

PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

2^{ER} TRIMESTRE 2023

Ce document contient les mises à jour de règles du 2^{er} 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**



OPÉRATIONS CRITIQUES 2022

- Chaque joueur ne peut pas marquer plus de 16 points de victoire au total grâce à l'objectif de mission durant la bataille (au lieu de 12) et un maximum de 24 points de victoire pendant la partie (au lieu de 20).
- * Action de mission Piller: chaque pion d'objectif peut être pillé quatre fois au maximum durant la bataille (au lieu de trois fois maximum).



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: OPC.



KILL TEAM : OCTARIUS

KOMMANDO

- Sélection d'agents: Si vous choisissez un agent **SQUIG-BOMBE**, vous pouvez également choisir un agent **KOMMANDO GROT** gratuitement (ou vice versa) pour un total de 11 agents (au lieu de 10).



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.



KILL TEAM : NACHMUND

LÉGIONNAIRE

- Subterfuge Stratégique Chair Mutagène: Jusqu'à un minimum de 3 (au lieu de 2).

CORSAIRE NEANTI

- Lacérateur de **MITRAILLEUR NEANTI**: Gagne la règle de touche critique Perforant.



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** : OPA.
- Aptitude Panoplie Multi-spectre d'**INCUSOR** : 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 .
- * Honneur de Bataille Guérilla : "s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi" (au lieu de .
- * Ajoutez ce qui suit au Subterfuge Stratégique Vanguard : "Il peut accomplir une action de mission ou l'action **Ramasser** pour 1 point d'action de moins (jusqu'à un minimum de OPA)."



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'agents **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

- Ajoutez ce qui suit au Subterfuge Stratégique Exaltés de l'Arcana Astartes : "En outre, jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **MARINE RUBRICAË** ami est activé, s'il n'accomplit aucune action **Combattre** à cette activation, il peut accomplir deux actions **Tirer** durant cette activation. S'il s'agit d'un agent **MITRAILLEUR**, il faut soustraire 1 point d'action supplémentaire pour accomplir la seconde action **Tirer**."
- * Agents **MARINE RUBRICAË** : Remplacez la caractéristique de LPA par 3 et remplacez la caractéristique d'Attaques de leurs poings et baïonnettes gargouilles par 4.
- * Aptitude Commandement de Rubricae de **SORCIER** : "Chaque fois qu'un agent **MARINE RUBRICAË** ami est activé, s'il n'est pas à  d'un agent **SORCIER** ami, soustrayez 1 à sa LPA."
- * Honneur de Bataille Affinité envers les Rubricae : "Choisissez 1 agent **MARINE RUBRICAË** ami de votre plaque de donnée. Pour les besoins de l'aptitude Commandement de Rubricae de cet agent **SORCIER**, vous n'avez jamais à soustraire 1 à la LPA de cet agent **MARINE RUBRICAË** ami tant que ce **SORCIER** est dans la killzone."

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+).
- * Aptitude Foyer de l'Infection de **VULGAR LE TROIS FOIS MAUDIT** : Vous pouvez l'utiliser une fois par bataille.

CORSTELLAIRE D'ELUCIA

- Actions **Champ Voltagheist** et **Charge Voltagheist** de **LECTRO-MAESTRO** : OPA.
- Élément d'Appui Corsaires Faisceau Achéotechnologique : Améliorez de 1 sa caractéristique de CT.
- Subterfuge Stratégique Explorateurs Courageux : La première fois que chaque agent **CORSTELLAIRE D'ELUCIA** ami combat en mêlée ou qu'une attaque de tir est faite contre lui (au lieu de chaque fois), les Dégâts sont divisés par deux jusqu'à un minimum de 2 (en arrondissant à l'entier supérieur).
- * 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."

SAPEUR DE LA MARINE IMPÉRIALE

- Ajoutez ce qui suit au Subterfuge Tactique Blitz: "Si vous faites l'un ou l'autre, vous ne pouvez pas relancer les dés d'attaque restants."
- Agent **GRENADIER NAVIS**: Supprimez la dernière phrase de l'aptitude Grenadier.
- Subterfuge Stratégique Contact!: Jusqu'à un minimum de 3 (au lieu de 2).



ESCOUADE D'INTERCESSION

ESCOUADE D'INTERCESSION

- * Tactiques de Chapitre Durable, Méthodique et Rapide: Mise à jour dans la liste d'armée **ESCOUADE D'INTERCESSION** (Téléchargement Warhammer Community).



KILL TEAM : CALES OBSCURES

CERCLE HIÉROTEK

- Aptitude Protocoles de Réanimation: À résoudre avant l'aptitude Métal Organique, les agents récupèrent D3+3 PV perdus et peuvent à la place être placés à ■ de ce pion de réanimation (mais à Portée d'Engagement d'aucun agent ennemi) avec un ordre de votre choix.
- Action **Accélérer** d'**ACCÉLÉRATEUR PLASMACYTE**: OPA et à ◆ (au lieu de ■).
- Aptitude Faisceau de Réanimation de **RÉANIMATEUR PLASMACYTE**: Ne soustrayez pas 1 à la LPA de cet agent lorsque vous l'utilisez.
- Agents **CRYPTTEK**, **DESPOTEK** et **APPRENTEK**: Ajoutez 2 à la caractéristique de Points de Vie et améliorez de 1 la caractéristique de CT/CC des armes de leur carte technique.
- Action **Commander** de **CRYPTTEK** et action **Exiger** de **DESPOTEK**: OPA.
- Subterfuge Tactique Débuter la Réanimation: OPC.
- Action **Optiques de Phase** (Équipement): OPA.
- **Actions de Crypttek** de **CRYPTTEK**: Remplacez toutes les occurrences de "fin du Tournant" et "début du prochain Tournant" par "début de la prochaine activation de cet agent, s'il est neutralisé, ou si un autre agent ami accomplit cette action (selon ce qui advient en premier)".

KASRKIN

- Ajoutez 1 à la caractéristique de Points de Vie de tous les agents.
- Ajoutez ce qui suit à l'aptitude Élite: "À chaque phase de Stratégie, ajoutez 2 points d'Élite à votre réserve."
- Ajoutez l'équipement suivant:

LAME DE COMBAT

1PE



Cet agent est équipé de l'arme de mêlée suivante pour la bataille. Ses deux caractéristiques de Dégâts bénéficient du Subterfuge Tactique Pour Cadia !.

Nom	A	CC	D
Lame de Combat	3	4+	3/4



KILL TEAM : SUPPLICE & JUSTICE

ESCOUADE D'EXACTION

- * Ajoutez ceci à l'aptitude Efficacité Impitoyable: "En outre, si la cible est à  d'un autre agent **ESCOUADE D'EXACTION**  ami, cette arme de tir à la règle de touche critique P1 pour cette attaque de tir."
- * Ajoutez 1 à la caractéristique de PV de tous les agents.
- * Les armes suivantes gagnent la règle spéciale Létal 5+: morsure mécanique de **CYBER-MASTIFF VR-R**; fusil à pompe Executioner de **TIREUR D'ÉLITE**; pistolet à pompe à lunette de **REVELATUM**.
- * Subterfuge Tactique Ordre d'Exécution: 0+PC (coûte 1 point de Commandement supplémentaire pour chaque utilisation antérieure que vous en avez fait durant la bataille), et vous pouvez l'utiliser plus d'une fois.



KILL TEAM : PERDITION

RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG

- * Remplacer l'aptitude Progression Stable par: "Quand un agent **RÉCUPÉRATEUR ÂTREKOG**  ami accomplit une action de **Mouvement Normal**, ajoutez  à sa caractéristique de Mouvement."



KILL TEAM : LES CENDRES DE LA FOI

CULTE DU CHAOS

- * Aptitude Revigoration de la Ruine de l'**ICONARQUE**: Jusqu'à un minimum de 3 (au lieu de 2).