Phase de Mouvement

Mémo sur les mouvements Kill Team

Phase numéro 2 après la phase d'initiative dans le déroulement d'une bataille, la phase de mouvement pourrait sembler assez simple de prime abord : déplacer ses unités. Dans l'absolu, c'est tout à fait ça, mais la phase de mouvement recèle de nombreuses subtilités pouvant faire pencher la balance vers la victoire ou la défaite. Cet article résume brièvement cette phase et propose quelques mémos.

Pour les règles complètes, il convient de se reporter aux pages 21 à 25 et 42, 43 du manuel de base.



Quelques informations générales

- La phase de mouvement, contrairement à la phase de tir, ne se joue pas en alternance : le joueur 1 déplace toute ses unités, puis c'est au tour du joueur 2 etc.

Cependant, certains mouvements peuvent appeler à des réactions des joueurs adverses. Ce n'est donc pas une phase où un seul joueur agit !

- La caractéristique Mouvement (M) des fiches des figurines est à utiliser pour savoir de combien de pouces elle peut se déplacer au MAX. (1 pouce = 2.54 cm).
- Une figurine n'est pas obligée de se déplacer au maximum de sa capacité.
- Orienter une figurine est considéré comme un mouvement (donc, ça compte comme tel). Cependant il n'y a pas d'arc de tir dans Kill Team ni d'orientation. (consultez la FAQ Kill Team du site pour en savoir plus)
- Les figurines possédant le mot clé **VOLER** ont des capacités spéciales appliquées aux mouvements (généralement des dérogations ou absence de malus).

A/ les mouvements « normaux »

Les mouvements normaux sont simple à effectuer : il s'agit simplement de déplacer une figurine d'une distance maximum indiquée sur la fiche technique sous le (M). Cette valeur s'exprime en pouces. La figurine peut se déplacer dans toutes les directions, mais doit observer certaines règles : par exemple elle ne peut pas franchir un terrain infranchissable (voir p.42, pour les règles avancées) ou encore terminer son mouvement à moins de 1″ d'une figurine ennemie (voir la règle des 1″ ci-dessous) et sur une surface stable (cf syndrome de la figurine chancelante, p.25), etc.

A noter que l'orientation de la figurine n'a pas d'importance pour tirer (pas d'angle de tir à Kill Team). Cependant, une rotation est tout de même considérée comme un mouvement et compte comme tel comme l'indique le manuel de base (p. 21).



B/ les mouvements « spéciaux »

Il existe plusieurs mouvement spéciaux, certains sont des mouvements à l'initiative du joueur, qu'on pourrait appeler « volontaires » (Avancer, préparer, charger) et d'autres qu'on pourrait considérer comme « involontaires » : par exemple lors d'une chute ou encore si une figurine se trouve à 1″ d'une figurine ennemie au début de la phase.

Les mouvements spéciaux sont exposés pages 22, 23, 24 (règles normales) et 42, 43 (règles avancées).

Tableau de synthèse des mouvements spéciaux

Ce tableau ne prend pas en compte les exceptions, tactiques etc. Référez-vous au manuel de base.

NOM	Description	Avantage(s)	Inconvénient(s)	Remarque(s)
AVANCER	Lancé de dé permettant d'augmenter la capacité de mouvement (M) d'une figurine	Parcourir une plus grande distance que la normale	Impossible de charger, réagir ou tirer à ce **round**	Impossible à faire si la fig est à 1″ d'une fig ennemie.

PRÉPARER	Désigner une figurine et la déclarer comme préparée en vue de la phase de TIR	Obtenir un avantage à la phase de Tir (les fig. préparées tirent avant les autres).	Il ne peut pas y avoir de mouvement ET de préparation (soit l'un, soit l'autre). En cas de déplacement (suite à une charge), la figurine n'est plus préparée.	Impossible à faire si la fig est à 1″ d'une fig ennemie.
BATTRE EN RETRAITE	Situation où une fig commence la phase à 1″ d'une figurine ennemie. Elle peut (seulement) : rester sur place ou battre en retraite	Désengager un combat au corps à corps.	Impossible de charger, se préparer ou réagir à ce **round**. Impossible de tirer à ce **round** (sauf si la fig possède le mot clé VOL)	Impossible de battre en retraite si la fig. a été chargée ce tour-ci.

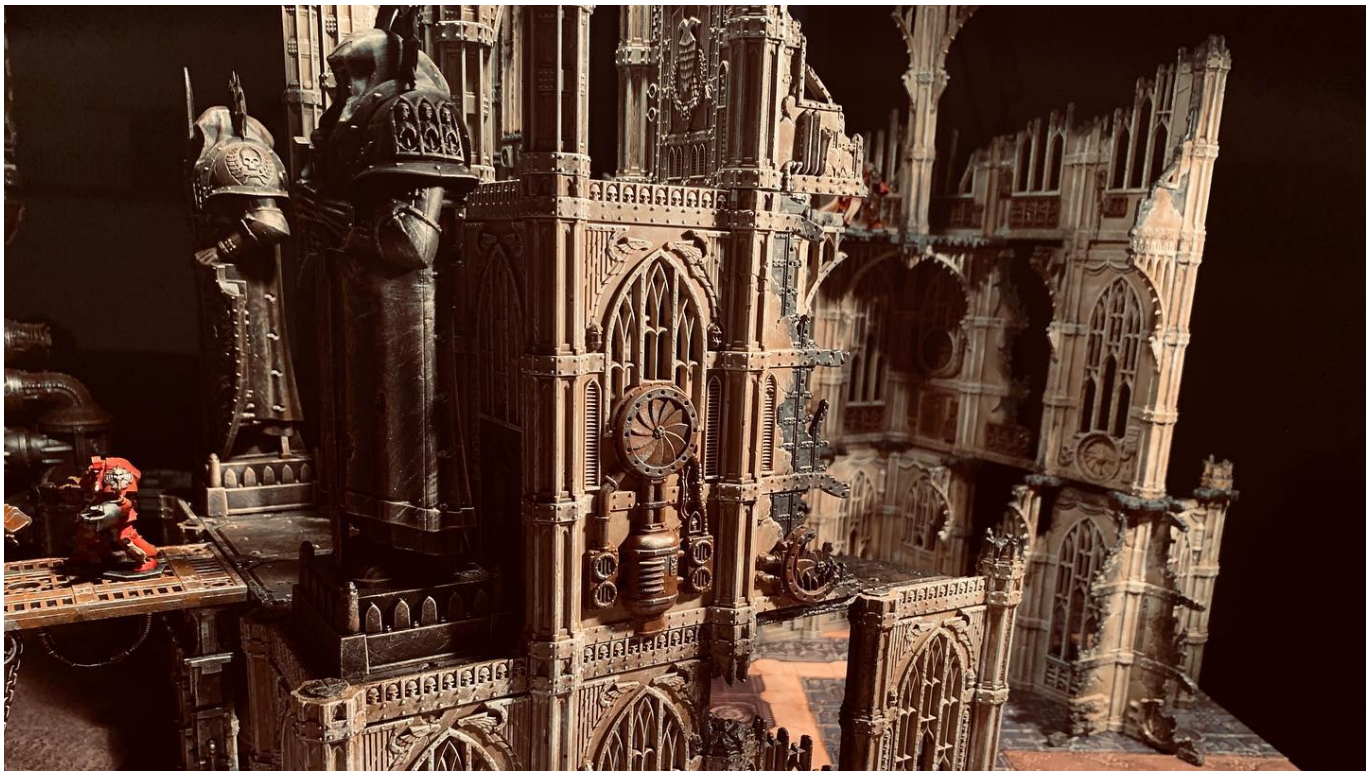
CHARGER	Permet de déclarer une charge en choisissant une figurine et en désignant une fig. ennemie (cible de la charge)	Permet de se rapprocher d'une fig. ennemie à 1″ pour engager un combat	Déclenche des réactions de la part de la cible (tir en état d'alerte, repli). Peut échouer	La cible de la charge doit se trouver à plus de 1″ et moins de 12″ de la fig. qui charge. Suivre la séquence de charge.
ESCALADER	Mesurer une distance verticale pour escalader ou franchir	Permet de franchir ou escalader des éléments de décors de plus de 1″ de haut.	Le mouvement doit se terminer sur une surface stable, impossible de terminer un mouvement en train d'escalader (impossible d'escalader)	Si la fig possède le mot clé VOL, la distance verticale n'est pas comptée.
FRANCHIR	Franchir ou escalader des barrières / petits éléments de décors	Permet de franchir des obstacles de 1,5″ de haut max sans décompte de mouvement.		Si la fig possède le mot clé VOL, la règle est ignorée.

BONDIR	Sauter au dessus de trous, précipices, d'un bâtiment à l'autre, etc	Permet de faire un bond entre 2 structures éloignées de 2″ max, ou bords d'un trou de moins de 2″ de large. La distance verticale parcourrue n'est pas comptée.	La figurine doit avoir assez de mouvement (M) pour atteindre l'autre bord. impossible de faire des bonds en alititude de plus de 1″ (monter) ou 6″ en descente.	Règles spéciales pour les bonds avec gains ou perte d'altitude (bonds vers le haut ou le bas). Si la fig possède le mot clé VOL, la règle est ignorée.

Séquence de charge (cf. p.24)

1. Choix de la figurine qui charge
2. Choix de la cible (à plus de 1″ et moins de 12″)
3. Déclaration de charge (on informe les joueurs de la charge et de la cible)
4. Réaction de la cible (si le joueur le souhaite et si la figurine ne se trouve pas à 1″ d'une figurine ennemie). =>
    1. **Tir en Etat d'Alerte** : tir pour lequel un jet de touche de 6 est requis.
    2. **Repli** : impossible si la figurine a déjà effectuée un mouvement ou charge pendant la phase. Possibilité de se replier même s'il y a eu un tir en état d'alerte. La distance de repli est de 3″ et doit se terminer à plus de 1″ d'une figurine ennemie. Hors mot clé VOL, la figurine repliée ne pourra plus tirer ni réagir à ce Round.

5. Lancement de dés pour déterminer la **Distance de Charge**.
6. Mouvement de charge. Le mouvement de charge d'une figurine doit se terminer à 1″ ou moins de la cible de la charge, si ce mouvement est impossible, la charge est ratée (mais un déplacement est possible en appliquant les règles générales des déplacements). Une seule charge possible par figurine par phase de Mouvement, la figurine ne peut plus tirer jusqu'à la fin du **round**.



Règle des 1 pouce

Quand une figurine se trouve à 1″ d'une figurine ennemie elle est dans une position spéciale ayant plusieurs impacts sur le jeu. En premier lieu, il est important de se rappeler qu'on ne peut pas terminer un mouvement à 1″ d'une figurine ennemie. Se trouver à 1″ est un acte « volontaire » qui a pour principal but de s'en rapprocher pour combattre au corps à corps (voir **charger** ci-dessus). Si la charge est réussie, 2 figurines au moins peuvent se trouver à 1″ l'une de l'autre. Les déplacements seront alors spécifiques et les manières de combattre également. A noter que dans le cas d'une Chute, la

règle des 1″ s’applique également.



Questions / Réponses sur la phase de mouvements

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.