

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 ; "Pétil 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 = 1/2 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