

Kill Team est un jeu de figurines tactique plongé dans les ténèbres d'un lointain futur du 41^e Millénaire. Deux équipes rivales d'agents surentraînés s'affrontent et remplissent des objectifs pour arracher la victoire. Les présentes règles sont une version simplifiée de celles du Livre de Base de Kill Team, et conviennent aux parties d'initiation, rapides ou de détente. Il faut en principe choisir une mission (vous en trouverez dans n'importe quelle publication Kill Team), mais vous pouvez vous en passer si vous voulez simplement apprendre la mécanique fondamentale du jeu. Les règles en orange font l'objet d'une section dédiée dans les présentes Règles Abrégées, qu'il suffit de consulter pour une explication détaillée.

MISE EN PLACE

Réunissez les figurines (agents) de deux kill teams, leurs règles (liste d'armée), 4 barricades, une killzone (plateau de 30"x22" et son décor), des jauges de combat ou un instrument de mesure (▲ = 1", ○ = 2", ■ = 3", ◆ = 6"), 10 dés à six faces (D6) et des pions.

Placez la killzone, puis choisissez ou déterminez au hasard le joueur qui sera le Défenseur (son adversaire est l'Attaquant). Sauf mention contraire de la mission, le Défenseur choisit une zone d'insertion. Si vous ne jouez pas de mission, le Défenseur choisit un des bords de la killzone pour être le sien; le bord opposé est celui de l'Attaquant. La zone d'insertion d'un joueur est la zone allant de son bord à ■ de celui-ci.

En commençant par le Défenseur, les joueurs placent les barricades une par une, à tour de rôle, à ◆ de leur zone d'insertion. Le Défenseur place ensuite ses agents, puis l'Attaquant fait de même. Quand un joueur place un agent, il doit être placé entièrement dans sa zone d'insertion et recevoir un **Ordre Engagement** ou un **Ordre Dissimulation** (placez le pion correspondant à côté de lui). Vous pouvez changer l'ordre d'un agent au cours de la bataille, comme décrit ci-dessous.

Ordre Engagement

Un agent avec un ordre Engagement peut accomplir des actions **Tirer**, **Charger** et d'**État l'Alerte**.

Ordre Dissimulation

Un agent avec un ordre Dissimulation peut rester hors de **Ligne de Vue**, mais ne peut pas accomplir d'action **Tirer**, **Charger** ni d'**État l'Alerte**.

Préparé / Activé



COMMENCER LA BATAILLE

Une bataille dure quatre Tournants, chacun comportant une phase d'Initiative, une phase de Stratégie et une phase d'Affrontement.

1

PHASE D'INITIATIVE

Les joueurs préparent tous les agents amis (pion d'ordre face orange visible). Chaque joueur jette un D6: celui qui a le résultat le plus élevé a l'initiative; en cas d'égalité, le joueur qui n'avait pas l'initiative au Tournant précédent a l'initiative (si c'est le 1^{er} Tournant, relancez).

2

PHASE DE STRATÉGIE

Les joueurs commencent la bataille avec 2PC chacun. À chaque phase de Stratégie, ils gagnent 1PC chacun. En commençant par le joueur qui a l'initiative, ils dépensent à tour de rôle leurs PC en Subterfuges Stratégiques de leur liste d'armée, ou passent, jusqu'à ce que chaque joueur ait passé successivement. Les joueurs peuvent aussi dépenser leurs PC en Subterfuges Tactiques de leur liste d'armée et en Subterfuge Tactique de Relance de Cdt (ci-dessous) quand le subterfuge le précise. À part la Relance de Cdt, chaque joueur peut utiliser chaque subterfuge une seule fois par Tournant.

RELANCE DE COMMANDEMENT 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique après avoir jeté un de vos dés d'attaque ou de défense. Vous pouvez relancer le dé concerné.

3

PHASE D'AFFRONTEMENT

Le joueur qui a l'initiative active 1 agent ami préparé. Déterminez tout d'abord son ordre. Au 1^{er} Tournant, il doit avoir l'ordre qui lui a été donné au placement. À chaque Tournant ultérieur, le joueur peut changer son ordre en l'activant. Il génère alors autant de points d'action (PA) que sa caractéristique de LPA, qui sont dépensés pour faire des **Actions**. Sauf mention contraire, un agent ne peut pas faire la même action plus d'une fois durant son activation. Après avoir dépensé les PA de l'agent, il n'est plus préparé (pion d'ordre face grise visible). Le joueur qui n'a pas l'initiative fait alors de même. Les joueurs répètent ce procédé jusqu'à ce que tous les agents sur la killzone aient été activés. Cela met fin au Tournant.

PORTÉE D'ENGAGEMENT

Les agents sont à Portée d'Engagement l'un de l'autre si au moins l'un d'eux est **Visible** et à ▲ de l'autre.

ACTIONS

MOUVEMENT NORMAL 1PA

Déplacez l'agent d'une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de M jusqu'à un endroit où vous pouvez le poser. Il ne peut pas se déplacer à travers les socles des autres agents ni à **Portée d'Engagement** d'agents ennemis.

Un agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à **Portée d'Engagement** d'un agent ennemi, ou à la même activation qu'une action **Charger** ou **Battre en Retraite**.

TIRER 1PA

Effectuez une **Attaque de Tir** avec l'agent, comme expliqué page suivante.

Un agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à **Portée d'Engagement** d'un agent ennemi, ou s'il a un **Ordre Dissimulation**.

CHARGER 1PA

Comme un **Mouvement Normal**, mais l'agent peut se déplacer de ○ supplémentaire. Il peut se déplacer à **Portée d'Engagement** d'agents ennemis, et doit terminer le mouvement de la sorte.

Un agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à **Portée d'Engagement** d'un agent ennemi, s'il a un **Ordre Dissimulation**, ou à la même activation qu'une action de **Mouvement Normal**, **Sprinter** ou **Battre en Retraite**.

COMBATTRE 1PA

Combattez en Mêlée avec l'agent, comme expliqué page suivante. Il peut accomplir cette action seulement tant qu'il est à **Portée d'Engagement** d'un agent ennemi.

BATTRE EN RETRAITE 2PA

Comme un **Mouvement Normal**, mais l'agent peut faire cette action seulement s'il est déjà à **Portée d'Engagement** d'un agent ennemi, et il peut se déplacer à **Portée d'Engagement** d'agents ennemis, mais ne peut pas terminer le mouvement de la sorte.

Un agent ne peut pas accomplir cette action à la même activation qu'une action de **Mouvement Normal** ou **Charger**.

SPRINTER 1PA

Comme un **Mouvement Normal**, mais l'agent ne peut pas se déplacer de plus de ■.

Un agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à **Portée d'Engagement** d'un agent ennemi, ou à la même activation qu'une action **Charger**.

PASSER 1PA

Aucun effet. C'est une action utilisée si l'agent a des points d'action non dépensés mais que le joueur ne souhaite pas effectuer d'autres actions. Un agent peut accomplir cette action plus d'une fois durant son activation.

Tous vos agents ont été activés?

ÉTAT D'ALERTE OPA

Sauf mention contraire, un agent ne peut pas accomplir cette action durant son activation. À la place, lorsque c'est votre tour d'activer un agent, si aucun agent ami n'est préparé mais que votre adversaire a encore des agents à activer, 1 agent ami avec un **Ordre Engagement** et n'étant à **Portée d'Engagement** d'aucun agent ennemi peut accomplir cette action. Faites une **Attaque de Tir** avec l'agent en dégradant de 1 sa caractéristique de CT. Chaque agent ami peut effectuer cette action une seule fois par Tournant.

ATTAQUE DE TIR

Le joueur dont l'agent effectue l'action est l'Attaquant. Le joueur qui contrôle la cible est le Défenseur.

1. L'Attaquant choisit 1 des armes de tir de son agent.
2. L'Attaquant choisit une cible. Ce doit être un agent ennemi dans la **Ligne de Vue** de l'agent actif qui n'est à **Portée d'Engagement** d'aucun de vos agents amis.
3. L'Attaquant jette des dés d'attaque – un nombre de D6 égal à la caractéristique d'A de l'arme. Chaque résultat supérieur ou égal à sa caractéristique de CT est retenu comme une réussite. Les autres sont des touches ratées et sont défaussés. Les résultats de 6 sont toujours réussis et sont des touches critiques; les autres réussites sont des touches normales; les résultats de 1 sont toujours ratés.
4. Le Défenseur jette des dés de défense – un nombre de D6 égal à la caractéristique de DF de la cible. Chaque résultat supérieur ou égal à sa caractéristique de SV est retenu comme une réussite. Les autres sont des sauvegardes ratées et sont défaussés. Les réussites de 6 sont des sauvegardes critiques; les autres réussites sont des sauvegardes normales, les résultats de 1 sont toujours ratés. Si son agent est à **Couvert**, le Défenseur peut retenir 1 de ses dés de défense comme sauvegarde normale réussie sans le jeter.
5. Le Défenseur résout les sauvegardes réussies. Pour chaque sauvegarde critique, il peut choisir 1 des touches normales ou critique de l'Attaquant et la défausser. Pour chaque sauvegarde normale, il peut choisir 1 touche normale de l'Attaquant et la défausser. Le Défenseur peut aussi utiliser deux sauvegardes normales pour choisir 1 touche critique de l'Attaquant et la défausser. Dans tous les cas, il défausse le ou les dés de défense correspondants.
6. L'Attaquant résout ses touches réussies restantes (le cas échéant). Chaque touche normale inflige des **Dégâts** égaux à la première valeur de la caractéristique de D de l'arme. Chaque touche critique inflige des **Dégâts** égaux à la deuxième valeur.

COMBATTRE EN MÊLÉE

Le joueur dont l'agent effectue l'action est l'Attaquant. Le joueur qui contrôle la cible est le Défenseur.

1. L'Attaquant choisit une cible. Ce doit être un agent ennemi à **Portée d'Engagement** de l'agent actif.
2. Chaque joueur choisit 1 des armes de mêlée de son agent.
3. Les deux joueurs jettent des dés d'attaque – un nombre de D6 égal à la caractéristique d'A de son arme. Chaque résultat supérieur ou égal à sa caractéristique de CC est retenu comme une réussite. Chaque autre résultat est défaussé comme raté. Les résultats de 6 sont toujours réussis et sont des touches critiques; toutes les autres réussites sont des touches normales; les résultats de 1 sont toujours ratés.
4. En commençant par l'Attaquant, les deux joueurs résolvent à tour de rôle leurs touches réussies, une par une jusqu'à ce qu'un agent du combat soit **neutralisé**, ou qu'il n'ait plus de touche à résoudre, auquel cas son adversaire résout toutes ses touches restantes. Pour résoudre une touche, choisissez 1 de vos touches réussies avec laquelle **frapper** ou **parer**, puis défaussez le dé d'attaque utilisé.
 - **Frapper** inflige des **Dégâts** à la cible. Une touche normale inflige des **Dégâts** égaux à la première valeur de la caractéristique de D de l'arme. Une touche critique inflige des **Dégâts** égaux à la deuxième valeur.
 - **Parer** défausse 1 des touches de votre adversaire. Une touche normale défausse une touche normale. Une touche critique défausse une touche normale ou une touche critique.

DÉGÂTS

Les agents ont une caractéristique de PV – le nombre de points de vie qu'ils possèdent. Les dégâts infligés réduisent leurs points de vie en conséquence.

Les agents avec moins de la moitié de leurs points de vie sont **blessés**: soustrayez ○ à leur caractéristique de M et dégradez de 1 la caractéristique de CT/CC de leurs armes. Les agents avec 0 point de vie ou moins sont **neutralisés** et retirés du jeu.

LIGNE DE VUE

Certaines règles, comme la plupart des **Attaques de Tir**, requièrent que vous déterminiez la **Ligne de Vue** d'un agent (l'agent actif) à un autre (la cible envisagée).



Si la cible envisagée a un **Ordre Engagement**, elle est dans la Ligne de Vue de l'agent actif si:

- Elle est **Visible**
- Elle n'est pas **Masquée**



Si la cible envisagée a un **Ordre Dissimulation**, elle est dans la Ligne de Vue de l'agent actif si:

- Elle est **Visible**
- Elle n'est pas **Masquée**
- Elle n'est Pas à **Couvert**

VISIBLE

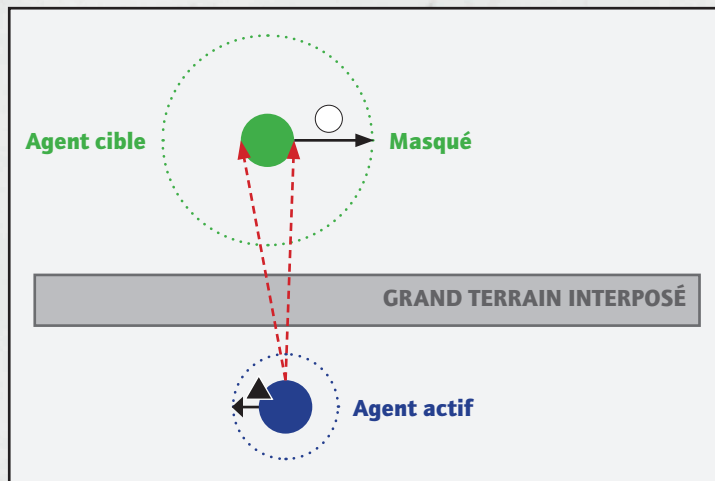
La cible envisagée est Visible si l'agent actif peut la voir.

Regardez de derrière l'agent actif et voyez si vous pouvez tracer une ligne droite ininterrompue depuis sa tête jusqu'à n'importe quelle partie de la cible envisagée (sauf son socle).

MASQUÉ

La cible envisagée est Masquée si elle est à plus de ○ d'un grand terrain interposé (c'est-à-dire un terrain plus haut que la cible).

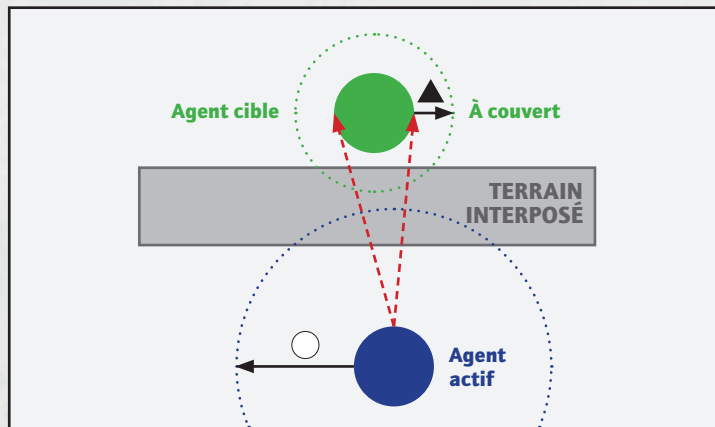
Toutefois, l'agent actif ignore les parties d'un grand terrain à ▲ de lui lorsqu'il détermine cela; imaginez qu'il regarde par-dessus une fenêtre, un rebord ou un coin si nécessaire.



COUVERT

La cible envisagée est à Couvert si elle est à ▲ d'un terrain interposé.

Cependant, elle ne peut pas être à Couvert si elle est à ○ de l'agent actif – il n'est pas possible de se cacher en étant aussi près.



RÈGLES DE TOUCHE CRITIQUE, RÈGLES SPÉCIALES ET APTITUDES COMMUNES

Action Psychique: Ce terme concerne un type d'action. Il ne confère aucune règle supplémentaire en soi, mais d'autres règles peuvent interagir avec les actions qui ont ce terme.

Barrage: Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, pour cette attaque de tir, la retenue automatique des dés de défense en raison du couvert est déterminée différemment. En l'occurrence, si n'importe quelle partie du socle de l'agent est cachée par un élément de terrain directement en surplomb, le défenseur peut retenir des dés de défense comme s'il était à Couvert.

BMx: Blessures mortelles. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible, où x est le nombre après le BM de l'arme. Ex: BM3.

Brutal: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée avec cette arme, à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat concerné, votre adversaire peut parer uniquement avec des touches critiques.

Déflagration x: Chaque fois qu'un agent ami effectue une action **Tirer** et choisit cette arme (ou, en cas de profils, ce profil d'arme), après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chaque autre agent à x de la cible originale - chacun est une cible valide et ne peut pas être à Couvert. Le x est la distance après la Déflagration de l'arme, ex: Déflagration ○. Un agent ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en effectuant une action d'**État l'Alerte**.

Encombrant: Un agent ne peut effectuer d'attaque de tir avec cette arme que s'il soustrait 1PA supplémentaire pour effectuer une action **Tirer**. Un agent ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en effectuant une action d'**État l'Alerte**.

Équilibré: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée concernée, vous pouvez relancer 1 de vos dés d'attaque.

Étourdissant: Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape de Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, soustrayez 1 à la LPA de la cible. Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée avec cette arme, à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat:

- La première fois que vous frappez avec une touche critique, choisissez 1 des touches normales de votre adversaire pour le combat concerné et défaussez-la.
- La deuxième fois que vous frappez avec une touche critique, soustrayez 1 à la LPA de la cible.

Fauchage x: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée avec cette arme, à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat, si vous frappez avec une touche critique, infligez x blessures mortelles à chaque autre agent ennemi Visible de l'agent ami et à ▲ de lui ou de l'agent cible. Le x est le nombre après le Fauchage de l'arme (ex: Fauchage 1).

Fusillade: Chaque fois qu'un agent ami effectue une action **Tirer** et choisit cette arme, après avoir choisi une cible valide, vous pouvez choisir un nombre quelconque d'autres cibles valides à ○ de la cible d'origine. Distribuez vos dés d'attaque entre les cibles que vous avez choisies. Effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chacune des cibles que vous avez choisies en utilisant les dés d'attaques que vous avez distribués à chacune d'elles.

Implacable: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés d'attaque.

Incessant: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée concernée, vous pouvez relancer certains ou tous vos résultats de dés d'attaque de 1.

Indirect: Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Choisir une Cible Valide de l'attaque de tir concernée, les agents ennemis ne sont pas à Couvert.

Létal x: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée concernée, les résultats de vos dés d'attaque supérieurs ou égaux à x qui sont des touches réussies sont des touches critiques. Le x est le nombre après la Létalité de l'arme. Ex: Létal 5+.

Limité: Cette arme peut être choisie pour être utilisée une fois seulement par bataille. Si l'arme a une règle spéciale qui lui permet d'effectuer plus de 1 attaque de tir par action (ex: Déflagration), faites normalement chacune de ces attaques.

Lourd: Un agent ne peut pas effectuer d'action **Charger, Battre en Retraite** ni **Mouvement Normal** au cours d'une activation où il effectue une action **Tirer** avec cette arme de tir.

Px: Percant. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, l'arme gagne la règle spéciale PAX pour l'attaque de tir concernée, où x est le nombre après le P de l'arme, Ex: P1.

Pas de Couvert: Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, pour l'attaque de tir concernée, les dés de défense ne peuvent pas être retenus automatiquement à cause du Couvert (ils doivent être jetés à la place).

PAX: Pénétration d'Armure. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, soustrayez x à la Défense de la cible de cette attaque de tir, où x est le nombre après la PA de l'arme. Ex: PA1. Si deux règles spéciales PAX différentes sont censées prendre effet pour une attaque de tir, elles ne sont pas cumulatives: l'attaquant choisit celle qu'il utilise.

Perforant: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de mêlée ou de tir concernée, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, vous pouvez retenir 1 touche normale en tant que touche critique.

Por x: Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme, ex: Por ▲. Toutes les autres règles pour choisir une cible valide s'appliquent.

Projections x: Chaque fois qu'un agent ami fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible et à chaque autre agent Visible et à ○ de la cible. Le x est le nombre après les Projections de l'arme. Ex: Projections 1.

Sauvegarde Invulnérable x+: À chaque attaque de tir contre un agent, le Défenseur peut utiliser sa sauvegarde invulnérable au lieu de sa caractéristique de Sauvegarde normale. Une sauvegarde invulnérable s'utilise comme une caractéristique de Sauvegarde normale, sauf qu'elle ne peut être modifiée d'aucune façon, et elle n'est affectée par aucune règle spéciale PAX (ce qui signifie que le défenseur utilise sa caractéristique de Défense normale). Le x de la sauvegarde invulnérable est le résultat requis pour que le dé de défense soit réussi, ex: 4+.

Silencieux: Tant qu'un agent a un ordre Dissimulation, il peut faire des actions **Tirer** si c'est cette arme de tir (ou ce profil d'arme) qui est choisie pour la ou les attaques de tir.

Surchauffe: Chaque fois qu'un agent ami fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque résultat de dé d'attaque de 1 défaussé, l'agent concerné subit trois blessures mortelles.

Torrent x: Chaque fois qu'un agent ami fait une action **Tirer** ou d'**État l'Alerte** et choisit cette arme, après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, il peut faire une attaque de tir avec cette arme contre chaque autre cible valide à x de la cible originale et les unes des autres. Le x est la distance après le Torrent de l'arme, ex: Torrent ○.