


Feuilles de référence

1. **Sélectionner et prendre connaissance de la mission**
2. **Déterminer la Killzone**
3. **Placer les pions d'objectif**
4. **Placer les éléments de la Killzone**
5. **Choisir sa zone d'insertion**
Tirer aux dés, le gagnant décide qui est l'ATTAQUANT et qui est le DEFENSEUR
6. **Choisir votre Kill Team**
1 PC au 1^{er} tournant + 2PC si votre kill team contient un leader
7. **Choisir les opés tactiques**
Choisir 6 cartes d'un même archétype (jusqu'à 3 peuvent être tirés des opés tactiques de sa faction) puis tirer piocher 2 et défausser 1 jusqu'à avoir 3 opés tactiques
8. **Choisir de l'équipement**
Dépenser jusqu'à 10 PE
9. **Placer les Barricades**
2 barricades par joueurs en commençant par le défenseur, placer à  de sa zone
10. **Placer les agents**
Le DEFENSEUR commence par TOUT ses agents AVEC les ordres engagement ou dissimulation
11. **Repérage**
1 dé = +1 barricade à poser
2 dés = changer l'ordre d'un agent durant le 1^{er} tournant
3 dés = 1 action de Sprint gratuite
12. **Commencer la bataille**
Initiative suite au repérage = 1>2 / 2>3 / 3>1 sinon l'attaquant choisi
13. **Fin de partie**
Décompte des PV et déterminer le vainqueur

Structure de bataille

4 Points tournants par bataille

Phase d'initiative

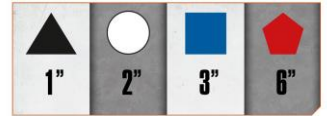
- préparer les agents
- Jet d'initiative

Phase de Stratégie

- +1 PC
- Jouer les Subterfuges Stratégiques
- Révéler les opés tactiques

Phase d'affrontement

- Sélectionner un agent Préparé
- choisir son ordre
- effectuer ses actions



Ordre Engagement

- Peut faire toutes les actions
- Visible dans les couverts légers

Ordre Dissimulation

- Ne peut pas Charger ou Tirer
- Non visible dans les couverts légers

Ligne de vue

Ennemi avec l'ordre Engagement


- Peut tirer dessus s'il est visible et non masqué

Ennemi avec l'ordre Dissimulation



- Peut tirer dessus s'il est visible, non masqué et non couvert

Couvert / Masqué

A couvert

- Un agent à  du terrain ou d'un autre agent sur la ligne de couvert.

Masqué

- Plus loin que  de tout terrain lourd sur la ligne de vue et que le tireur n'est pas à  de ce terrain



ACTIONS

1 même action maximum par activation



Passer 1 LPA

- Peut être utiliser plusieurs fois


Mouvement Normal 1 LPA

- Bouge de sa caractéristique 
- pas après **battre en retraite** ou **charger** et pas si l'agent est à portée d'engagement (


Charger 1 LPA

- Bouge de sa caractéristique  + 1  mais doit finir à portée d'engagement
- pas après **mouvement normal**, **battre en retraite** ou **sprinter** et pas si l'agent est à portée d'engagement. Action impossible si l'agent à l'ordre dissimulation.

Battre en retraite 2 LPA

- Bouge de sa caractéristique  mais doit finir hors de portée d'engagement au début et a la fin de cette action
- pas après **mouvement normal** ou **charger**

Sprinter 1 LPA

- Bouge de 
- pas après **Battre en retraite** ou **charger** et pas à distance d'engagement



Ramasser 1 LPA

- Ramasser l'objectif
- impossible si à portée d'engagement

Tirer 1 LPA

- pas si l'agent est en Dissimulation et pas s'il est à portée d'engagement
- L'attaquant fait ses jets et compare sa CT
- Le défenseur lance autant de dé que de DF et compare à sa SVG
- Les dégâts non sauvegardés sont infligés

Combattre 1 LPA


- agent à portée d'engagement
- Augmenter de 1 la CC pour chaque figurine amie à  qui soutien et qui n'est pas à  d'un autre agent ennemi
- les joueurs lancent leurs dés d'attaque et les comparent à leur caractéristique de CC
- De manière alternatif en commençant par l'attaquant, ils décident de **Parer** ou **Frapper**

Tir en état d'alerte 0 LPA

- Une attaque de tir avec un malus CT de 1 par agent par tour
- Seul un agent avec Engagement et hors de portée d'engagement



Blessé

- Un agent est blessé s'il a perdu PLUS de 50% de ses PV
- Un agent blessé retire 1 à ses jets de tir et de combat
- Un agent blessé réduit de 1  sa caractéristique de mouvement

PA X	Retirer X dé de Defense à l'adversaire
BARRAGE	Mesure du couvert différente, si socle caché, couvert OK
EQUILIBRÉ	Vous pouvez relancer un de vos dés d'attaque
DÉFLAGRATION X	Après avoir tiré contre une cible = une attaque contre chaque agent à X de la cible. VOIR LDR / pas d'état d'alerte
BRUTAL	L'adversaire ne peut parer qu'avec des critiques
INCESSANT	Peut relancer certains ou tous vos résultat de 1
FUSILLADE	Répartir les attaques entre la cible valide et les autres cibles à 2" autour
LOURD	Peut pas Charger, battre en retraite, mouv normal si il tire
SURCHAUFFE	Pour chaque 1 = 3 BM à la cible qui tir
INDIRECT	les agents ennemis ne sont pas a couvert
SV INVU X+	Non affectée par les AP. X = résultat à effectuer pour sa SV
LÉTAL X	Les crit sont infligés sur X+. exemple létal 5 = crit 5 et 6
LIMITÉ	Utilisable une seule fois par partie
BM X	Pour chaque Critique, infligez X BM avant les autres jets
PAS DE COUVERT	L'agent ciblé ne peut pas utilisé sont couvert
PX	Si au moins une critique = PA X
FAUCHAGE X	Pour chaque critique, infligez X BM à chaque autre agent visible à 1" de la cible principale
IMPLACABLE	Peut relancer certains ou tous vos dés d'attaque
PERFORANT	Si au moins 1 crit = peut transformer 1 normale en crit
PORTÉE X	Portée max de l'arme
SILENCIEUX	Tant qu'il est Dissimuler, l'agent peut faire une action Tirer
PROJECTION X	Pour chaque touche critique, infligez X BM à la cible et à chaque agent visible à 2" de la cible
ETOUDISSANT	Si au moins une touche critique = -1 APL (max 1/agent)
TIR	
ETOUDISSANT	1ère critique = retirer 1 touche normal à la cible
CAC	2ème critique = APL -1 à la cible
TORRENT X	Après avoir effectué les jets d'attaques contre la cible, cibler une autre fig à 2" de l'originale et valide et tirer
ENCOMBRANT	Tirer coute 1 APL en plus. Ne peut pas tirer en Etat d'Alerte