

RÈGLES DE BASE

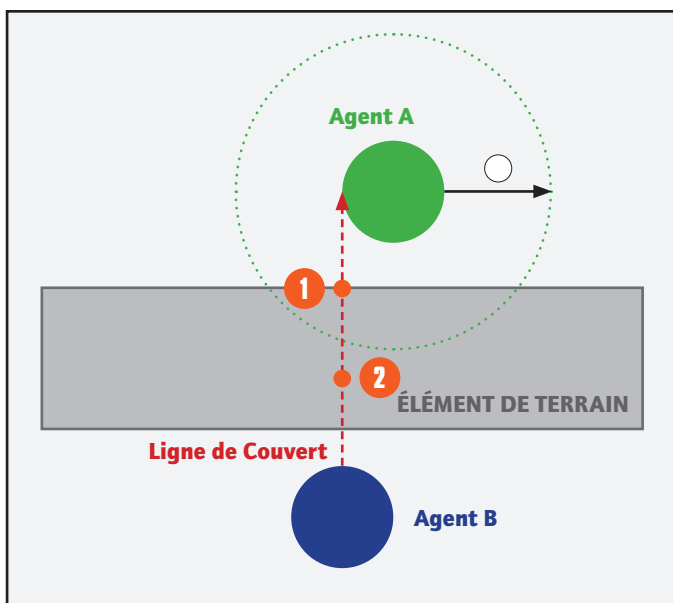
COMMENTAIRES DES CONCEPTEURS 1.1

Ce document présente les commentaires des concepteurs de jeu afin de clarifier et développer les règles rares et complexes. Puisqu'il est mis à jour périodiquement, ce document a un numéro de version ; lorsqu'un numéro de version a une lettre, par exemple 1.1a, cela signifie qu'il s'agit d'une mise à jour locale, uniquement dans la langue concernée, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure. Lorsqu'un document est révisé, son numéro de version sera incrémenté et les mises à jour seront identifiées par la présence d'un astérisque (*) avant la référence de page.

LIGNE DE VUE

Q: Pour établir les lignes de Couvert et déterminer le point par lequel elles traversent les éléments de terrain ou les socles, quels sont les points spécifiques depuis lesquels mesurer, en particulier pour déterminer si un agent est à Couvert ou Masqué ?

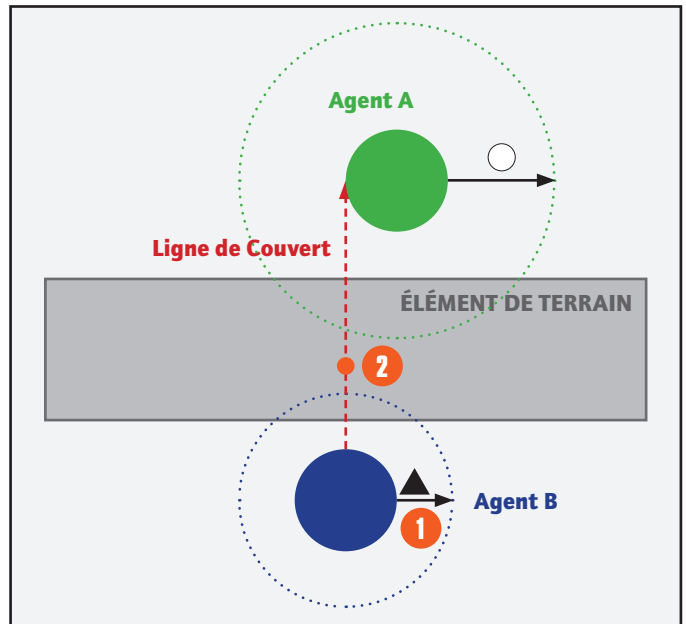
R: Être à Couvert ou Masqué exige que l'agent soit à une certaine distance "d'un point". Il s'agit de n'importe quel point par lequel une ligne de Couvert traverse un élément de terrain ; pas nécessairement le point le plus proche.



Dans cet exemple, l'Agent A n'est pas à plus de ○ du point le plus proche par lequel la ligne de Couvert traverse ①, toutefois, il est à plus de ○ d'un point par lequel elle traverse ②, ainsi, il est Masqué.

Q: Pour établir les lignes de Couvert afin de savoir si un agent est Masqué, les parties d'un élément de terrain Masquant à ▲ de l'agent actif ne sont pas traitées comme Masquantes. Cela signifie-t-il que si l'agent actif est à ▲ d'un élément de terrain Masquant, la totalité de ce dernier n'est pas traitée comme Masquante ?

R: Non. Seules les parties spécifiques de l'élément de terrain à ▲ de l'agent actif ne sont pas traitées comme Masquantes (voir l'exemple ci-contre).



Dans cet exemple, toutes les parties de l'élément de terrain à ▲ de l'Agent B ne sont pas traitées comme Masquantes ①. Toutefois, il y a des parties de l'élément de terrain à plus de ▲ de lui qui sont traitées comme Masquantes ②. Ainsi, l'Agent A est Masqué.

CARACTÉRISTIQUES

Q: Comment sont appliqués les modificateurs à la caractéristique de Mouvement ?

R: Le modificateur est appliqué au total, et non à chaque incrément. Par exemple, si un agent a une caractéristique de Mouvement de 3○ et que ▲ lui a été ajoutée, la caractéristique modifiée serait de 3○ 1▲, et non 3○ 3▲.

Q: Est-ce que les modificateurs à la caractéristique de Mouvement affectent la distance à laquelle un agent peut se déplacer lorsqu'il accomplit une action **Sprinter** ?

R: Non, à moins qu'une règle précise l'action **Sprinter**. Par exemple, si ○ a été soustrait à la caractéristique de Mouvement d'un agent, il peut toujours se déplacer de jusqu'à ■ quand il accomplit une action **Sprinter**. Toutefois si une règle stipule "chaque fois qu'un agent ennemi accomplit une action **Sprinter**", il sera affecté.

Q: Si la Limite de Points d'Action d'un agent est modifiée pendant son activation, les points d'action générés pour l'activation sont-ils affectés ?

R: Non, sauf mention contraire. Les points d'action sont générés après avoir déterminé l'ordre d'un agent pour son activation, ainsi un modificateur intervenant après cela n'affectera pas le nombre de points d'action de l'agent pour son activation. Les modificateurs à la LPA d'un agent quand il est activé (ex: si le **NOB KOMMANDO** utilise son aptitude Egzékition ! sur lui-même) peuvent affecter les points d'action générés, car cela a lieu avant qu'il génère des points d'action.

MOUVEMENT

*Q: Si un élément de terrain a une partie Traversable sur un Promontoire (ex: un rempart), comment un agent se déplace-t-il par-dessus quand il se laisse tomber du Promontoire ou s'il l'escalade?

R: Lorsqu'il se laisse tomber d'un Promontoire, l'agent doit d'abord Traverser le rempart. Lorsqu'il escalade le Promontoire, l'agent peut choisir d'escalader le rempart dans son escalade (au lieu de le traverser). Dans le second cas, l'agent ignorera le léger dénivelé du haut du rempart au Promontoire si la distance est inférieure à ○.

Q: Si un agent se déplace sur un Promontoire, son socle doit-il être entièrement dessus, ou peut-il déborder dans le vide?

R: Tant que l'agent peut être placé sans tomber, son socle peut déborder dans le vide.

Q: Lorsqu'il escalade ou se laisse tomber, est-ce qu'un agent a droit à une part de déplacement horizontal gratuit?

R: Non. Tout déplacement horizontal doit être mesuré. Être à ▲ permet simplement de commencer à escalader ou se laisser tomber, mais vous devez mesurer la distance horizontale normalement. Ainsi, si un agent n'a pas assez de mouvement pour être placé sur l'élément de terrain sans tomber, ou pour retirer entièrement son socle de l'élément de terrain, il ne peut pas escalader ni se laisser tomber.

Q: Le mot-clé **VOL** peut-il permettre à un agent ami d'accomplir une action lors de laquelle il se déplace et qui serait d'ordinaire interdite tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, comme une action de **MOUVEMENT NORMAL**?

R: Non. Les règles de **VOL** s'appliquent lorsque l'agent est déplacé physiquement, or être à Portée d'Engagement d'un agent ennemi empêche l'agent d'accomplir une action de **Mouvement Normal** en premier lieu. Il doit donc accomplir une action **Battre en Retraite** pour se déplacer.

Q: Comment un agent se déplace-t-il sur des escaliers ou une pente?

R: Sauf mention contraire, l'agent peut les traverser librement (il n'a pas besoin de les escalader).

ATTAQUES DE TIR ET COMBAT EN MÊLÉE

Q: Lors d'un combat en mêlée, certaines aptitudes (ex: Bouclier Storm du Compendium Kill Team) permettent à une parade de défausser deux des touches réussies de votre adversaire. Comment cela interagit avec les touches normales et les touches critiques?

R: Si l'agent pare avec une touche normale, il choisit jusqu'à deux touches normales adverses à défausser. S'il pare avec une touche critique, il choisit soit deux touches critiques, soit deux touches normales, soit une touche normale et une touche critique adverses à défausser.

Q: Comment un agent qui n'est équipé d'aucune arme de mêlée interagit en combattant en mêlée?

R: Ne choisissez pas d'arme de mêlée et ne jetez aucun dé d'attaque pour lui. Il ne peut pas fournir de soutien en combat.

Q: Si un agent est neutralisé et affecté par une règle stipulant qu'il n'est pas retiré de la killzone tout de suite (ex. le Subterfuge Tactique Expiation Dans la Mort, **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN**☼, et le Subterfuge Tactique Seule la Mort Met Fin au Devoir, **SPACE MARINE**☼ & **GREY KNIGHT**☼), que se passe-t-il lorsqu'il combat en mêlée?

En particulier à l'étape Résoudre les Touches Réussies, il est stipulé de résoudre les touches réussies jusqu'à ce qu'un agent de ce combat soit neutralisé. Cela signifie-t-il que le **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN**☼ ne peut pas résoudre ses touches réussies, car il est déjà neutralisé?

R: Oui. Ainsi, être neutralisé (mais rester temporairement dans la killzone) ne permettra pas à l'agent de résoudre des touches en combat.

Q: Si une attaque de tir est effectuée contre un agent à Couvert ayant une caractéristique de Sauvegarde de 6+, si le Défenseur est censé retenir un dé de défense en vertu du Couvert, s'agira-t-il d'une sauvegarde normale réussie, ou d'une sauvegarde critique réussie car il ne pourrait normalement pas obtenir une sauvegarde normale?

R: Cela serait quand même une sauvegarde normale réussie.

*Q: S'il n'y a aucune cible valide pour une attaque de tir d'une action **Manifester un Pouvoir Psychique**, que se passe-t-il?

R: L'action n'est pas résolue et les points d'action sont restitués. L'agent doit alors accomplir une action différente, ou s'il connaît plus d'un pouvoir psychique, il peut accomplir l'action à nouveau pour choisir un pouvoir psychique différent.

*Q: Est-ce qu'un agent peut parer, même si l'adversaire n'a aucune touche réussie à défausser?

R: Oui.

*Q: Si une arme a plus d'un profil, l'un desquels ayant la règle spéciale Déflagration X, est-ce qu'un agent peut accomplir l'action **État d'Alerte** avec un profil qui n'a pas la règle spéciale Déflagration X?

R: Oui.

*Q: Si une règle inflige des dégâts supplémentaires (ex: le pouvoir psychique Poing d'Acier, **GREY KNIGHT**☼), et si mon adversaire utilise une règle pour ignorer les dégâts infligés par un dé d'attaque (ex: le Subterfuge Tactique C'est k'une Égratignure, **KOMMANDO**☼), est-ce que les dégâts supplémentaires sont ignorés?

R: Non. Seuls les dégâts du dé d'attaque sont ignorés, les dégâts supplémentaires sont infligés quand même.

RÈGLES SPÉCIALES ET RÈGLES DE TOUCHE CRITIQUE

Q: En combattant en mêlée ou en effectuant une attaque de tir, si un agent a plusieurs règles spéciales et règles de touche critique censées prendre effet en même temps, dans quel ordre sont-elles résolues?

R: Le joueur en contrôle de l'agent peut choisir l'ordre des règles censées prendre effet en même temps. Notez qu'il s'agit d'une exception à la méthode usuelle de résolution des règles simultanées, où le joueur ayant l'initiative détermine l'ordre. Notez également que si une règle stipule "à l'étape Jeter les Dés d'Attaque" et une autre "à la fin de l'étape Jeter les Dés d'Attaque", elles ne prennent pas effet en même temps (la deuxième devant être résolue en dernier).

Q: Si un agent a une règle lui permettant de répéter un combat ou une attaque de tir spécifique (ex: en vertu du Subterfuge Tactique Vétéran de la Longue Guerre, **SPACE MARINE RENÉGAT**☼), peut-il le faire si une arme ayant la règle spéciale Limité avait été choisie pour le combat ou l'attaque de tir en question?

R: Oui. En l'occurrence, vous pouvez utiliser l'arme à nouveau, même si elle a la règle spéciale Limité.

*Q: Si un agent a une règle qui lui permet de répéter un combat ou une attaque de tir spécifique (ex: grâce au Subterfuge Tactique Vétéran de la Longue Guerre, **SPACE MARINE RENÉGAT**☼), faut-il que je choisisse la même cible?

R: Oui, tant qu'il s'agit d'une cible valide. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas répéter le combat ou l'attaque de tir concerné.

*Q: Quand on fait une attaque de tir avec une arme ayant la règle spéciale Déflagration X, si la cible d'origine se déplace avant que les attaques de tir subséquentes soient faites (ex: grâce à l'aptitude Médic!, **GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN**), est-ce qu'on détermine les attaques subséquentes depuis le lieu d'origine ou le nouveau lieu?
R: Depuis le lieu d'origine. Notez quelles sont les cibles valides (le cas échéant) avant de déplacer l'agent.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Q: Comment résoudre des règles contradictoires? Par exemple, le Subterfuge Stratégique Contagion (**DEATH GUARD** et **DÉMON DU CHAOS**) stipule que les agents ennemis sont traités comme étant blessés, mais l'aptitude Élus de l'Empereur (**SERRES DE L'EMPEREUR**) stipule que l'agent ne peut pas être blessé.

R: En pareilles circonstances, "ne peut pas" prend le dessus; ainsi, l'aptitude Élus de l'Empereur empêchera l'agent d'être blessé suite au Subterfuge Stratégique Contagion. Il se peut toutefois que la rédaction d'une règle contredise cela. Par exemple, une règle pourrait stipuler "l'agent est traité comme étant blessé, sans tenir compte des règles stipulant qu'il ne peut pas être blessé". En ce cas précis, l'aptitude Élus de l'Empereur n'empêcherait pas l'agent d'être blessé.

Q: Est-ce que l'**État d'Alerte** compte comme une activation?
R: Non.

Q: Si un agent est censé être blessé par plus d'une règle, les effets sont-ils appliqués plusieurs fois? Par exemple, un agent qui a moins de la moitié de ses PV restants et est à **■** d'un agent **ANATHEMA PSYKANA** avec le Subterfuge Stratégique Peur Rampante (**SERRES DE L'EMPEREUR**).

R: Non. En pareils cas, le Subterfuge Stratégique Peur Rampante n'aurait aucun effet supplémentaire sur l'agent.

MISSIONS

Q: Pour placer des barricades supplémentaires (ex: l'option Fortifier à l'étape de Repérage), peut-on les placer sur un élément de terrain?
R: Non, à moins que l'élément de terrain ait le trait Insignifiant.

Q: L'action **Consacrer la Terre** (Mission 1.2 Consécration, Pack de Missions d'Opérations Critique, Livre de Base de Kill Team) modifie la caractéristique de Limite de Points d'Action (LPA) d'un agent jusqu'au début du prochain Tournant. Puisque ce modificateur ne génère pas de points d'action supplémentaire à l'activation de l'agent (comme expliqué plus haut dans le commentaire sur les Caractéristiques), quel effet cela a-t-il?

R: Cela permet à l'agent d'être meilleur pour contrôler les pions et les pions objectifs jusqu'au début du Tournant suivant (ce qui est déterminé par sa LPA). Notez que "jusqu'au début du prochain Tournant" est une exception à la modification usuelle de la LPA, qui a lieu habituellement jusqu'à la fin de l'activation en cours ou de la prochaine activation de l'agent (selon ce qui se produit en premier).

Q: La carte de l'Opé Tactique Voler et Saccager est différente de la version présentée dans le Livre de Base. Quelle est la version correcte?
R: Celle imprimée dans le Livre de Base. Utilisez la carte pour générer l'Opé Tactique, mais utilisez les règles présentées dans le Livre de Base.

OPÉS SPÉCIALES EN JEU NARRATIF

*Q: Quand j'ajoute un agent à ma plaque de donnée pour une campagne d'Opés Spéciales, et que l'agent a des options d'équipement, faut-il que je choisisse une des options?

R: Oui. Cela signifie que l'agent est équipé de l'option choisie pour la durée de la campagne d'Opés Spéciales.

KILLZONES

Q: Pour les éléments de terrain Tas de Ferraille de Killzone: Octarius, est-ce qu'un agent peut accomplir une action **Sprinter** à la même activation lors de laquelle il accomplit une action **Charger Par-dessus**, même si une action **Charger Par-dessus** est traitée comme une action **Charger**?

R: Oui. Il s'agit d'une exception pour cet élément de terrain précis.

*Q: Pour les éléments de terrain avec Trappes dans Killzone: Chalnath, quelles parties de l'élément de terrain sont une Trappe, et donc à travers quelles parties un agent peut-il se déplacer?

R: La zone indiquée sur le diagramme ci-dessous:

