

Phase de Moral

Mémo sur le Moral dans Kill Team

Le moral est divisé en deux composantes, représentant le moral de la kill team dans son ensemble et la bravoure individuelle de chaque membre de l'équipe. Perdez plus de la moitié de votre équipe et il y a des chances que votre équipe soit brisée, appliquant des pénalités pour toucher à toutes vos figurines, tandis que les figurines avec des blessures légères risquent de perdre leur sang-froid, les empêchant d'agir pendant tout un tour.

La phase de Moral suit la [phase de combat](#) et se joue également à tour de rôle. C'est la dernière du Round de bataille. Elle n'est pas optionnelle, mais si les conditions ne sont pas remplies elle est ignorée.

Pour les règles complètes, il convient de se reporter à la page 36 du manuel de base.



Created by Mr. nipples

Séquence de la phase de Moral

- **Kill Team démoralisée.** Il convient de voir si la Kill Team est encore vaillante ou que son état psychologique est tel qu'elle est démoralisée. Il est à noter qu'une Kill Team démoralisée le reste jusqu'à la fin de la Bataille ! Une Kill Team démoralisée doit passer des tests de sang-froid (voir plus bas) à chaque phase de Moral pour toutes les figurines sur le plateau. De plus des pénalités aux jets de touche sont appliquées.

Vérifier si la Kill Team est démoralisée :

- Une Kill Team est **toujours (de fait)** démoralisée si :
 - Toutes les figurines ont des blessures légères,
 - Toutes les figurines sont secouées,
 - Toutes les figurines sont hors de combat (:p)
- Une Kill Team est **potentiellement** démoralisée si :
 - plus de la moitié des figurines ont des blessures, sont secouées ou hors de combat. Pour vérifier si la Kill Team est démoralisée on lance 2D6 et on compare le résultat à la plus haute capacité de Commandement (Cd) disponible (autres que les figurines secouées ou hors de combat). Si le résultat est supérieur à cette Cd, la kill team est démoralisée et le restera jusqu'à la fin de la bataille.
- **Fin de l'état « secoué ».** Si des figurines étaient secouées, elles reprennent leurs esprits et ne le sont plus à partir de ce moment-là. S'il y a des pions secoués sur le plateau, il convient de les retirer.
- **Tests de Sang-froid.** Si une figurine a une figurine légère (même si elle n'a pas été blessée à ce round mais

précédemment) et si la kill team est démoralisée, il faut faire un test de Sang-froid. Pour cela il faut lancer 1D6 et appliquer des modificateurs (cf p. 36). Si le résultat du lancer est supérieur à la caractéristique de Commandement (Cd) de la figurine, le test est un échec et la figurine est secouée. (Note qu'il est possible à une figurine pour laquelle on avait terminé l'état « secoué » de l'être à nouveau, par exemple si elle est blessée).



Figurine secouée

Une figurine secouée ne peut rien faire ! Elle ne peut pas se déplacer, ni Réagir, ni tenter de manifester des pouvoirs psychiques, ni tirer, ni combattre, ni contrôler des objectifs, ni utiliser des Tactiques, et ainsi de suite. Cependant, les aptitudes d'une figurine secouée fonctionnent encore, sauf mention contraire.

Questions / Réponses sur la phase de moral

Vous pouvez aussi consulter la FAQ complète disponible sur ce site (*bientôt disponible*), 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.