WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

4E TRIMESTRE 2022

Ce document contient les mises à jour de règles du 4e trimestre visant à affiner l'équilibre du jeu. Les nouvelles mises à jour peuvent être identifiées par la présence d'une puce en forme d'astérisque (*).

RÈGLES DE BASE

- **Nouvelle Règle de Base:** Certaines règles vous permettent d'activer des agents successivement avant que l'adversaire ne puisse activer d'agents. Quelles que soient les règles en question, vous ne pouvez jamais activer plus de deux agents lors du même Tournant sans que votre adversaire n'ait eu la possibilité d'activer un agent préparé ou effectuer un **État d'Alerte**.

* **Nouvelle Règle de Base:** La caractéristique de Mouvement ne peut pas être modifiée à moins de 2◯ (même blessé).

ÉQUIPEMENT

- Vous pouvez choisir chaque équipement avec la règle spéciale Indirect (ex. dynamite, grenade Krak, grenade à fusion) une fois par bataille. Si un agent ami déjà doté d'un tel équipement est choisi pour le déploiement (ex. **CIBLEUR GRENADIER D'ASSAUT**), cela compte comme votre choix.

LISTES D'ARMÉES REMPLACÉES

Au fil du temps, nous proposons de nouvelles listes d'armées conçues pour remplacer des listes d'armées similaires du Compendium. Nous recommandons que la nouvelle liste remplace l'ancienne lorsque l'équilibre du jeu est concerné, en particulier en tournoi. Les listes d'armées concernées ainsi que leurs remplaçantes sont les suivantes:

MONDE-FORGE est remplacée par **CLADE DE CHASSE**

THOUSAND SONS est remplacée par **COTERIE DU WARP**

TROUPE est remplacée par **DANSEUR DE LA TOILE**

SAISON 1

KILL TEAM COMPENDIUM

SPACE MARINE & GREY KNIGHT

- Sélection d'agents : Chaque fire team mis à par celles de **SCOUT** et **MARINE TACTIQUE** peut prendre 1 agent **GUERRIER** supplémentaire.

DEATH GUARD

- Sélection d'agents : fire team **MARINE DE LA PESTE** :
  - Peut prendre 1 agent **GUERRIER** supplémentaire.
  - Peut avoir 1 agent **CHAMPION** à la place de 1 agent **GUERRIER**, pas en plus.

VAISSEAU-MONDE

- Sélection d'agents : Chaque fire team peut prendre 1 agent **GUERRIER** supplémentaire.

MONDE-NÉCROPOLE

- Agents **DÉPECEUR** : Ajoutez 1 aux caractéristiques de Dégâts des griffes de Dépeceur.
- Subterfuge Tactique Protocoles de Réanimation : 0PC.

KILL TEAM : CHALNATH

CIBLEUR

- Subterfuge Tactique Une Cause Louable : 2PC. Peut être utilisé une fois par bataille, et seulement si vous n'avez pas l'initiative.
- Agent **CIBLEUR GRENADIER D'ASSAUT** : Supprimez la dernière phrase de l'aptitude Grenadier.
- Bénéfice de 5+ pions Désignateur Laser : À l'étape Choisir une Cible Valide de l'attaque de tir, l'agent ennemi est traité comme s'il avait un ordre Engagement sauf s'il est à Couvert grâce à un terrain Lourd."

* Sélection d'agents : Vous devez prendre 1 agent de moins.

NOVICE

- Équipement Auto-punisseur : 2PE.
- Vous ne pouvez pas utiliser des Actes de Foi pour changer les dés que vous avez relancé.

- Vous ne pouvez pas utiliser des Actes de Foi pour changer les dés que vous avez relancé.

KILL TEAM : MOROCH

ÉQUIPE D'ATTAQUE PHOBOS

* Peut utiliser le Subterfuge Stratégique suivant :

TIRS MORTELS — **1PC**

Jusqu'à la fin du Tournant, les armes à bolts dont les agents **ÉQUIPE D'ATTAQUE PHOBOS** amis sont équipés gagnent la règle de touche critique P1. Cela n'a aucun effet sur les armes qui ont déjà la règle spéciale PAx ou la règle de touche critique Px respectivement.

* Action **Terreur** de **REIVER** : 0PA.

* Aptitude Panoplie Multi-spectre d'**INCURSOR** : Remplacez la première puce par : "La cible envisagée ne peut pas être Masquée."

* Action **Guérillero** et action **Définir une Stratégie** de **LEADER** : Remplacez le critère de distance par ■ (au lieu de ⬟).

KILL TEAM ANNUEL 2022

CLADE DE CHASSE

- Les Impératifs Doctrinaires peuvent être choisis à chaque Tournant (au lieu de deux fois par bataille).
- Ignorez l'effet de Dépréciation de chaque Impératif au premier Tournant où il est actif pour votre kill team durant la bataille.
* Sélection d'Agents :
  - Votre kill team ne peut pas inclure plus d'agents **SICARIEN** qu'elle n'inclut d'agent **RANGER** et **PATROUILLEUR** combinés (mais elle peut en inclure le même nombre).
  - Si votre kill team n'inclut pas plus de quatre agents **SICARIEN**, elle peut inclure 1 agent **RANGER** ou **PATROUILLEUR** additionnel (pour un total de 11 agents).

DANSEUR DE LA TOILE

- Subterfuge Stratégique Geste de Cegorach : Remplacez la partie concernée de la première phrase par : "une seule fois à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat, quand l'adversaire frappe avec une touche normale".
- Aptitude Saedath : Supprimer la troisième puce des effets quand votre compte de Représentation atteint quatre.
* Subterfuge Stratégique Champ Domino : 1+PC. Ce Subterfuge Stratégique coûte 1 point de Commandement supplémentaire pour chaque fois où vous l'avez déjà utilisé durant la bataille (c'est-à-dire 1PC la première fois que vous l'utilisez, 2PC la deuxième fois, etc.).

COTERIE DU WARP

- Aptitude Commandement de Rubricae : Remplacez le critère de distance par ⬟ (au lieu de ■).
- Honneur de Bataille Affinité envers les Rubricae : Pour les besoins de l'aptitude Commandement de Rubricae, retirez le critère de distance (l'agent **MARINE RUBRICAE** a seulement besoin d'être Visible).
- Ajoutez ce qui suit au Subterfuge Stratégique Exalté de l'Arcana Astartes : "En outre, jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **MARINE RUBRICAE** ami est activé, s'il n'a pas accompli d'action **Combattre** à cette activation, il peut accomplir deux actions **Tirer** à cette activation. S'il s'agit d'un agent **MITRAILLEUR**, il faut soustraire 1 point d'action supplémentaire pour accomplir la seconde action **Tirer**."

VARIOLEUX GELLER

* Aptitude Techno-fléau : le critère de distance est réduit à ○ (au lieu de ■), et à ■ pour les agents **BOGUEUX** (au lieu de ⬟).
* Aptitude Horriblement Résistant : les agents **BOGUEUX** et **VARIOLEUX MUTANT** ignorent les PV perdus sur 6 (au lieu de 5+).

CORSTELLAIRE D'ELUCIA

* Éléments d'Appui Corsaires : Améliorez de 1 toutes les caractéristiques de CT.
* Actions **Champ Voltagheist** et **Charge Voltagheist** de **LECTRO-MAESTRO** : 0PA.
* Canon rotatif de **COSMOMARIN** : Gagne la règle spéciale Implacable.

SAISON 2

KILL TEAM : DANS LE NOIR

PARENTÉ D'EXORÔDEURS

* Sélection d'agents : Vous pouvez prendre 1 agent additionnel (pas un Courtier de Chasse).
* Arc accélérateur d'**ARCHER-CHASSEUR KROOT** : Améliorez de 1 la caractéristique de CT (tous les profils).
* Paire de pistolets kroots de **PISTOLIER KROOT** : Améliorez de 1 la caractéristique de CT.
* Fusil de chasse kroot d'**ŒIL-PERÇANT KROOT** : Améliorez de 1 la caractéristique de CT.
* Subterfuge Stratégique Égorgeurs : Jusqu'à un maximum de 5 Attaques (au lieu de 4).
* Modifiez les PE de l'équipement comme suit : Viande [1PE], Trophée [3PE].
* Ajoutez ce qui suit à l'aptitude Scélérats : "En outre, à chaque attaque de tir contre cet agent, la règle spéciale Pas de Couvert n'a pas d'effet pour cette attaque de tir."

KILL TEAM : CALES OBSCURES

CERCLE HIÉROTEK

* Aptitude Protocoles de Réanimation : À résoudre avant l'aptitude Métal Organique.
* Agents **CRYPTEK** : Ajoutez 2 à la caractéristique de Points de Vie et améliorez de 1 la caractéristique de CT des armes de tir.
* Action **Commander** de **CRYPTEK** : 0PA.
* Subterfuge Tactique Débuter la Réanimation : 0PC.
* Action **Optiques de Phase** (Équipement) : 0PA.