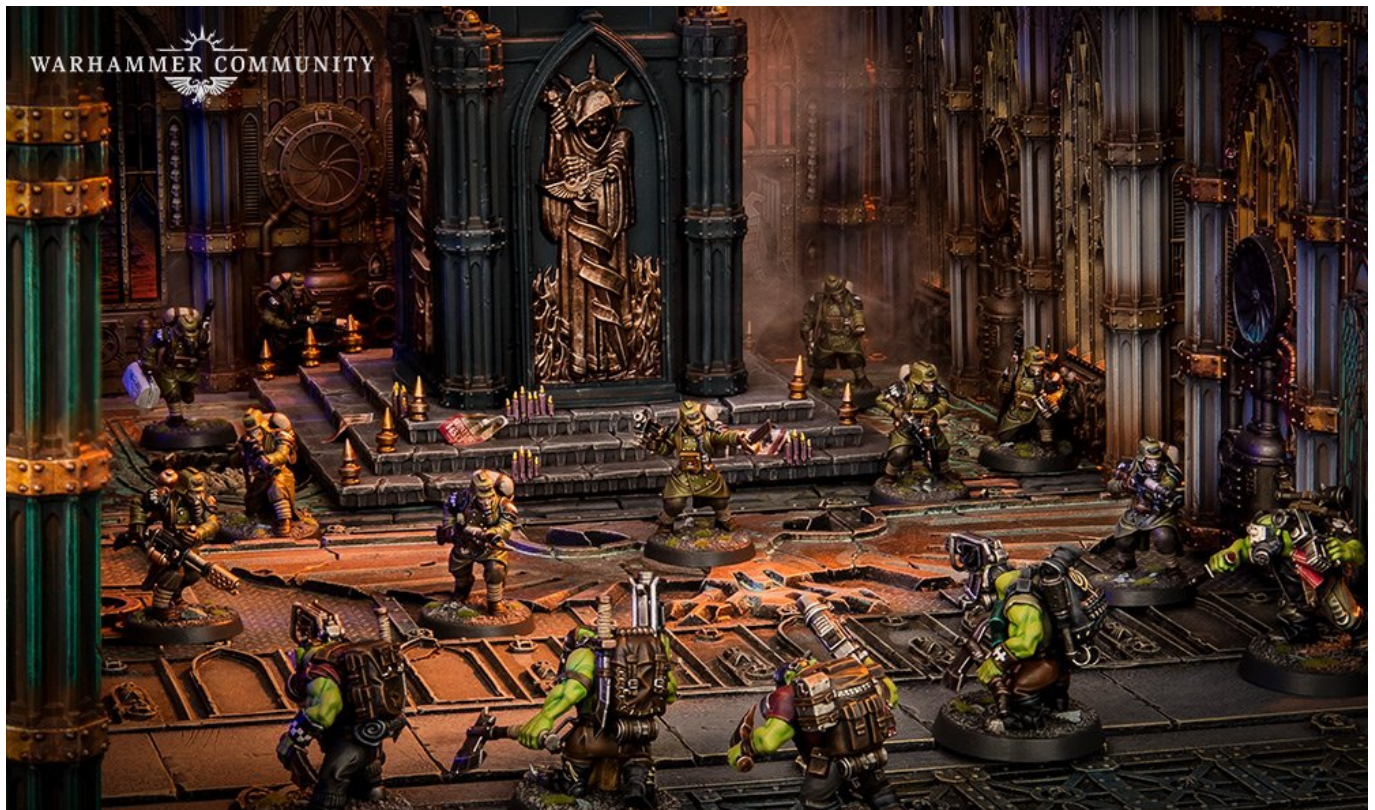
permettant la couverture (décor léger, barricade, etc.)  
ou qu'une ligne de couvert franchit le socle d'un autre  
agent à 1" ▲ ou moins

La Ligne de Couvert (cône) est très importante pour cette règle. Pour vous la représenter, imaginez un triangle partant d'un bord du socle de votre figurine et s'évasant vers la cible. Si un segment de ce triangle rencontre un obstacle entre vous et votre cible, cette dernière est considérée à couvert (et que, bien entendu, elle possède l'ordre Dissimulation). Des exemples sont montrés dans le manuel page 71.

*Réponse à la question, « ma cible est-elle à couvert ? »*

- La réponse est NON : vous pouvez tirer,
- La réponse est OUI et la cible **n'a PAS l'ordre Dissimulation** : vous pouvez tirer,
- La réponse est OUI et la cible **a l'ordre Dissimulation**, mais vous vous trouvez à 2" ○ au dessus d'elle : vous pouvez tirer. En effet il existe une exception expliquée page 72 : si votre agent se trouve sur un **promontoire\*\*\***, à 2" ○ au dessus de votre cible et que cette dernière est à Couvert avec l'ordre Dissimulation : vous pouvez tirer.
- La réponse est OUI mais la cible **a l'ordre Dissimulation** : vous ne pouvez pas tirer.


**Avantage du couvert** : Dans cette version la règle est différente par rapport à Kill Team 2018. Le couvert (expliqué en page 64 du manuel de base) permet au défenseur de renoncer à lancer un dé de défense (DF) en considérant ce dernier comme réussite normale (et non critique). Le défenseur a donc le choix de lancer, ou non, son dé en se privant potentiellement d'un jet critique. Il s'agit donc d'un choix tactique à adapter à la situation.



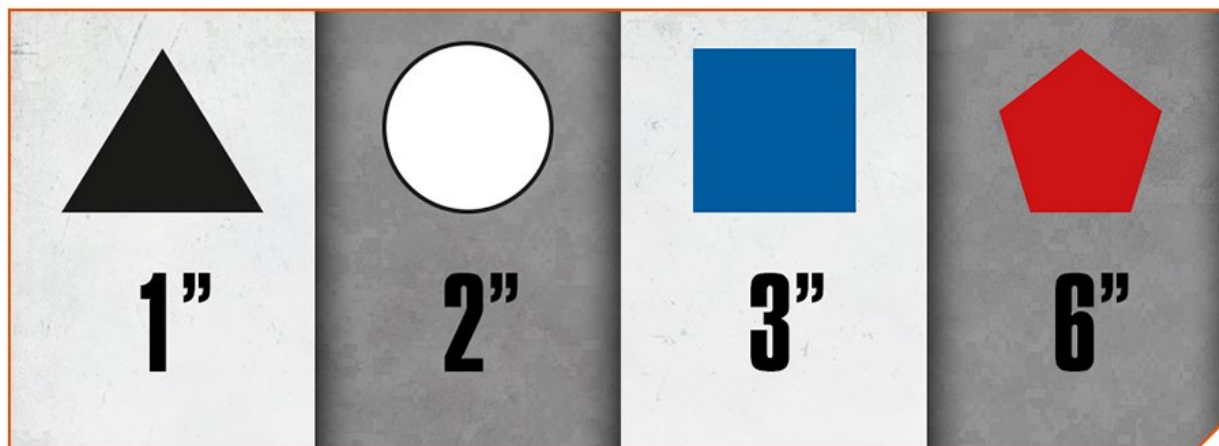
## Les types de terrain

\*Quel terrain est **masquant** ? les terrains **lourds** sont masquant. Ces derniers sont généralement des murs, des troncs d'arbres épais, de grosses poutrelles métalliques. Il convient en début de partie de déterminer avec les autres joueurs ce qui est considéré comme terrain lourd, terrain léger, promontoire etc. Des exemples sont donnés dans les pages 78,79 et 80 du manuel de base.

\*\*Quel terrain fournit un **couvert** ? Les terrains **lourds et légers** offrent un couvert (sauf exceptions)

\*\*\*Un Promontoire est déterminé en début de partie (comme les décors lourds, légers, etc). S'il se trouve à une hauteur de plus de 2"  d'une cible à couvert, vous pouvez théoriquement voir cette dernière et donc tirer dessus. Cf page 72 du manuel de base.

## Rappel du système de mesure



## Ressources vidéos

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

*Article proposé par Astartes.Space.*