

Déroulement d'une bataille

Les batailles à Kill Team

Kill Team, comme Warhammer 40 000, propose un déroulé précis de la manière dont se livrent les batailles en adoptant la nomenclature suivante :

- Une campagne (option) se décompose en plusieurs **BATAILLES**
- Une bataille se décompose en plusieurs **ROUNDS**
- Un round se décompose en plusieurs **PHASES**
- Une phase comporte une suite ordonnée d'actions appelées **SÉQUENCES** que les joueurs vont effectuer par **TOURS**



Les diverses phases d'un round

Il existe plusieurs phases dans Kill Team qui sont à effectuer dans un ordre précis restant toujours le même à l'exception de la phase de reconnaissance (optionnelle et/ou dépendant du scénario) s'effectuant avant la disposition des figurines sur la table de jeu. Exception faite de la phase de reconnaissance, l'ordre est le suivant :

1. **Phase d'initiative** : elle va permettre de savoir quel joueur à l'initiative pour **chaque phase pendant la durée du round** (certaines règles, tactiques ou aptitudes, permettent pour des actions spécifiques de prendre l'initiative sur les autres joueurs, même si on ne l'a pas). Le choix du joueur ayant l'initiative se fait au jet d'un D6.
2. **Phase de Mouvement** : Le principe est de déplacer (ou pas selon les choix du joueur) toutes les figurines. La priorité revient au joueur ayant l'initiative. Cette phase ne se joue pas à tour de rôle : un joueur déplace toutes ses figurines puis passe la main au suivant une fois qu'il a terminé.
3. **Phase Psychique** : Cette phase permet d'utiliser les pouvoir Psy des figurines. Elle n'est pas toujours jouée car elle nécessite que le mot clé PSYKER figure sur la [fiche de la figurine](#). Si aucun joueur ne possède de figurine avec ce mot clé, cette phase est ignorée.
4. **Phase de Tir** : Pendant cette phase les figurines le pouvant vont utiliser leurs [armes de tir](#). Contrairement à la phase de Mouvement, la phase de Tir se joue à tour de rôles (joueur 1 tire, puis c'est au joueur 2 etc).
5. **Phase de Combat** : Cette phase ressemble beaucoup à la phase de tir, mais se concentre sur les combats aux [corps à corps et les armes idoines](#).
6. **Phase de Moral** : Cette phase va permettre de connaître le moral des Kill Team afin de savoir si elles sont démoralisées (concerne la Kill Team) et gardent leur

sang-froid (concerne les figurines blessées)

Une fois que les 6 phases ont été jouées, le round se termine et la bataille continue avec un nouveau round. Généralement les scénarios indiquent le nombre de rounds que compte une bataille. Ce nombre peut parfois varier en fonction d'un tirage au D6. Une fois tous les rounds épuisés, la bataille est terminée.



Post-it

Une bataille se décompose en rounds découpés en 6 phases (+1 round optionnel avant de placer les figurines). Chaque phase est unique qui doit être jouée dans l'ordre. Une phase comporte des séquences permettant d'enchaîner les actions dans le bon ordre.

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 à la disposition de tout le monde. En cas d'inexactitudes ou imprécisions dans ces pages merci de me [contacter](#).

Article proposé par Astartes.Space.

