

# W40K KILL TEAM CARTE DE RÉFÉRENCE

Toutes les informations contenues dans ces fiches **ne tiennent pas compte** des tactiques, aptitudes, exceptions ou modificateurs.

## 1. PHASE D'INITIATIVE

**MÉMO** : Campagne > Bataille > Round > Phase > Séquence

- Les joueurs gagnent 1 PC.
- Les joueurs lancent 2D6, relancent si égalité.
- L'ordre d'initiative est défini par le jet de dés, du plus haut au plus bas.

## 2. PHASE DE MOUVEMENT

- En suivant l'ordre d'initiative, les joueurs déplacent TOUTES leurs figurines.
- Les figurines commençant leur mouvement à moins de 1" d'une figurine ennemie ne peuvent que battre en retraite ou rester sur place.
- Obstacles de moins de 1,5" de hauteur ou de largeur et les trous/crevasses de moins de 2" de largeur peuvent être franchis sans pénalité (considérer une distance sans obstacle pour le mouvement).
- Au-delà, ils doivent être escaladés ; vous devez compter la distance verticale de haut en bas et terminer le mouvement sur une surface plane.
- Terrains difficiles/dangereux = Mouvement (M) divisé par 2.
- Entrer/Commencer un mouvement en **Terrain Dangereux** : Lancer 1d6. Sur 1, la figurine subit une Blessure Mortelle.

### Mouvement Normal

- Utiliser la valeur (M) de la fiche technique (distance max pouvant être parcourue)

### Battre en Retraite

- Impossible à effectuer si la figurine a été chargée à cette Phase
- Utiliser la valeur (M), interdiction de terminer à 1" d'une figurine ennemie. Impossible de charger, se préparer ou réagir à ce round. Impossible de tirer à ce round.

### Avancer

- Ajouter 1d6 à la valeur (M) de Mouvement, impossible de Réagir/Tirer à ce Round.

### Préparer

- Une figurine Préparer ne peut pas bouger/avoir bougé.

### Charger

#### 1. Choisir et désigner la/les cible(s) :

- Choisir / désigner une ou plusieurs figurines dans un rayon de 12".

#### 2. Réaction de l'ennemi (optionnel) :

- Si la figurine se trouve à plus de 1" de l'ennemi qui charge :

##### TIR EN ÉTAT D'ALERTE :

- Effectuer un Tir avec touche sur un 6.

##### REPLI :

- Impossible si la figurine a déjà effectué un mouvement ou charge pendant la phase.
- Possibilité de se replier même s'il y a eu un tir en état d'alerte
- La distance de repli est de 3" et doit se terminer à plus de 1" d'une figurine ennemie.
- Impossible de terminer le mouvement à moins de 1" d'un ennemi, Réagir ou Tirer à ce Round

#### 3. Lancer 2d6 et effectuer le mouvement de Charge

- Doit se terminer à moins de 1" d'une ou de plusieurs cibles pour réussir.
- Ne peut pas se terminer à moins de 1" d'un ennemi qui n'était pas une cible chargée.
- En cas d'échec : PEUT se déplacer jusqu'à à la distance souhaitée, tant que ce mouvement rapproche le plus possible d'au moins une des cibles chargées, et à plus de 1" de toute figurine ennemie.

Voir pages 21 à 25 (règles normales) et 42 - 43 (règles avancées) du Manuel de base.

## 3. PHASE PSYCHIQUE

Nécessite le mot clé PSYKER

### 1. Choisir un pouvoir

2. Effectuer un test psychique : 2d6 (Réussi si >= charge Warp ; "Péil du Warp" si résultat = double 1)

3. L'ennemi tente un test d'Abjuration 2d6 (si PSYKER et dans un rayon de 24")

### 4. Résolution du Pouvoir Psychique

Voir pages 26 et 27 du Manuel de base.

## 4. PHASE DE TIR

**PRÊTS, FEU !** : Tir avec les figurines PRÉPARÉES (à tour de rôle)

**FEU A VOLONTÉ** : Tir avec les figurines RESTANTES et pouvant tirer (à tour de rôle)

### 1. Choix d'une figurine pour Tirer

Les figurines ne peuvent pas tirer si elles :

- Ont effectué une Charge (même ratée), Avance, Retraite ou Repli à ce Round,
- Se trouvent à moins de 1" d'une figurine ennemie.

### 2. Choix de l'arme de Tir et des Cibles

#### Portée et Visibilité

La Cible doit être :

- Visible
- A portée de l'arme (voir son profil)
- NE PAS se trouver à 1" d'une figurine amie

**LONGUE PORTÉE** : une cible est à longue portée si elle est située au-delà de la moitié de la portée de l'Arme (hors type grenade).

#### Nombre d'Attaques

Les armes avec plus d'une attaque peuvent viser d'autres ennemis à moins de 2" de la cible principale.

#### Types d'Armes

**ASSAUT** : Peut Tirer ou Réagir en état d'alerte même si avancé à ce Round mais avec -1 aux jets de touche.

**LOURDE** : -1 aux jets de touche si déplacé à la phase de Mouvement précédente.

**TIR RAPIDE** : double le nombre d'attaques si distance = ½ de la portée de l'Arme

**GRENADE** : utilisable à la phase de Tir ou état d'Alerte ; Une seule utilisation par Round et par Kill Team. Impossible d'utiliser une autre arme de Tir pendant la Phase.

**PISTOLET** : permet de Tirer à 1" d'un ennemi ; doit cibler l'ennemi le plus proche ; ne peut pas tirer s'il est chargé ce round ; peut tirer même à moins de 1" d'un ami.

### 3. Résolution d'attaques (Voir section dédiée)

#### 1. Jet de Touche

#### 2. Jet de Blessure

#### 3. Jet de Sauvegarde

#### 4. Résolution des Dégâts

### 4. Choix d'une Autre Arme fr Tir et de Cibles

- Si la figurine a d'autres armes de Tir utilisables et qu'elle le souhaite, retourner à la Phase 2.

Voir pages 28 et 33 du Manuel de base.

## 5. PHASE DE COMBAT

**MARTEAU DE FUREUR** : Combat avec les figurines ayant CHARGÉES (à tour de rôle)

**COMBATTEZ POUR VOS VIES** : Combat avec les figurines RESTANTES (à tour de rôle).

### 1. Engagement

Déplacement de 3" max pour finir vers l'ennemi le plus proche.

### 2. Choix des cibles

Doit être visible et à 1".

Les figurines qui ont chargées à ce Round doivent cibler les figurines qu'elles ont chargées ou qui les ont chargées. Si pas de cible éligible : fin de la séquence

### 3. Résolution des attaques au cac

(...)en utilisant les modificateurs d'attaque et le tableau des blessures.

### 4. Consolidation

Déplacement de 3" max, mouvement doit approcher de la figurine ennemie la plus proche.

Voir pages 34 et 35 du Manuel de base

## 6. PHASE DE MORAL

A tour de rôle en suivant l'ordre d'initiative

Premier joueur effectue la séquence complète, puis c'est au joueur suivant.

### 1. Vérifier si la Kill Team est démoralisée

Si des Figurines de la Kill Team ont des Blessures légères, sont Secouées ou Hors de Combat :

Figurines avec Blessures Légères, Secouées ou Hors de Combat	Résultat
Si : TOUTES	KT est DÉMORALISÉE
Si : Plus de la Moitié	
Jet 2D6 > plus haut Cd (non secouée/Hors de Combat)	

Une fois qu'une Kill Team est démoralisée, elle le reste pour toute la Partie.

### 2. Retirer les pions Secoué

Les figurines qui étaient secouées ne le sont plus. Retirer les pions « secoué »

### 3. Effectuer un Test de Sang Froid

Effectuer un Test de Sang Froid pour chacune des figurines avec **Blessure Légère**, et pour toutes les autres figurines de la kill team si elle est **Démoralisée**.

MODIFICATEURS AU TEST DE SANG FROID	
Pour chaque figurine amie qui est secouée ou hors de combat	+1
Pour chaque autre figurine amie (non secouée) à 2" de la figurine	-1

Si le résultat est supérieur à Cd de la figurine, elle est **Secouée**

**Une figurine SECOUÉE ne peut RIEN FAIRE tant qu'elle est Secouée.**

Test toujours réussi sur un jet **non modifié de 1**.

Voir page 36 du Manuel de base

## RÉSOLUTION D'ATTAQUE

### 1. Jet de Touche

Utiliser Capacité de Tir (CT) ou Capacité de Combat (CC)

Modificateurs au Jet de Touche *	
Cible à longue portée (distance seulement)	-1
Cible masquée (distance seulement)	-1
Terrain interposé (cac)	-1
Pour chaque Blessure Légère de l'attaquant	-1
Kill Team Démoralisée	-1

\* Un jet non modifié de **1 est toujours un échec**, un résultat de **6 touche toujours**.

### 2. Jet de Blessure

Si une attaque touche, lancer un autre dé pour voir si l'attaque blesse la cible.

Jet de Blessure *		
FORCE DE L'ATTAQUE VS ENDURANCE DE LA CIBLE		Jet requis sur D6
[F] ≥ 2x [E]	double	2+
[F] > [E]	supérieure	3+
[F] = [E]	égale	4+
[F] < [E]	inférieure	5+
[F] ≤ ½ [E]	moitié	6+

\* Un jet non modifié de **1 est toujours un échec**, un résultat de **6 touche toujours**.

### 3. L'ennemi fait un jet de Sauvegarde

\* Un jet de blessure non modifié de **1 est toujours un échec**, un **6 est toujours une réussite**.

### 4. Infliger des dommages

- Si une attaque réduit les PV d'une figurine à 0, l'attaquant lance 1d6 pour chaque touche, et conserve le résultat le plus élevé.

Modificateurs du jet de Trauma	
Figurine masquée du psyker/tireur et 1" ou moins d'une autre figurine ou du terrain entre les 2 figurines	-1
Pour chaque Blessure légère déjà subie	+1

Resultat	
3 ou moins	Blessure Légère
4+	Hors de combat