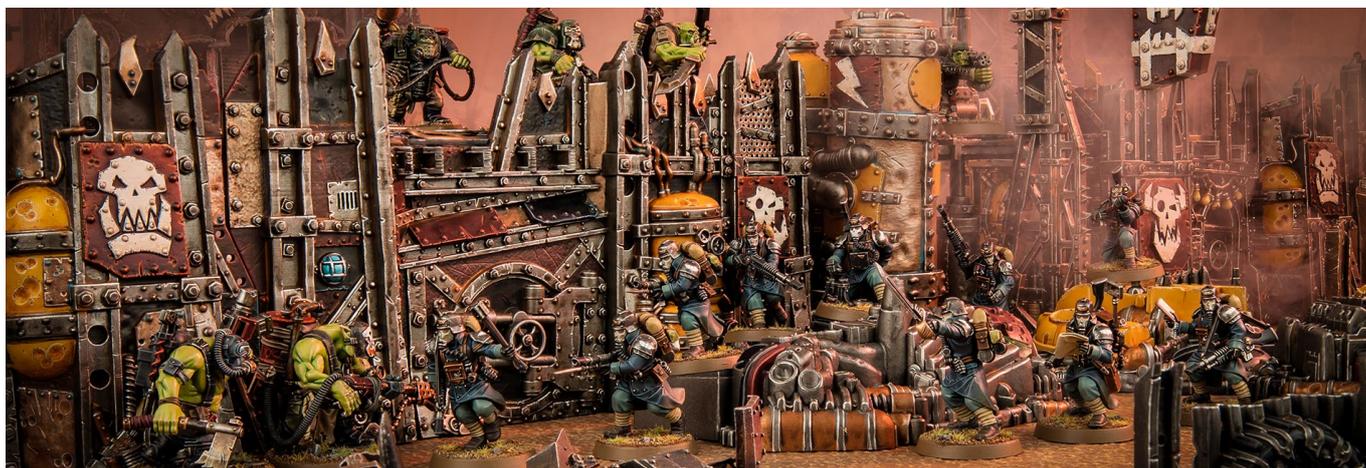


Déroulement d'une partie KT 2021

Modes de jeu

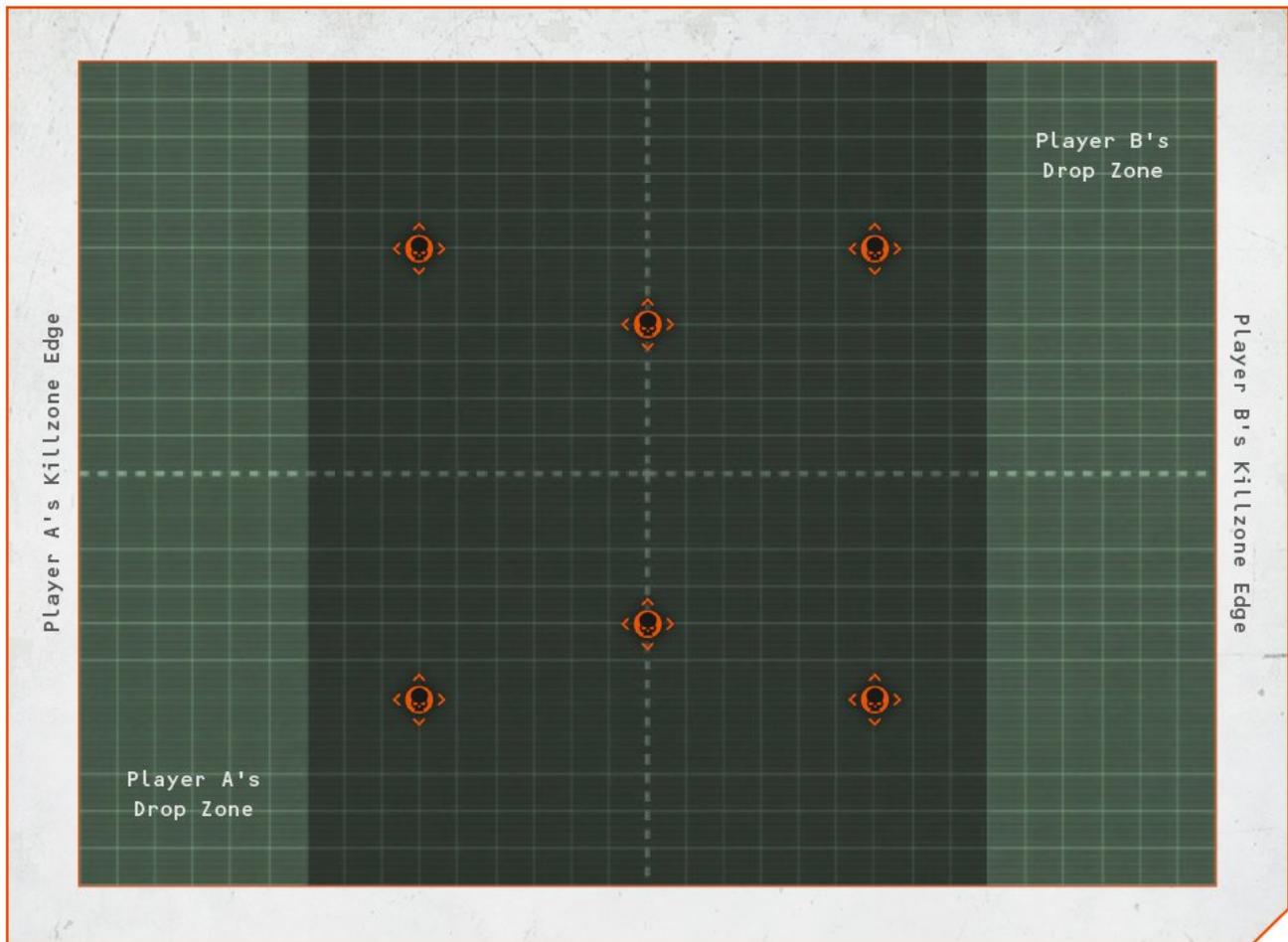
Cet article présente les diverses séquences d'une partie de jeu pour la version 2021 de Kill Team (vous trouverez en bas de page une feuille de référence proposée par le groupe Kill Team France à télécharger pour vos parties). Pour mémoire, il est possible de faire une partie en choisissant l'un des 3 modes disponibles. Selon le mode, il peut y avoir un impact sur les séquences de jeu, mais la mécanique générale reste cependant la même. Ces 3 modes sont (p. 81) :

- **Jeu Libre** (p.82 à 87) : il s'agit, comme son nom l'indique, d'un mode totalement libre permettant aux joueurs de s'affranchir de règles, d'en créer de nouvelles, d'envisager une partie où les 2 factions ne sont pas équilibrées, etc. Ce mode est aussi indiqué pour les premières parties afin de prendre en main certains aspects du jeu sans forcément tout intégrer. Par exemple, ce mode permet de se focaliser sur les déplacements et affrontements sans utiliser de stratagèmes ou d'Opés Tactiques.
- **Jeu Égal** (p.88 à 93) : c'est un mode équilibré mécaniquement qui nécessite de respecter toutes les règles de Kill Team. C'est un mode de jeu qu'on peut utiliser dans le cadre de parties compétitives, comme un tournoi par exemple.
- **Jeu Narratif** (p.97 à 141) : vous aimez les histoires, avez envie de créer une campagne narrative, que vos agents gagnent de l'expérience, se ravitaillent, et se soignent entre 2 batailles ? Ce mode de jeu est fait pour vous.



Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en 4 tournants (tours) qui se répètent et sont séquencés de manière identique (en dehors de quelques exceptions). Avant le premier tournant, il convient de préparer la bataille. Ces informations sont données dans le manuel de base pour chaque mode (ils diffèrent peu pour le mode égal et narratif).



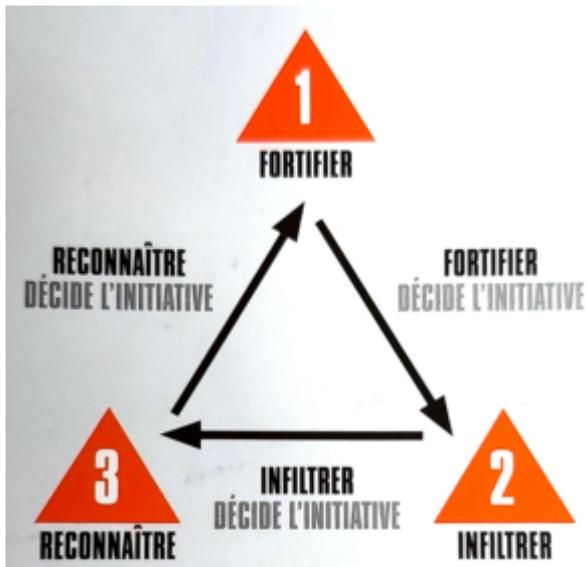
Préparation de la partie

Voici ce qu'il convient de faire avant de commencer une mission (détails p. 84, 92 & 116) :

1. Déterminer la mission (on choisit la mission à jouer) et lire le briefing,
2. Choisir la kill zone : installer les décors les pions objectifs, etc. (la plupart des missions proposées dans les livres indiquent où placer les décors et objectifs),
3. Choisir les zones d'insertion : c'est dans ces zones que seront déployés les agents. (la plupart des missions proposées dans les livres indiquent où sont déployés les agents),
4. Choisir sa kill team, les opés tactiques et l'équipement : hors jeu libre, les cartes opés tactiques donnent des

objectifs secondaires à remplir. En cas de succès, ces derniers offrent des points de victoire (PdV). Concernant l'équipement, chaque joueur choisi jusqu'à 10 points d'équipement pour équiper ses agents. L'équipement diffère en fonction des factions et se trouve généralement avec les cartes techniques (dans le Compendium par exemple), [Voir l'article sur la composition des Kill Team.](#)

5. Placer les barricades & les agents. Chaque joueur place tour à tour 2 barricades (une à la fois) à  de la zone d'insertion. Ensuite le défenseur place tous ses agents dans les zones dédiées avant que l'attaquant fasse de même,
6. Phase de repérage : cette phase n'est jouée **que lors du premier Tournant**. Elle permet d'obtenir un avantage de prébataille parmi 3 proposés et de déterminer qui aura l'initiative (*Fortifier* > *Infiltrer* > *Reconnaître*). Chaque joueur, secrètement, prend un nombre de dés correspondant à l'avantage choisi, puis les 2 joueurs révèlent leur choix.
 - **Fortifier** : permet de placer une barricade supplémentaire, donc 3 au lieu de 2
 - **Infiltrer** : permet une seule fois au premier tournant de changer l'ordre d'un agent (dissimulation ou engagement)
 - **Reconnaître** : permet d'accomplir une [action sprinter](#) gratuite



Déroulement de la bataille

Une fois la préparation de la bataille achevée, le premier tournant commence. Chaque tournant (4 pour une bataille) respecte la séquence suivante (p. 56 à 60) :

1. **Phase d'initiative** : Lors du premier tournant les joueurs attribuent des ordres aux Agents et placent le jeton correspondant du côté orange (préparé) et déterminent qui a l'initiative en fonction du résultat de la phase de repérage. Lors des tournants 2 à 4, les joueurs déterminent qui a l'initiative en tirant aux dés. En cas d'égalité c'est le joueur qui n'avait pas l'initiative au tournant précédent qui commence.

2. **Phase de stratégie** :

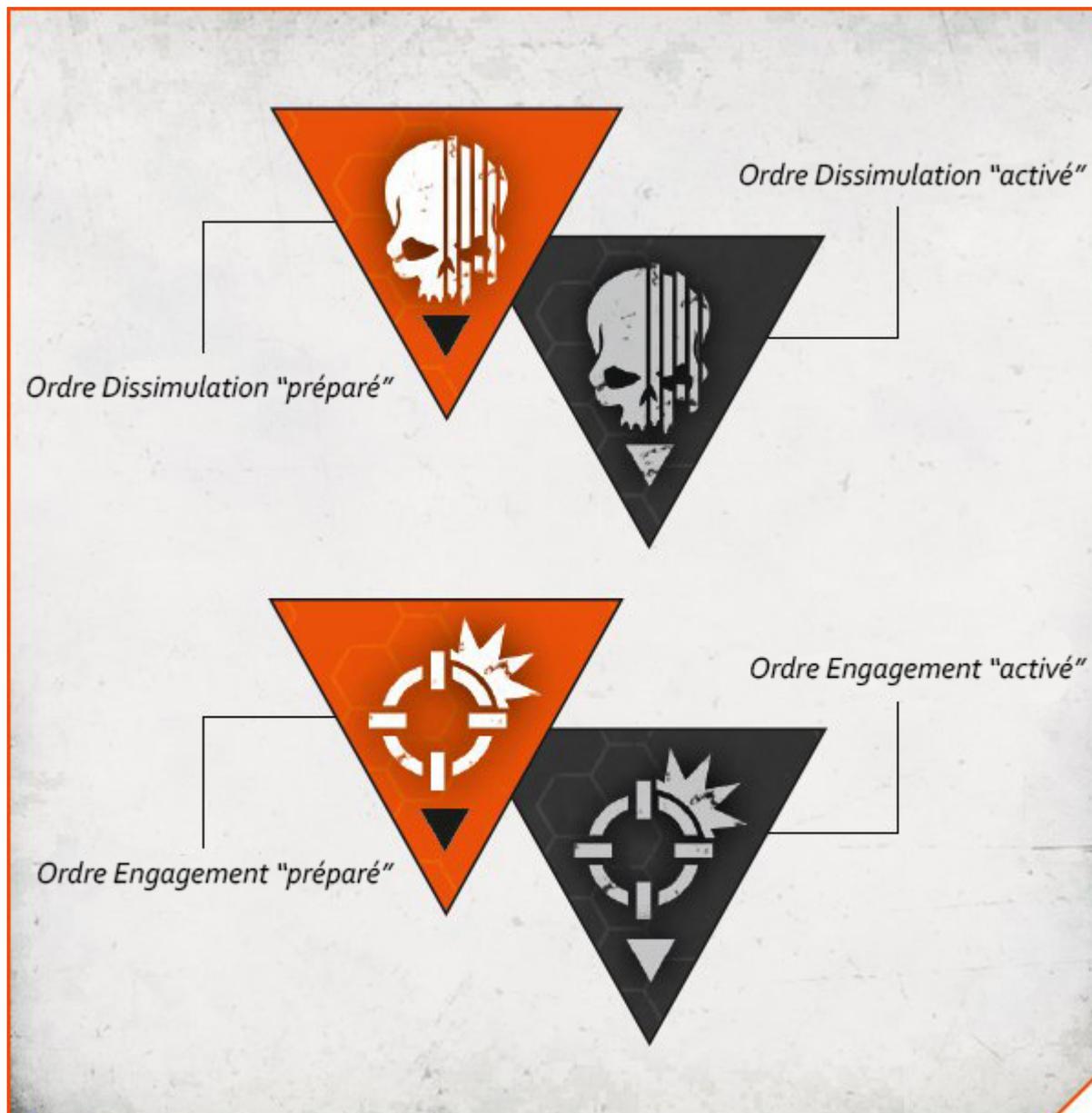
- Cette phase permet de générer des points de commandements (PC)* soit 1 PC par joueur. Au premier tournant (uniquement), si un leader est présent sur la table, il offre **2 PC supplémentaires**. (donc 3 au premier tournant). Les PC sont dépensés pour utiliser des subterfuges stratégiques ou tactiques,
- Permet de jouer des subterfuges **stratégiques** en commençant par le joueur ayant l'initiative. Les effets de ces subterfuges sont à résoudre

immédiatement,

- Permet de révéler la cible : En commençant par le joueur ayant l'incitative, les joueurs révèlent les cartes Opés Tactiques qui peuvent l'être à cette phase (chaque opés tactique informe de l'instant où elle doit être révélée). Les opés tactiques se trouvent à la fin du manuel de base ou en jeu de cartes.

3. Phase d'affrontement : C'est durant cette phase que, en commençant par le joueur ayant l'incitative, on active des agents préparés et qu'on leur fait exécuter des actions. Cette phase se joue en alternance et dure jusqu'à ce que tous les agents aient été activés.

- Accomplir les actions : permet, en alternance, d'activer des agents préparés (jeton dissimulation ou engagement côté orange) et effectuer l'une des 9 actions disponibles. ([voir article sur les actions](#)),
- Une fois tous les agents activés et les actions résolues, le tournant se termine et un nouveau commence jusqu'à ce que 4 tournants aient été joués (même s'il ne reste qu'un seul joueur, l'autre ayant perdu tous ses agents).



***Ne pas confondre**

Les Points de Commandement (PC) ; sont utilisés pour jouer des subterfuges tactiques et stratégiques,

Les Points d'Équipement (PE) : permettent aux joueurs en début de partie « d'acheter » des équipements proposés pour leur faction,

Les Points de Vie (PV) : nombre de points de vie d'un agent (cf. p. 68). A 0 PV, l'agent est retiré,

Les Points de Victoire (PdV) : Points attribués en cas de réussite d'un objectif ou d'un objectif d'Opés Tactique. Permet de déterminer le vainqueur d'une bataille,

Les Limites de Points d'Action (LPA) ; Indiqués sur les cartes techniques des agents, ils permettent de savoir de combien actions dispose un agent par activation.

[Un article est dédié au descriptif des Points](#)

Feuille de référence

Le groupe [FB Kill Team France](#) propose une feuille de référence résumant le déroulé d'une bataille. Cette dernière est disponible au format PDF (cliquez sur l'image ci-dessous).

Feuilles de référence

1. Sélectionner et prendre connaissance de la mission
2. Déterminer la Killzone
3. Placer les pions d'objectif
4. Placer les éléments de la Killzone
5. Choisir sa zone d'insertion
Tirer aux dés, le gagnant décide qui est l'ATTAQUANT et qui est le DEFENSEUR
6. Choisir votre Kill Team
1 PC au 1^{er} tournant + 2PC si votre kill team contient un leader

7. Choisir les opés tactiques
Choisir 6 cartes d'un même archétype (jusqu'à 3 peuvent être tirés des opés tactiques de sa faction) puis tirer piocher 2 et défausser 1 jusqu'à avoir 3 opés tactiques
8. Choisir de l'équipement
Dépenser jusqu'à 10 PE
9. Placer les Barricades
2 barricades par joueurs en commençant par le défenseur, placer à  de sa zone

10. Placer les agents
Le DEFENSEUR commence par TOUT ses agents AVEC les ordres engagement ou dissimulation
11. Repérage
1 dé = +1 barricade à poser
2 dés = changer l'ordre d'un agent durant le 1^{er} tournant
3 dés = 1 action de Sprint gratuite
12. Commencer la bataille
Initiative suite au repérage = 1>2 / 2>3 / 3>1 sinon l'attaquant choisi
13. Fin de partie
Décompte des PV et déterminer le vainqueur

Structure de bataille

4 Points tournants par bataille

Phase d'initiative

- préparer les agents
- Jet d'initiative

Phase de Stratégie

- +1 PC
- Jouer les Subterfuges Stratégiques
- Révéler les opés tactiques

Phase d'affrontement

- Sélectionner un agent
- Préparé
- choisir son ordre
- effectuer ses actions

Ordre Engagement

- Peut faire toutes les actions
- Visible dans les couverts légers

Ordre Dissimulation

- Ne peut pas Charger ou Tirer
- Non visible dans les couverts légers

Ligne de vue

- Ennemi avec l'ordre Engagement**
- Peut tirer dessus s'il est visible et non masqué
- Ennemi avec l'ordre Dissimulation**
- Peut tirer dessus s'il est visible, non masqué et non couvert

Couvert / Masqué

- A couvert**
- Un agent à  du terrain ou d'un autre agent sur la ligne de couvert.
- Masqué**
- Plus loin que  de tout terrain lourd sur la ligne de vue et que le tireur n'est pas à  de ce terrain



Blessé

- Un agent est blessé s'il a perdu PLUS de 50% de ses PV
- Un agent blessé retire 1 à ses jets de tir et de combat
- Un agent blessé réduit de 1  sa caractéristique de mouvement

PA X	Retirer X de de Defense à l'adversaire
BARRAGE	Mesure du couvert différente, si solee caché, couvert OK
EQUILIBRE	Vous pouvez relancer un de vos dés d'attaque
REPARATION X	Après avoir tirer contre une cible = une attaque contre chaque agent à X de la cible. VOIR LDR / pas d'état d'alerte
BRUTAL	L'adversaire ne peut parer qu'avec des critiques
INCASSANT	Peut relancer certains ou tous vos résultat de 1
FUNILLAIRE	Répartir les attaques entre la cible valide et les autres cibles à 2" autour
LOURD	Peut pas Charger, battre en retraite, mouv normal si il tire
SURCHAUFFE	Pour chaque 1 = 3 BM à la cible qui tir les agents ennemis ne sont pas a couvert
INDIRECT	Non affectée par les AP. X = résultat à effectuer pour sa BV
SVINU X+	Les crit sont infligés sur X+. exemple létal 5 = crit 5 et 8
LÉTAL X	Utilisable une seule fois par partie
LIMITÉ	Pour chaque Critique, infligez X BM avant les autres jets
BM X	L'agent ciblé ne peut pas utilisé sont couvert
PAS DE COUVERT	Si au moins une critique = PA X
PX	Pour chaque critique, infligez X BM à chaque autre agent visible à 1" de la cible principale
FAUCHAGE X	Peut relancer certains ou tous vos dés d'attaque
IMPLACABLE	Si au moins 1 crit = peut transformer 1 normale en crit
PERFORANT	Portée max de l'arme
PORTÉE X	Tant qu'il est Dissimuler, l'agent peut faire une action Tirer
SILENCIEUX	Pour chaque touche critique, infligez X BM à la cible et à chaque agent visible à 2" de la cible
PROJECTION X	Si au moins une touche critique = -1 APL (max 1/agent)
ETOURDISANT	1ère critique = retire 1 touche normal à la cible
EFFONDRENT	2ème critique = APL -1 à la cible
CAU	
TORRENT X	Après avoir effectué les jets d'attaques contre la cible, cibler une autre fig à 2" de l'originale et valide et tirer
ENCOMBRANT	Tirer coûte 1 APL en plus. Ne peut pas tirer en Etat d'Alerte



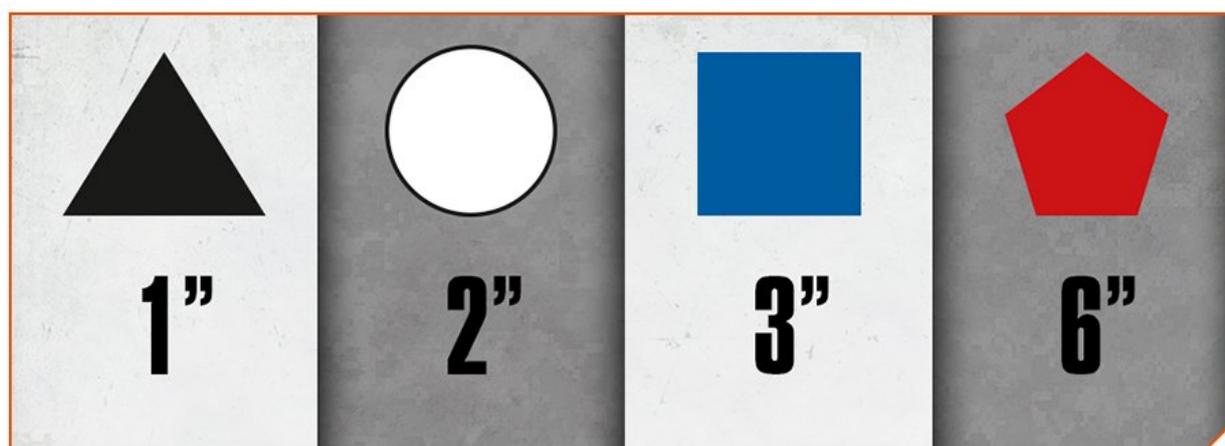
ACTIONS

1 même action maximum par activation

- Passer** 1 LPA
- Peut être utiliser plusieurs fois
- Mouvement Normal** 1 LPA
- Bouge de sa caractéristique 
- pas après battre en retraite ou charger et pas si l'agent est à portée d'engagement ()
- Charger** 1 LPA
- Bouge de sa caractéristique  + 1  mais doit finir à portée d'engagement
- pas après mouvement normal, battre en retraite ou sprinter et pas si l'agent est à portée d'engagement. Action impossible si l'agent à l'ordre dissimulation.
- Battre en retraite** 2 LPA
- Bouge de sa caractéristique  mais doit finir hors de portée d'engagement au début et à la fin de cette action
- pas après mouvement normal ou charger
- Sprinter** 1 LPA
- Bouge de 
- pas après Battre en retraite ou charger et pas à distance d'engagement
- Ramasser** 1 LPA
- Ramasser l'objectif
- impossible si à portée d'engagement
- Tirer** 1 LPA
- pas si l'agent est en Dissimulation et pas s'il est à portée d'engagement
- L'attaquant fait ses jets et compare sa CT
- Le défenseur lance autant de dé que de DF et compare à sa SVG
- Les dégâts non sauvegardés sont infligés
- Combattre** 1 LPA
- agent à portée d'engagement
- Augmenter de 1 la CC pour chaque figurine amie à  qui soutien et qui n'est pas à  d'un autre agent ennemi
- les joueurs lancent leurs dés d'attaque et les comparent à leur caractéristique de CC
- De manière alternatif en commençant par l'attaquant, ils décident de Parer ou Frapper
- Tir en état d'alerte** 0 LPA
- Une attaque de tir avec un malus CT de 1 par agent par tour
- Seul un agent avec Engagement et hors de portée d'engagement



Rappel du système de mesure



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.