Jouer à Warhammer 40000 avec les règles de Kill Team

Le but de ce document consiste à utiliser les règles de Kill Team pour jouer à Warhammer 40000, afin de profiter du dynamisme de l'alterné, tout en gardant, cependant, la richesse de 40K (en matière d'unités, de stratagèmes, …) et, surtout, son échelle.

Pour utiliser ce document, il faut disposer à la fois des règles de W40K et de celles de Kill Team. Seules les adaptations (en plus de certains rappels ponctuels) y sont listées.

Le point essentiel concerne l'activation alternée qui pallie certains aspects que d'aucuns présentent comme « rébarbatifs » (notamment celui de passer énormément de temps à subir les enchaînements et combinaisons pendant tout le tour de l'adversaire avant de pouvoir réagir).

Table des matières

Adaptations génériques 2

Listes d'armées 2

Champ de bataille 2

Factions 2

Stratagèmes 2

Le tour de jeu 2

- Début de tour 2
- Phase de mouvement 3
- Phase psychique 3
- Phase de tir 4
- Phase de combat 4
- Phase de moral 5
- Fin de tour 5

Adaptations génériques

Round vs Tour : dans cette version, il n'est plus nécessaire de distinguer les rounds des tours. On considère donc qu'un round est égal à un tour.

Moral : le chiffre à ajouter au D6 n'est pas lié aux figurines détruites, mais aux points de vie perdus de l'unité. Les personnages et véhicules qui ont perdu des points de vie au cours du tour doivent également faire un test de moral afin de ne pas perdre leurs aptitudes d'aura ou voir leurs capacités amoindries pour le tour suivant (cf. ci-dessous).

En alternance : les actions « en alternance » signifient que, dans l'ordre du tour (ou l'ordre décroissant d'un jet de dés pour les effets activés en-dehors d'un tour de jeu), chaque joueur effectue une action (activation d'unité, stratagème ou autre effet qui doit se passer à ce moment), puis passe la main au joueur suivant (pour la récupérer ensuite s'il a encore des effets à joueur à ce moment). Un joueur qui ne peut plus, ou ne désire pas, jouer d'effet à ce moment peut « passer son tour » (il ne pourra alors plus jouer d'effet à ce moment). Une fois que tous les joueurs ont passé, l'alternance prend fin.

Listes d'armées

Les listes d'armées se construisent exactement comme à W40K.

Champ de bataille

Le scénario, déploiement, ainsi que la gestion des décors (ruines, couvert, …), sont ceux de W40K. Les règles avancées de Kill Team (sauts, chutes, …) ne sont pas utilisées.

Factions

Les bonus, traits de Seigneur de Guerre, artefacts/reliques, pouvoirs psychiques et objectifs tactiques des factions et sous-factions sont également ceux de W40K.

Stratagèmes

Les stratagèmes sont ceux de W40K, mais il faut en ajouter deux génériques :

Mouvement décisif (1PC) : à jouer en début de phase de mouvement. L'unité ciblée peut se déplacer avant toutes les autres (quel que soit l'ordre d'initiative). Si plusieurs joueurs décident de l'utiliser en même temps, chacun lance un dé et les mouvements sont résolus dans l'ordre décroissant des résultats.

Tir décisif (2PC) : à jouer en début de phase de tir. L'unité ciblée peut tirer comme si elle s'était mise en « préparation de tir » au lieu de se déplacer.

Le tour de jeu

Début de tour

1. **Initiative :** chaque joueur lance 2D6. Les résultats, par ordre décroissant, déterminent l'ordre des joueurs au cours du tour. Selon le scénario joué, il est possible que le joueur qui ait terminé son déploiement en premier bénéficie d'un +1 sur ce jet, mais au premier tour seulement. Il n'y a, par contre, pas de test de « reprise d'initiative ».

2. **Début de tour :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « début de tour/round » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).

Phase de mouvement

1. **Début de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « début de phase de mouvement » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).
2. **Déplacements :** chaque joueur, dans l'ordre du tour, déplace toutes ses unités présentes sur la table.

Adaptations :

Repli et réactions : la règle du repli (pour réagir à une charge) n'est pas utilisée. Une unité qui se désengage peut cependant toujours tirer en état d'alerte.

Avance : une unité qui avance ne peut pas tirer en état l'alerte, sauf avec des armes d'assaut.

Charge : pour le VOL, ce sont les règles de W40K qui sont utilisées, à savoir que, lors d'une charge, ce mot-clé ne permet que d'ignorer les unités mais pas les décors, ni les bâtiments. Par ailleurs, une unité engagée au corps-à-corps en début de tour dont l'adversaire se désengage bénéficie quand même de toutes les options de déplacement lorsque qu'elle sera activée (elle peut même tenter une nouvelle charge sur l'unité qui s'est désengagée, mais subira les tirs en état d'alerte).

Avance plus charge : la charge étant effectuée en phase de mouvement, à la place d'une avance, les unités qui bénéficient de la combinaison « avance + charge » peuvent déclarer une charge dans les 18'' et se déplacer ensuite de 3D6'' pour tenter de contacter l'ennemi.

Débarquement : si les unités qui débarquent d'un transport sont considérées comme ayant bougé, elles peuvent cependant effectuer un autre mouvement dans la foulée (mouvement normal, avance, charge, …).

Frappe d'opportunité : lorsqu'une unité se désengage (qu'elle bénéficie du mot-clé VOL ou non), toutes les unités ennemies qui se trouvent à moins de 1'' d'une des figurines de l'unité qui se désengage peuvent effectuer un mouvement d'engagement, une frappe qui ne touche que sur du « 6 » naturel (comme pour un tir en alerte) et un mouvement de consolidation.

3. **Fin de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « fin de phase de mouvement » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).

Adaptations :

Réserves : comme à W40K, les unités qui ont été placées en réserves en cours de déploiement ne peuvent apparaître qu'aux tours 2 ou 3. Le seul mouvement autorisé dans la foulée est une charge dans les 12'' avec 2D6 (même pour les unités qui bénéficient d'une capacité « avance + charge »).

Phase psychique

1. **Début de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « début de phase psychique » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).
2. **Activation des Psykers :** chaque joueur, en alternance selon l'ordre du tour, lance tous les pouvoirs d'un de ses Psykers.
3. **Fin de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « fin de phase psychique » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).

Phase de tir

1. **Début de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « début de phase de tir » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).
2. **Préparation de tir :** les unités placées en « préparation de tir » en phase de mouvement (ou qui bénéficient du stratagème « Tir décisif ») sont activées en alternance dans l'ordre du tour.
3. **Tir normal :** les unités qui n'étaient pas en « préparation de tir » en phase de mouvement sont activées en alternance dans l'ordre du tour.
4. **Fin de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « fin de phase de tir » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).

Adaptations

Réussite : Un résultat de « 6 » pour toucher est toujours une réussite.

Pénalités de tir : si la ligne de vue d'une unité qui tire traverse une autre unité (amie ou ennemie) de même type que sa cible (infanterie, moto, monstre, véhicule ou titanesque, aérodynes exceptés), et/ou un élément de décor (ce n'est pas cumulatif), elle subit une pénalité de -1 à la touche (il est possible de lancer les dés séparément pour les figurines dont la ligne de vue n'est pas masquée et les autres). Il n'y a, par contre, aucune pénalité liée à la portée longue.
Une figurine d'une unité peut remplacer tous ses tirs par un seul lancer de grenade (sauf si elle utilise ses pistolets en corps-à-corps, cf. ci-dessous).

Charge et pistolets : une figurine chargée ne peut tirer qu'avec ses pistolets (sans pouvoir les remplacer par des grenades) contre des unités à moins de 1'' d'elle (éventuellement en « préparation de tir » si elle a choisi cette option en phase de mouvement ou bénéficie du stratagème « Tir décisif »). Une figurine qui charge ne peut utiliser que ses pistolets, et seulement contre une des unités qu'elle a chargé).

Avance : une unité qui a avancé en phase de mouvement ne peut pas tirer, sauf avec des armes d'assaut (et à -1).

Désengagement : Une unité qui s'est désengagée en phase de mouvement ne peut pas tirer, sauf si elle dispose du mot-clé VOL (règle classique, juste pour rappel).

Phase de combat

1. **Début de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « début de phase de combat » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).
2. **Marteau de fureur :** les unités qui ont chargé, bénéficient d'une aptitude leur permettant de « frapper en premier » ou du stratagème « contre-attaque » doivent, en alternance dans l'ordre du tour, effectuer un mouvement d'engagement, une frappe et un mouvement de consolidation.
3. **Combat normal :** les unités qui ont été chargées ou qui étaient déjà engagées au corps-à-corps en début de tour (et qui n'ont pas été activées en « Marteau de fureur »), doivent, en alternance dans l'ordre du tour, effectuer un mouvement d'engagement, une frappe et un mouvement de consolidation.
4. **Fin de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « fin de phase de combat » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).

Adaptations

Réussite : un résultat de « 6 » pour toucher est toujours une réussite.

Obstacles : les attaques effectuées à travers un élément de décor (barricade, fenêtre, …) subissent une pénalité de -1 à leurs tests pour toucher.

Phase de moral

1. **Début de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « début de phase de moral » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).
2. **Tests de moral :** toutes les unités qui ont perdu au moins un point de vie au cours du tour qui s'achève doivent effectuer un test de moral, en alternance dans l'ordre du tour.
3. **Fin de phase :** les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « fin de phase de moral » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).

Adaptations

Test de commandement : toutes les unités qui ont perdu des points de vie au cours du tour qui se termine doivent effectuer un test de moral. Le chiffre ajouté au D6 lors de ce test n'est pas le nombre de figurines tuées mais le nombre de blessures subies (somme des mortelles et non-sauvegardées) par l'unité au cours du tour qui s'achève.

Réussite : un résultat de « 1 » est toujours une réussite.

Echec :

- Si le résultat du test est supérieur à sa caractéristique de commandement, l'unité perd la différence en points de vie.
- Un véhicule non-personnage et sans profil dégressif perd également la différence en points de vie.
- Un véhicule avec profil dégressif utilisera la ligne inférieure à celle correspondant à ses points de vie tout au long du prochain tour (jusqu'à la prochaine phase de moral), mais ne perd pas de points de vie supplémentaires.
- Un personnage qui rate son test de moral ne perd pas non plus de points de vie supplémentaires, mais perdra ses capacités d'aura et subira une pénalité de -1 à tous ses tests (tir, corps-à-corps, pouvoirs psychiques et annulations, pouvoirs de C'tan, moral, …) tout au long du prochain tour.
- Un personnage véhicule avec profil dégressif cumule les pénalités des deux points ci-dessus.

Fin de tour

Les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent activer des effets qui ont lieu en « fin de tour/round » en alternance jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (dès qu'un joueur passe, il ne peut plus en jouer avant le tour suivant).