# Nouvelles règles de terrain

## Nouvelles règles de terrain

Avec l'arrivée de la première expansion Kill Team : Chalnath qui oppose les T'au aux sœurs de bataille, 3 nouvelles règles de terrain font leur apparitions. Ces dernières ont été dévoilées sur le site communautaire et sont brièvement présentées ci-dessous.

L'avantage est que ces accès permettent d'entrer ou sortir plus facilement dans les grand bâtiments. A noter que les règles présentées sur le site communautaire ne concernent que le déplacement et non le tir ou combat. On considère donc qu'une porte, une fois franchie, semble être systématiquement refermée.

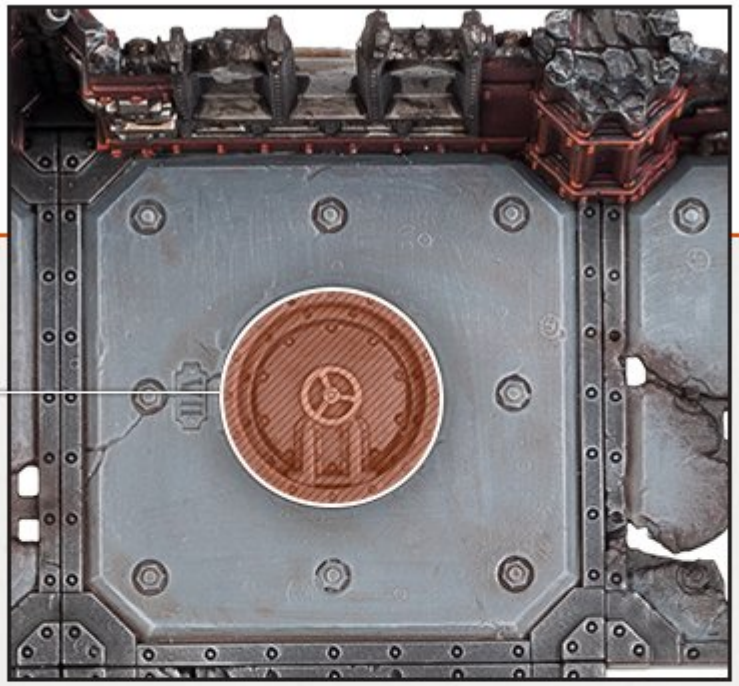
### Portes & trappes

Désormais il est possible pour un agent (toujours avec accord de votre adversaire en début de partie ou selon les règles du tournoi) de franchir les portes de certains décors. Les règles de ces dernières sont simples : il est possible de les franchir sans aucune restriction, même si la base de votre figurine est plus large que l'ouverture de la porte. Cependant, il n'est pas possible de terminer un mouvement sur le seuil. Il est donc indispensable de terminer un mouvement d'un côté ou de l'autre.

## DOOR

An operative can move through this part of the terrain feature as if it were not there, and can do so even if its base is too large to fit through this part of the terrain feature. Remember that an operative must finish a move in a location it can be placed, therefore it must finish the move wholly on one side of the door or the other.

Pour les trappes, l’utilisation est similaire (on ignore la trappe). Le mouvement est similaire à escalader ou se laisser tomber. Bien entendu, si la figurine possède le mot clé VOL, elle applique les règles spéciales concernant les déplacements verticaux.



**HATCH**

An operative can move vertically through this part of the terrain feature as if it were not there. Note that this will be done with a Climb (unless they can **Fly**) or with a Drop.

## Point de vue punitif / surplomb

Les points hauts peuvent maintenant conférer un avantage à l'attaquant s'y trouvant. Ces points de vue imprenables sur les champs de batailles offrent un angle de tir parfait pour les sniper et autres bons tireurs. Lorsqu'un point de vue punitif est défini (toujours en accord avec l'adversaire ou selon les règles du tournoi),

Les avantages des points de vue punitifs sont les suivants :

- L'agent qui fait une attaque de Tir sur un autre agent non couvert peut décider pour son attaque de lancer un

dé de moins. Ce dernier est considéré comme une touche normale automatique.

- Si la cible se trouve sur un point d’observation punitif, au moins à 2  plus haut qu’elle et à couvert, le défenseur peut conserver un dé supplémentaire comme sauvegarde normale réussie en raison de la couverture.

# PUNISHING VANTAGE POINT

Punishing Vantage Points have the following rules:

- This part of the terrain feature is a Vantage Point.
- Each time an operative makes a shooting attack while on a Punishing Vantage Point, before rolling attack dice for that shooting attack, if the target is not in Cover, the attacker can retain one attack dice as a successful normal hit without rolling it.
  Each time an operative makes a shooting attack, before rolling defence dice for that shooting attack, if the target is on a Punishing Vantage Point, at least 2 ◯ higher than them and in Cover, the defender can retain an additional dice as a successful normal save as a result of Cover.

*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.*