Commentaires des Designers, Septembre 2018

Les commentaires suivants complètent le *Manuel de Base de Kill Team* et les produits connexes. Ils se présentent sous la forme d'une série de questions et de réponses ; les questions reprennent celles qui nous ont été posées par les joueurs, et les réponses fournies par l'équipe de rédaction des règles expliquent l'intention qui sous-tend lesdites règles. Les commentaires aident à donner un cadre par défaut à vos parties, mais les joueurs sont toujours libres de discuter des règles avant chaque partie, et de les changer à leur guise si tous les participants en conviennent (de tels changements sont généralement appelés "règles maison").

Nos commentaires sont régulièrement mis à jour ; quand il y a des changements par rapport à la version précédente, ils sont mis en évidence en magenta. Si la date comporte une mention (par exemple "Révision 2"), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure.

PHASE DE MOUVEMENT

Q : Pourquoi le fait de pivoter compte-t-il comme un déplacement si l'orientation de la figurine est sans importance ?
R : Certaines figurines ne sont pas sur socle circulaire.

Q : Si une figurine Bat en Retraite pour s'éloigner d'une de mes figurines, ma figurine peut-elle déclarer une charge contre elle quand vient mon tour d'agir à cette phase ?
R : Non. Votre figurine se trouvait à 1" d'une figurine ennemie au début de la phase, donc elle ne peut que rester sur place ou Battre en Retraite (mais ce déplacement n'a pas à se faire "en arrière").

Q : Une figurine peut-elle déclarer une charge contre une figurine qui n'est pas visible ?
R : Oui.

Q : Une figurine Préparée peut-elle Réagir (pour se Replier ou pour tirer en État d'Alerte) ?
R : Oui. Si elle se Replie, elle n'est plus Préparée.

Q : Qu'est-ce qu'un Repli implique pour ma figurine ?
R : Une figurine ne peut se Replier que si elle ne s'est pas déjà déplacée à cette phase. Une fois qu'elle s'est Repliée, elle ne peut plus se déplacer à cette phase, et elle ne peut pas tirer à ce round de bataille. Notez que le fait de vous Replier n'empêche pas la figurine ennemie d'effectuer une tentative de charge, mais les 3" de mouvement de Repli de votre figurine réduisent les chances de la figurine ennemie de réussir sa charge.

Q : Peut-on sauter ou bondir dans le cadre d'un mouvement de Retraite ou de Repli ?
R : Oui.

Q : Une figurine peut-elle à la fois tirer en État d'Alerte et se Replier ?
R : Pas en Réaction à la même tentative de charge. Toutefois, une figurine qui a tiré en État d'Alerte précédemment à cette phase (en Réaction à une tentative de charge différente) pourrait Réagir à une tentative de charge ultérieure en se Repliant. Une figurine qui s'est Repliée ne peut pas Réagir plus tard à cette phase.

Q : Quand on choisit une cible pour une charge, comment mesure-t-on la distance de 12" quand les figurines se trouvent à des hauteurs différentes ?
R : On mesure la distance du socle d'une figurine au socle de l'autre figurine (on mesure donc en diagonale).

Q : Au cours d'un mouvement de charge, ma figurine peut-elle se déplacer à 1" d'une figurine ennemie qui n'a pas été déclarée comme cible de la charge ?
R : Non.

Q : Quand une figurine rate sa charge, dois-je la déplacer en ligne droite ? Et dois-je la déplacer de l'intégralité de l a distance obtenue aux dés ?
R : Vous avez le choix. Soit vous laissez la figurine là où elle se trouve, soit vous la faites se déplacer aussi près que possible, dans la limite de la distance obtenue, d'au moins une cible de sa charge ; ce qui en général se traduira par se déplacer de l'intégralité de la distance obtenue aux dés, et cela en ligne droite.

Q: Si ma figurine rate sa charge, peut-elle Réagir plus tard à cette phase ?
R: Non.

Q: Une figurine peut-elle se déplacer verticalement sans avoir de surface à escalader ? Par exemple, une figurine peut-elle grimper jusqu'au rebord d'une passerelle en l'absence de pilier ou d'échelle ?
R: Non. S'il y a le moindre doute sur le terrain qui pourrait être "escaladable", discutez-en avec votre adversaire avant le début de la partie.

Q: Quand ma figurine saute, est-ce que je déduis la distance parcourue verticalement de la distance que ma figurine peut parcourir (par exemple, si ma figurine a sauté 3" en contrebas, considère-t-on qu'elle s'est déplacée de 3") ?
R: Non.

Q: Ma figurine peut-elle descendre le long du terrain par escalade (sans sauter) ?
R: Oui – quand vous procédez ainsi, vous déduisez la distance parcourue verticalement de la distance dont la figurine peut se déplacer.

Q: Comment se combinent les sauts et les bonds ?
R: Une figurine qui bondit et achève son déplacement au moins 6" plus bas que le point de départ de son saut suit également l'intégralité des règles de saut. On ne mesure pas la distance verticale pour déterminer quelle portion de son déplacement la figurine a utilisée, mais on le fait pour déterminer si elle subit ou non des dégâts de chute.

Q: Ma figurine peut-elle sauter volontairement à 1" d'une figurine ennemie, de sorte à engager le combat sans effectuer de mouvement de charge ?
R: Non.

Q: Faut-il que mon attaque blesse une figurine ennemie proche d'un bord pour obliger cette figurine à effectuer un test de chute, ou suffit-il que mon attaque touche la figurine ennemie ?
R: Il suffit que l'attaque touche.

Q: Une figurine tombe à un niveau inférieur d'un bâtiment et se trouve à 1" du bord du niveau d'arrivée. Le jet de dégâts de chute a pour résultat qu'elle subit au moins 1 blessure mortelle. Une fois qu'on a résolu le jet de Trauma, est-ce que cette figurine effectue un nouveau test de chute ?
R: Oui.

PHASE DE TIR

Q: Que faut-il comprendre quand les règles mentionnent une attaque "allouée" à une figurine ?
R: Une attaque est allouée à une figurine quand cette figurine est sélectionnée comme cible de cette attaque.

Q: Une figurine Préparée peut-elle passer son tour à la section Prêts, Feu ! de la phase de Tir puis tirer à la section Feu à Volonté de la phase de Tir ?
R: Oui.

Q: Avec combien d'armes une figurine peut-elle tirer durant la phase de Tir ?
R: Toutes ses armes (excepté les armes de type Pistolet et Grenade), ou une arme de type Grenade (tant qu'aucune autre figurine de votre kill team n'a tiré avec une arme de type Grenade à cette phase), ou toutes ses armes de type Pistolet.

Q: Puis-je choisir une cible différente pour la deuxième arme, voire les suivantes, qu'une figurine utilise à la phase de Tir ?
R: Oui.

Q: Si je tire à l'arme combinée, puis-je choisir une cible différente pour chaque arme ?
R: Uniquement en suivant les règles des armes qui effectuent plus d'une attaque – vous devez toujours choisir une figurine en tant que cible initiale, et c'est ensuite que vous pouvez diviser les attaques des deux profils entre cette figurine et toutes autres figurines ennemies éligibles à 2" de cette cible.

Q: Puis-je tirer en État d'Alerte avec une arme de type Grenade et tirer de nouveau avec elle à la phase de Tir ?
R: Oui.

Q: Ma figurine peut-elle utiliser une arme de type Pistolet lors d'un round de bataille au cours duquel elle a chargé ou bien elle a été chargée ?
R: Non.

Q: Comment la longue portée interagit-elle avec les armes à Tir Rapide ?
R: Une figurine qui fait feu avec une arme à Tir Rapide double le nombre d'attaques qu'elle effectue si toutes ses cibles se trouvent à la moitié de la caractéristique Portée de l'arme. Si les cibles se trouvent à la moitié de la caractéristique Portée de l'arme, elles ne sont pas à longue portée.

Q: Si ma figurine est masquée à la vue d'une figurine ennemie (ne serait-ce qu'un peu), est-ce que cela signifie que la figurine ennemie est masquée à la vue de ma figurine ?
R: Pas nécessairement. Vous vérifiez la visibilité depuis n'importe quelle partie de votre figurine, donc si la tête de votre figurine dépasse d'un mur (par exemple), vous pouvez vérifier la visibilité depuis cette partie de la figurine en direction de n'importe quelle partie de la figurine cible.

Q: Dans une partie multijoueurs, puis-je prendre pour cible une figurine ennemie pour une attaque de tir, si elle se trouve à 1" d'une figurine ennemie d'une autre kill team ?
R: Oui, tant qu'il n'y a pas de figurine amie à 1" de cette figurine.

Q: Si je veux choisir plusieurs cibles pour les attaques de tir d'une figurine, quand dois-je le faire ?
R: À l'étape Choix de l'Arme de Tir et des Cibles de la séquence d'Attaque. Si vous utilisez une arme à attaques aléatoires, comme un lance-flammes, générez d'abord le nombre d'attaques, et choisissez ensuite vos cibles.

Q: Quand je choisis des cibles multiples pour les attaques de tir d'une figurine, doivent-elles toutes être visibles ?
R: Oui (à moins que l'arme ait une aptitude qui lui permet de viser des cibles hors de vue).

Q: Quand je choisis des cibles multiples pour les attaques de tir d'une figurine, puis-je allouer certaines attaques à des figurines masquées et d'autres attaques à des figurines à découvert ?
R: Oui, tant que vous respectez les autres restrictions.

Q: Qui effectue le jet de Trauma ?
R: Dans la plupart des cas, c'est le joueur dont la figurine attaquante a infligé les dégâts qui effectue le jet de jet de Trauma (voir page 31, Résolution des Dégâts). Quand les dégâts ont une origine autre qu'une figurine attaquante (une chute par exemple), alors c'est le joueur en contrôle (à savoir, le joueur dont la figurine a subi les dégâts) qui effectue le jet de Trauma.

Q: Si j'ai alloué plusieurs attaques ayant une caractéristique de Dégâts de 1 à une seule figurine ayant une caractéristique PV de 1, et que cette figurine subit des dégâts dès la première de ces attaques, que se passe-t-il ?
R: Effectuez un seul jet de Trauma avec un seul dé et appliquez le résultat. Les attaques restantes ne sont pas résolues.

Q: Si j'ai alloué plusieurs attaques ayant une caractéristique de Dégâts aléatoire (par exemple D3) à une seule figurine, puis qu'au moins deux de ces attaques blessent la cible, et que les jets de sauvegarde sont ratés, comment résoudre les dégâts?
R: Il vous faut déterminer les dégâts une attaque à la fois. Tirez la caractéristique de Dégâts de la première de ces attaques et résolvez l'étape Résolution des Dégâts. Si aucun jet de Trauma n'en résulte (par exemple si l'attaque fait perdre des PV à la figurine sans les réduire à 0), tirez la caractéristique de Dégâts de l'attaque suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les attaques soient résolues, ou qu'un jet de Trauma soit effectué. Une fois qu'un jet de Trauma est effectué, on ne résout plus d'autres attaques. Le nombre de dés qui servent au jet de Trauma est égal à la caractéristique de Dégâts (tirée aléatoirement) de l'attaque qui a finalement réduit la cible à 0 PV.

Q: Quand ma figurine tire avec une arme qui inflige une blessure mortelle sur un jet de blessure de 6+ (par exemple, le fusil de sniper), et que j'obtiens un 6+, quand est-ce que la blessure mortelle est allouée ?
R: Elle est allouée immédiatement après le jet de blessure. Si la cible n'a plus qu'un PV, effectuez aussitôt un jet de Trauma pour la cible (l'attaque prend fin à ce stade). S'il reste plus d'un PV à la cible, la blessure mortelle lui fait perdre un PV, puis vous continuez la résolution de l'attaque.

Q: Que se passe-t-il quand on emploie les Tactiques Implacable Automate, Rune d'Ynnead ou Just'une Égratignur' sur une figurine hors de combat qui a déjà 3 blessures légères?
R: La figurine est de toute façon mise hors de combat, car une figurine avec 3 blessures légères qui subit une blessure légère supplémentaire est mise hors de combat.

PHASE DE COMBAT
Q: Une figurine qui a raté sa charge peut-elle combattre à la phase de Combat ?
R: Seulement si elle a elle-même été chargée à ce round de bataille, ou si elle se trouve à 1" d'une figurine ennemie.

Q: Si une figurine a chargé, et que toutes les cibles de sa charge sont mises hors de combat avant d'être sélectionnées pour combattre à la phase de Combat (et sans qu'elle-même ait été chargée), peut-elle malgré tout engager et consolider ?
R: Elle peut malgré tout engager, mais pas consolider, car la séquence de combat cesse à l'étape 2, faute de cibles valides.

Q: Une figurine peut-elle achever un déplacement de Consolidation à 1" d'une figurine ennemie ?
R: Oui.

PHASE DE MORAL
Q: L'ordre dans lequel j'effectue les tests de Sang-froid pour ma kill team a-t-il une importance ?
R: Oui. Chaque test de Sang-froid raté rend plus difficiles les tests suivants de la même phase, car une figurine qui rate un test de Sang-froid est secouée, et les tests de Sang-froid se font avec un modificateur de +1 pour chaque figurine amie secouée.

Q: Qu'est-ce qu'une figurine secouée peut faire ?
R: Rien. Elle ne peut pas se déplacer, ni Réagir, ni tenter de manifester des pouvoirs psychiques, ni tirer, ni combattre, ni contrôler des objectifs, ni utiliser des Tactiques, et ainsi de suite. Cependant, les aptitudes d'une figurine secouée fonctionnent encore, sauf mention contraire – ainsi, par exemple, une figurine secouée qui a Affreusement Résistant peut encore utiliser cette aptitude pour tenter d'éviter de perdre un PV, et l'aptitude Icône de Flammes fonctionne encore même si la figurine porteuse de l'icône est secouée.

MISSIONS
Q: Si toutes les figurines ennemies sont hors de combat, est-ce que je gagne automatiquement ?
R: Non, à moins que les conditions de victoire de la mission le stipulent.

Q: Est-ce qu'on prend en compte la distance verticale quand on mesure entre les pions objectifs ?
R: Non.

Q: Dans la mission Prendre des Prisonniers, si une de mes figurines met une figurine ennemie hors de combat grâce à une "attaque finale" comme la Tactique Seule la Mort Met Fin au Devoir, est-ce que la figurine ennemie est capturée même si ma figurine est mise de hors de combat par la suite, tant que les autres conditions de capture sont remplies ?
R: Oui.

Q: Dans la mission Tactiques de Terreur, quand une figurine est déplacée hors du champ de bataille grâce à la règle Semer la Terreur, est-ce qu'elle compte quand on détermine si plus de la moitié des figurines d'une kill team ont des blessures légères, sont secouées, ou sont hors de combat ?
R: Elle ne prend plus part à la mission, mais elle fait encore partie de la kill team. Elle n'est pas considérée comme hors de combat, et on ne l'inclut dans aucun décompte du nombre de figurines ayant subi des blessures légères.

TACTIQUES
Q: Quand j'emploie une Tactique telle que Tir Décisif ou Frappe Décisive, est-ce que cette Tactique permet à cette figurine d'agir deux fois à cette phase ?
R: Non.

Q: Puis-je utiliser la Tactique Relance Tactique pour relancer un dé que mon adversaire a jeté ?
R: Non.

Q: Si deux joueurs utilisent chacun la Tactique Mouvement/Frappe/Tir Décisif, le perdant du tir au dé a-t-il quand même droit à son Mouvement/Frappe/Tir Décisif immédiatement après le gagnant ?
R: Oui.

SÉLECTIONNER UNE KILL TEAM
Q: Le coût d'une figurine inclut-il ses armes et son équipement ?
R: Non.

Q: Certaines fiches techniques permettent de doter des figurines de combinaisons d'équipement qui ne semblent guère optimales. Comment cela se fait-il ?
R: Ces options sont proposées afin que vous puissiez jouer vos figurines dans les parties de Kill Team quelle que soit la façon dont vous avez assemblé leur kit.

Q: Les Gunners, Sergeants et assimilés sont-ils obligés d'être des spécialistes ?
R: Non.

SPÉCIALISTES
Q: Quand j'utilise la Tactique de spécialiste en Combat Charge Mortelle, si ma charge s'achève à 1" de deux ennemis, puis-je effectuer le jet contre les deux ?
R: Non. Choisissez-en un seul quand vous utilisez la Tactique.

Q: Quand j'utilise la Tactique de spécialiste en Communications Nouveaux Renseignements pour Préparer une figurine, puis-je m'en servir pour permettre à une figurine de tirer alors qu'elle en serait normalement incapable (par ex. si c'est une figurine secouée, ou une figurine qui a effectué une tentative de charge) ?
R: Non.

Q: Si j'ai un spécialiste en Communications avec Expert et Relais de Commandement, et que je dépense le Point de Commandement d'Expert pour utiliser une Tactique, puis qu'il est remboursé par le Relais de Commandement, est-ce que je perds malgré tout ce Point de Commandement à la fin du round de bataille ?
R: Non.

Q: Est-ce que la Tactique de spécialiste en Démolition Esquive Chanceuse peut aussi empêcher les blessures mortelles ?
R: Oui.

Q: Puis-je employer la Tactique de spécialiste en appui lourd Pluie de Balles avec une arme à nombre de tirs aléatoire ?
R: Oui. Vous choisissez d'utiliser la Tactique avant de tirer le nombre d'attaques.

Q: Si j'utilise la Tactique Pluie de Balles avec une arme à Tir Rapide 1 contre une cible qui n'est pas à longue portée, combien d'attaques effectue l'arme en tout ?
R: 3.

Q: Si j'utilise l'aptitude de spécialiste Médic Traumatologue contre une arme ayant une caractéristique Dégâts supérieure à 1, comment la résoudre ?
R: On jette un dé supplémentaire, puis on conserve le plus bas résultat de tous les dés.

Q: Si j'utilise la Tactique de spécialiste Scout Repérage sur une figurine ennemie et que cette figurine se retrouve ensuite à plus de 6" de mon Scout (par exemple, si elle tombe), mes figurines peuvent-elles quand même relancer les jets de touche de 1 pour les attaques qui ciblent cette figurine ?
R: Oui.

Q: Quelles sont les pénalités que mentionne l'aptitude de spécialiste Vétéran Briscard ?
R: Les modificateurs négatifs au Commandement et les modificateurs positifs aux tests de Sang-froid.

Q: Si j'utilise la Tactique de spécialiste Vétéran Adaptation pour déplacer une figurine ou la faire Avancer avant la phase d'Initiative, cette figurine peut-elle se déplacer de nouveau à la phase de Mouvement (y compris pour Avancer ou pour charger, par exemple) ?
R: Oui.

Q: L'aptitude de spécialiste Vétéran Tout vu, Tout Fait se cumule-t-elle au modificateur de -1 habituel aux tests de Sang-froid que confère le fait de se trouver à 2" d'une autre figurine qui n'est pas secouée ?
R: Oui.

Q: La Tactique de spécialiste Zélote Martyr permet-elle à une figurine de tirer avec une de ses armes même si elle a raté une charge à ce round de bataille ?
R: Oui.

Q: Si j'ai un spécialiste Zélote à la fois Flagellant et Affreusement Résistant, puis-je utiliser les deux aptitudes quand la figurine perd un PV ?
R: Oui.

ADEPTUS ASTARTES
Q: L'aptitude Auspex ignore-t-elle les modificateurs imposés par les aptitudes telles que les Capes de Camouflage des Scouts ou le Caméléonisme du Lictor, ou les Tactiques telles que Rôder des Tyranids ?
R: Oui.

Q: Pour la Tactique Détonation d'Alchomite (dans l'extension Les Crocs d'Ulfrich), si une figurine qui se tenait sur l'Alchomite Stack est placée sur le champ de bataille après le retrait de l'Alchomite Stack, cette figurine est-elle considérée comme ayant fait une chute ?
R: Non.

DEATHWATCH
Q: Est-ce que j'emploie les valeurs en points de la liste Adeptus Astartes quand j'ajoute un Reiver ou un Intercessor à ma kill team ?
R: Oui, mais notez que certaines de leurs armes ont des valeurs en points différentes, comme l'indique le tableau des points de la Deathwatch.

Q: Puis-je ajouter n'importe quelles figurines des fiches techniques de Reiver et d'Intercessor grâce à la règle de Kill Team Fortis ? Et ont-elles les mêmes options d'équipement ?
R: Oui.

ASTRA MILITARUM
Q: Une figurine peut-elle se donner un ordre à elle-même grâce à Commandement Verbal ?
R: Non.

ADEPTUS MECHANICUS
Q: Puis-je choisir un Cantique de l'Omnimessie à certains rounds et le tirer aléatoirement à d'autres rounds ? Et si oui, puis-je choisir un Cantique qui a été tiré aléatoirement plus tôt au cours de la bataille ?
R: Oui.

Q: Un Ranger Alpha ou un Vanguard Alpha peut-il prendre un datacâble amélioré ou un omnispex ?
R: Non.

Q: Un Ranger de ma kill team peut-il prendre un datacâble amélioré et un autre Ranger de la même kill team prendre un omnispex ?
R: Non.

DEATH GUARD
Q: Si je réussis un ou plusieurs jets d'Affreusement Résistant pour une attaque ayant une caractéristique de Dégâts supérieure à 1, mais que ce n'est pas suffisant pour empêcher un jet de Trauma, est-ce que le nombre de dés du jet de Trauma est néanmoins réduit ?
R: Non.

Q: Puis-je utiliser la Tactique Relance Tactique pour relancer un jet d'Affreusement Résistant ?
R: Non.

Q: Quand j'obtiens un 6+ pour toucher avec un fléau de corruption, et que la cible est une figurine **Imperium**, *combien de jets de touche est-ce que j'effectue pour l'attaque supplémentaire accordée par Mort au Faux Empereur ?*
R: D3.

THOUSAND SONS
Q: L'aptitude Tout n'est que Poussière fonctionne-t-elle contre une attaque avec l'amélioration sacs à toxines, quand cette attaque inflige 1 dégât supplémentaire ?
R: Oui.

ASURYANI
Q: Les figurines ayant l'aptitude Transe Guerrière sont-elles toujours Préparées ?
R: Non.

Q: Comment ajouter une Heavy Weapon Platform à ma kill team ?
R: Ajoutez-la à votre kill team de la même façon que vous lui ajouteriez un Guardian Defender. Elle coûte 8 points plus le coût de l'arme dont elle est munie.

Q: Une Heavy Weapon Platform Préparée peut-elle faire feu à la section Prêts, Feu ! de la phase de Tir, même si le Guardian Defender que j'ai choisi pour la servir n'est pas Préparé ?
R: Oui.

Q: Puis-je choisir un Guardian Defender pour servir une Heavy Weapon Platform si ce Guardian Defender a effectué une tentative de charge, a Battu en Retraite ou s'est Replié au même round de bataille ?
R: Non.

Q: Quand une Heavy Weapon Platform tire, est-ce qu'on vérifie la portée et la visibilité à partir de cette figurine ou du Guardian Defender ?
R: À partir de la Heavy Weapon Platform.

DRUKHARI
Q: Est-ce qu'on procède au jet qui décide de l'effet des Drogues de Combat avant ou après la sélection de la kill team ?
R: Après.

HARLEQUINS
Q: Les Players déclenchent-ils les pièges selon ce que décrit la stratégie Poser des Pièges à la phase de Reconnaissance ?
R: Oui.

Q: Les Players peuvent-ils tirer lors d'un round de bataille au cours duquel ils ont Battu en Retraite ?
R: Non.

NECRONS
Q : Quand j'utilise une arme ayant une caractéristique de Dégâts supérieure à 1, dois-je utiliser le résultat le plus élevé du jet de Trauma (lequel peut être un 6, ce qui déclenche les Protocoles de Réanimation d'un Necron) ?
R : Oui. Les armes à dégâts élevés sont davantage susceptibles de déclencher les Protocoles de Réanimation d'un Necron, ce qui est à prendre en compte quand vous sélectionnez votre kill team.

Q : Puis-je utiliser la Tactique Neuroscarabées d'Entrave pour tirer avec une figurine ennemie qui ne le peut normalement pas (parce qu'elle a effectué une tentative de charge à ce round de bataille, par exemple) ?
R : Non.

ORKS
Q : Quand j'emploie la Tactique Grot Bouclier, mon adversaire vérifie-t-il la ligne de vue (pour ce qui est des malus au jet de touche et aux jets de Trauma) vers la figurine que j'ai choisie ou vers la figurine de **Gretchin** *?*
R : La figurine que vous avez choisie.

T'AU EMPIRE
Q : Dois-je déclarer en même temps toutes les figurines qui tireront en État d'Alerte grâce à l'aptitude Pour le Bien Suprême, avant de résoudre le moindre tir ?
R : Oui.

Q : Qu'est-ce qu'on considère comme longue portée pour les différents profils de l'éclateur à impulsions ?
R : Pour le profil de Courte portée, toute distance supérieure à 2,5". Pour le profil de Moyenne portée, toute distance supérieure à 5". Pour le profil de Longue portée, toute distance supérieure à 7.5".

Q : Qui jette les dés de Trauma pour un Drone utilisant l'aptitude Protocoles Salvateurs ?
R : Le joueur qui contrôle le Drone.

Q : Y a-t-il des modificateurs au jet de Trauma pour un Drone utilisant l'aptitude Protocoles Salvateurs?
R : Comme la blessure mortelle est infligée par le joueur qui contrôle le Drone, l'unique modificateur qui s'applique est le +1 pour chaque blessure légère sur le Drone (voir l'erratum sur les jets de Trauma dans le présent document). Il n'y a pas de modificateur si le Drone est masqué.

Q : Une DS8 Tactical Support Turret compte-t-elle comme une figurine dans une kill team ?
R : Oui.

TYRANIDS
Q : Comment employer la Tactique Surcharge Métabolique pour déplacer une figurine de ma Kill Team ?
R : Dans la plupart des cas, Surcharge Métabolique sert à effectuer une tentative de charge après un mouvement normal, ou pour Avancer après une Avance*, ou pour effectuer un mouvement après une charge ratée. Toutefois, ce qui suit décrit exhaustivement les utilisations de Surcharge Métabolique :

Après qu'une figurine de votre kill team a effectué un déplacement normal, a Battu en Retraite, a Avancé, s'est Repliée, ou s'est déplacée dans le cadre d'une charge ratée, vous pouvez utiliser la Tactique Surcharge Métabolique. Cette figurine peut alors effectuer un autre déplacement normal. Si la figurine a commencé la phase de Mouvement à 1" d'une figurine ennemie, elle ne peut que Battre en Retraite. Si la figurine a effectué un déplacement normal ou si elle s'est Repliée, cela peut lui servir à effectuer un déplacement normal, à Avancer, ou à effectuer une tentative de charge. Si la figurine a Avancé, ou s'est déplacée dans le cadre d'une charge ratée, cela peut lui servir à effectuer un déplacement normal ou à Avancer. Quel que soit votre choix, la figurine ne peut pas tirer pour le restant du round de bataille.

* Notez que si une figurine Avance deux fois à la même phase de Mouvement à l'aide de cette Tactique ou autre règle similaire, effectuez un jet d'Avance chaque fois qu'elle Avance et ajoutez chaque résultat à la caractéristique de Mouvement de cette figurine pour cette phase.

Q : Si un Tyranid Warrior est équipé de deux paires d'épées d'os, est-ce qu'il effectue une ou deux attaques supplémentaires ?
R : Une.

Q : Combien de Tyranid Warriors ou de Tyranid Warrior Gunners de ma kill team peuvent avoir des crochets ?
R : N'importe lesquels, voire tous.

Q : Combien de Genestealers de ma kill team peuvent avoir des crochets ?
R : Un.

Q : Une figurine peut-elle tirer avec ses crochets lors d'un round de bataille au cours duquel elle a été chargée ?
R : Oui.

GENESTEALER CULTS
Q : Les Genestealers pris dans le cadre d'une kill team de Genestealer Cult gagnent-ils l'aptitude Embuscade du Culte ?
R : Non.

Q : Un Neophyte Leader peut-il prendre un fusil à pompe ?
R : Oui.

Q : Quand on attaque avec une cisaille lourde, à quel moment faut-il effectuer le jet pour voir si une figurine est mise hors de combat instantanément ?
R : Après avoir infligé les dégâts, avant le jet de Trauma.

CAMPAGNES

Q: Comment composer ma feuille d'ordre au début d'une campagne ?
R: Choisissez simplement jusqu'à 12 figurines, qui doivent toute avoir un mot-clé de Faction en commun. Le coût en points total des figurines n'a pas d'importance, la caractéristique Max des figurines non plus, et vous pouvez avoir plusieurs spécialistes du même type sur votre feuille d'ordre. Quand vous jouerez votre première mission, vous composerez à partir de cette feuille d'ordre une kill team qui devra être Réglementaire.

Q: Comment ajouter des figurines à ma feuille d'ordre au cours d'une campagne ?
R: Vous n'ajouterez des figurines à votre feuille d'ordre que quand vous jouerez ces figurines à votre prochaine mission (après le début de la campagne, vous ne pourrez donc pas ajouter de figurines à votre feuille d'ordre sans les jouer dans au moins une mission). En dehors de cela, il n'y a pas de limite au nombre de figurines sur votre feuille d'ordre, ni au nombre de spécialistes, ni à la valeur en points totale des figurines sur votre feuille d'ordre, et ainsi de suite.

Quand vous choisissez une kill team en vue d'une mission, vous avez le choix entre ces trois possibilités:

1) Choisir une kill team parmi les figurines déjà présente sur votre feuille d'ordre. Vous n'ajoutez aucune figurine à votre feuille d'ordre.

2) Choisir une kill team entièrement nouvelle. Cette kill team peut inclure de nouveaux spécialistes (dont un nouveau Leader – ici, les seules restrictions sont les limites habituelles des kill teams Réglementaires. Ajoutez ces nouvelles figurines à votre feuille d'ordre.

   La kill team peut aussi inclure un nombre quelconque de figurines choisies d'après une fiche technique pour laquelle vous n'avez pas d'équipe de tir (par exemple, si vous avez juste une équipe de tir Intercessor sur votre feuille d'ordre, vous pouvez librement ajouter des Reivers à votre kill team). Là encore, les seules restrictions sont ici les limites habituelles des kill teams Réglementaires. Ajoutez ces nouvelles figurines à votre feuille d'ordre.

3) Choisir une kill team où se côtoient des figurines de votre feuille d'ordre et de nouvelles figurines. Cette kill team peut inclure de nouvelles figurines comme c'est décrit ci-dessus. Ajoutez ces nouvelles figurines à votre feuille d'ordre.

   Cette kill team peut aussi inclure de nouvelles figurines pour les équipes de tir existantes, en respectant les restrictions à l'ajout de nouvelles figurines à une équipe de tir (voir ci-dessous). Ajoutez ces nouvelles figurines à votre feuille d'ordre.

   Cette kill team peut aussi inclure des figurines qui sont déjà sur votre feuille d'ordre, en respectant les restrictions des kill teams Réglementaires.

Q: Comment ajouter de nouvelles figurines à une équipe de tir au cours d'une campagne ?
R: Quand vous choisissez une kill team pour une mission, vous pouvez inclure un nouveau membre à une équipe de tir (et ajouter cette figurine à votre feuille d'ordre) pour chaque membre existant de l'équipe de tir que vous incluez à votre kill team. De la sorte, si je veux ajouter deux nouveaux Reivers à une équipe de tir de Reivers existante, je dois prendre ces deux nouveaux Reivers dans la kill team qui jouera la prochaine mission, en compagnie d'au moins deux Reivers existants (autres que des spécialistes) de ma feuille d'ordre. Les deux nouveaux Reivers seront alors des Recrues, comme l'explique la section Ajouter des Membres à une Équipe de Tir, dans le Manuel de Base de Kill Team.

Q: Si je dissous une équipe de tir, comment puis-je ajouter ultérieurement des figurines de cette fiche technique à ma feuille d'ordre ?
R: Si vous n'avez pas d'équipe de tir pour une fiche technique (parce que vous l'avez dissoute, ou qu'elle a été anéantie, ou que vous n'en avez tout bonnement pas encore choisi une), vous pouvez ajouter un nombre quelconque de figurines de cette fiche technique à votre feuille d'ordre en les incluant dans la kill team que vous choisissez pour votre prochaine mission.

Q: Une équipe de tir composée d'une seule figurine peut-elle gagner de l'expérience ?
R: Oui. Une équipe de tir composée d'une seule figurine gagne 1 point d'expérience après une mission si au moins une figurine ennemie a été mise hors de combat au cours de cette mission par une attaque ou un pouvoir psychique effectuée ou manifesté par cette figurine (ou une autre figurine, appartenant à la même équipe de tir, qui a été tuée par la suite).

Q: Les Recrues incluses à une équipe de tir expérimentée coûtent-elles aussi le montant en points accru énuméré sous l'intitulé Soldats Aguerris ?
R: Oui.

Q: J'ai une équipe de tir composée de deux figurines expérimentées et d'une Recrue. À la prochaine bataille, la recrue survit mais les deux figurines expérimentées périssent. Que se passe-t-il ?
R: La Recrue gagne l'expérience et les progressions de l'équipe de tir. Elle ne gagne pas le point d'expérience pour avoir participé à la mission. Par contre, elle peut gagner un point d'expérience après la mission si au moins une figurine ennemie a été mise hors de combat au cours de cette mission par une attaque ou un pouvoir psychique effectuée ou manifesté par cette figurine (ou une autre figurine, appartenant à la même équipe de tir, qui a été tuée par la suite).

Q : Puis-je choisir de ne pas affecter une figurine à une équipe de tir ?
R : Non. Toutes les figurines (autres que les spécialistes) choisies dans une même fiche technique forment toujours une équipe de tir.

Q : Comment les figurines qui ne font pas partie des équipes de tir (comme les DS8 Tactical Support Turrets et les Drones) sont-elles ajoutées à une feuille d'ordre au cours d'une campagne ?
R : Elles peuvent s'ajouter à votre kill team (et à votre feuille d'ordre) de la même manière que les nouveaux spécialistes (mais sans compter comme des spécialistes).

Q : Puis-je choisir une feuille d'ordre de campagne avec des figurines appartenant à plus d'une faction ?
R : Ce n'est pas possible dans la campagne présentée dans le Manuel de Base de Kill Team, car toutes les figurines sur une feuille d'ordre de Jeu Égal (ce qui est le point de départ de votre feuille d'ordre de campagne) doivent avoir un mot-clé de faction en commun. Cependant, si votre groupe de joueurs désire permettre à ses membres d'avoir des feuilles d'ordres de campagne incluant des figurines de plus d'une faction, cela ne dépend que de vous !

Q : Puis-je modifier en cours de campagne l'équipement d'une figurine tel qu'il est noté sur ma feuille d'ordre ?
R : Non.