

# Blessures, Trauma et Mort

## Mémo sur les blessures & trauma

Ce mémo concerne les blessures et trauma que peuvent subir les figurines lors d'une bataille Kill Team et est complémentaire au mémo sur les phases de Tir et de Combat.

Chaque figurine possède un certain nombre de points de vie figurant sur [sa fiche](#) indiqués sous « PV ». Les combats, mais aussi les chutes ou autres événements, vont potentiellement faire chuter ces PV à 0. Dans ce cas, la figurine n'est pas forcément morte mais va devoir subir un **jet de trauma** (voir article sur la [phase de Tir](#) pour plus de précisions) afin de déterminer de la gravité de la blessure et, éventuellement, être retirée du plateau de jeu. Mais avant d'en arriver à ce stade, le processus est plus complexe. La séquence imagée ci-dessous permet de comprendre l'enchaînement des actions pouvant aboutir (ou non) à une blessure ou une « mort » dans le cas d'un combat (*il existe d'autres manières de se blesser lors d'une bataille, voir plus bas*).



# Blessures mortelles et blessures légères

Il existe deux types de blessures pouvant être infligées à une figurine :

- Les **blessures légères** qui sont « classiques » et ont un malus sur la suite de la partie lors de certaines phases. A noter que les blessures légères se « cumulent ». En effet, lors d'un jet de Trauma effectué par l'attaquant, chaque blessure légère ajoute +1 au jet. Donc, plus une figurine est blessée, plus grand est le risque qu'elle soit mise hors de combat.
- Les **blessures mortelles**. Ce sont des blessures classique à cette différence qu'elles sont plus directes : elles infligent 1 point de dégât à une figurine ciblée sans nécessiter de jet de blessure ni de sauvegarde (même invulnérable). Les aptitudes, sorts ou fiches techniques (entre autre) indiquent les cas où il s'agit de blessures mortelles.

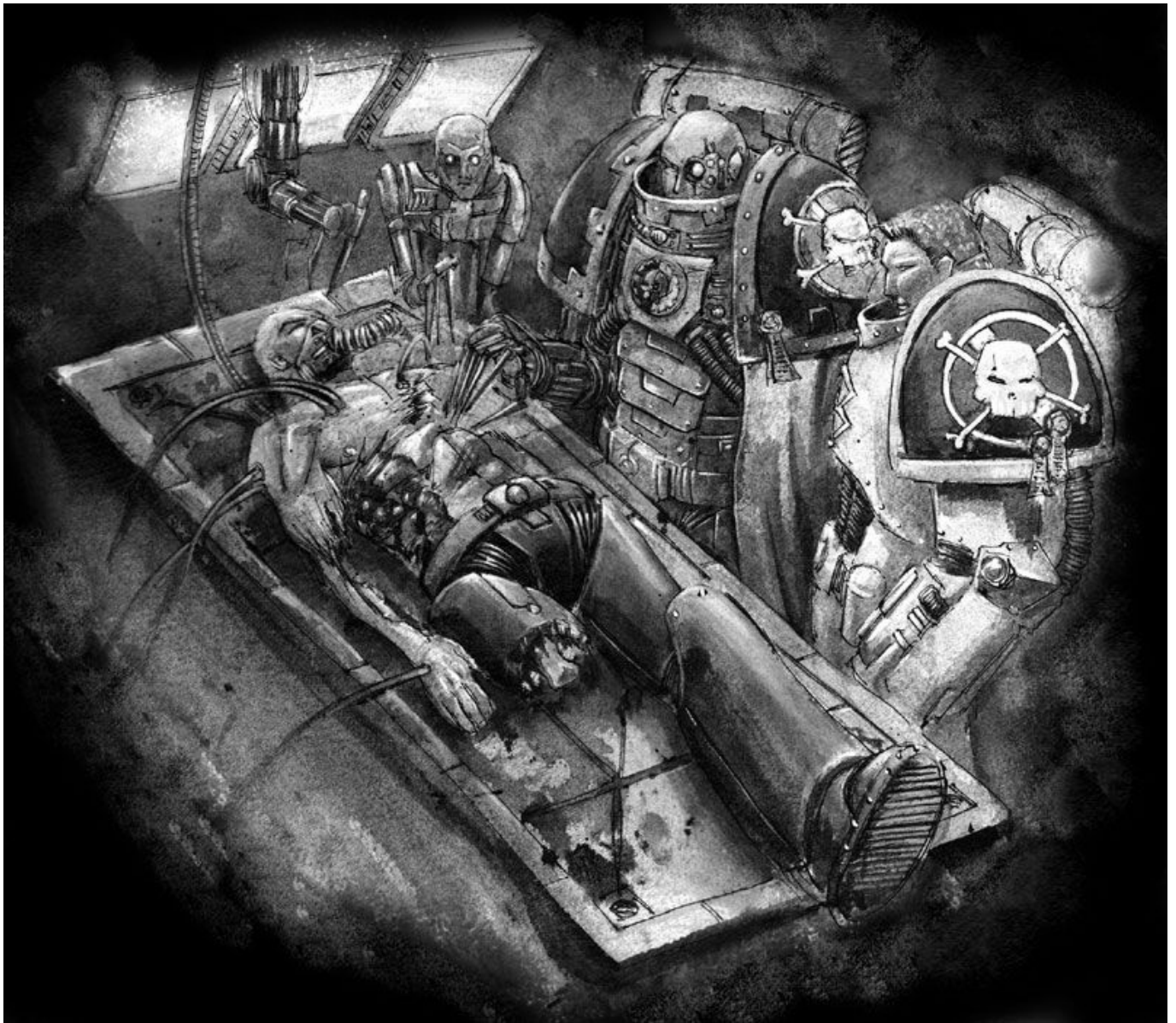
## Conséquences des blessures sur le déroulé d'une partie

Une figurine blessée va être impacté de manière significative pour le reste d'une partie (voir campagne) si elle a reçu une, ou plusieurs, blessures légères. On peut citer :

- Malus sur le jet de touche au tir,
- Malus sur le jet de touche au corps à corps,
- Malus sur le jet de trauma au tir et corps à corps (augmente le risque d'être mis hors de combat),
- Impose un test de sang-froid lors de la phase de moral,
- Pendant la phase de Moral : si toutes les figurines de la team sont blessées, la team est démoralisée,
- Pendant la phase de Moral : si plus de la moitié des figurines de la team est blessée il y a un jet de dés

pour savoir si la team est démoralisée.

- Impose un jet de dés dans le cas d'une campagne (guérison ou non) (p. 204)



## Quelques autres causes de blessures

Outre les blessures éventuellement infligées par les **ennemis**, il existe plusieurs autres manières de se blesser au combat. Voici une liste (non exhaustive) des blessures possibles :

- Utilisation d'aptitudes ou de tactiques (indiqué dans les descriptions)
- Blessures de pouvoirs psy (p.26) : sont provoquées par des sorts réussis, lancés par des psykers (indiqué dans

la description du sort)

- Péril du Warp (p.26) : Lors du test psychique, un double 1 ou un double 6 impose un lancé de dés infligeant des blessures mortelles au psyker
- Terrains dangereux (p.42) : entrer ou sortir de ces terrains peut provoquer des blessures mortelles (jet de dés)
- Chute (p.43) : Si une figurine se trouve à 1" d'un bord et qu'elle est touchée, elle peut basculer dans le vide (jet de dés). Elle risque alors de se blesser (jet de dés par tranches de 3" de hauteur de chute).
- Règles spéciales des Kill Kones ou missions (indiqué dans les descriptions)
- Tout autre règle « libre » que les joueurs souhaitent communément s'imposer lors d'une partie □
- Etc.

## Blessures et campagne

Dans le cas d'une campagne, le joueur doit tirer aux dés pour savoir si les figurines blessées se rétablissent ou pas. De plus, pour les figurines ayant été mises hors de combat leur sort sera également entre les mains d'un jet de dés. Elles pourront, selon les résultats, être : mortes, en convalescence, rétablies ou bien, au contraire, « boostée » par cette « Dure Leçon ». Détails à retrouver dans le livre de base p.204





## Questions / Réponses

Vous pouvez aussi consulter la [FAQ complète](#) disponible sur ce site, les [commentaires des designers](#) et les [errata officiels](#).

*Ce site propose quelques fiches permettant de comprendre les mécaniques de jeu. Ce sont des "mémos", mis la disposition de tout le monde. En cas d'inexactitudes ou imprécisions dans ces pages merci de me [contacter](#).*

*Article proposé par Astartes.Space.*