

Anatomie fiches techniques KT

Pour débuter à Kill Team il est nécessaire de posséder le livre des règles et quelques figurines (voir cet article : [débuter à Kill Team](#)). Chaque figurine de votre Kill Team a des caractéristiques concernant ses capacités, son équipement, etc. Cette figurine porte une ou des armes possédant elles aussi plusieurs caractéristiques. Il est indispensable de connaître toutes ces caractéristiques pour jouer car elles définissent à peu près tout ce qu'il est possible de faire en jeu. Selon les factions, les fiches diffèrent, mais la structure reste identique, facilitant la lecture et l'utilisation. Cet article vise donc à découvrir et résumer ce que sont ces fiches, il se base sur le manuel de base qu'il annote.

Cet article concerne la version 2018 de Kill Team, pour la version 2021 merci de vous référer à [cette page](#).

Fiches des figurines

GREY KNIGHT

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv	Max
Grey Knight	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+	-
										1
<p>Cette figurine est armée d'une épée de force Nemesis, d'un bolter Storm, de grenades Frag, de grenades Krak et de grenades anti-psy. Jusqu'à 2 Grey Knights de votre kill team peuvent être Grey Knight Gunners, et 1 Grey Knight de votre kill team peut être Justicar. 2</p>										
OPTIONS D'ÉQUIPEMENT	<p>• Cette figurine peut remplacer son épée de force Nemesis par une hallebarde de force Nemesis, un marteau tueur de démons Nemesis, un sceptre de force Nemesis ou deux glaives Nemesis. 3</p>									
APTITUDES	<p>Et Ils ne Connaîtront pas la Peur: Vous pouvez relancer les tests de Sang-froid pour cette figurine. 4</p>									
PSYKER	<p>Cette figurine peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à chaque phase Psychique. Elle connaît le pouvoir <i>Trait Psychique</i>. 5</p>									
SPÉCIALISTES	<p>Leader (Justicar seulement), Appui Lourd (Gunner seulement), Combat, Communications, Démolitions, Vétéran, Zélate 6</p>									
MOT-CLÉ DE FACTION	<p>GREY KNIGHTS 7</p>									
MOTS-CLÉS	<p>IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INFANTERIE, PSYKER, GREY KNIGHT</p>									

Voici la fiche de figurines de la faction Grey Knight (masquée en partie).

Partie 1 :

Cette première partie présente des informations importantes permettant de « jouer » les figurines. Les valeurs indiquées permettent de définir les « statistiques » des personnages, leurs capacités et attributs. Ces valeurs s'expriment selon : en pouces, en résultat à obtenir au jet de dé (par exemple une CC de 3+ indique qu'un jet de 3 ou plus est nécessaire pour toucher), en valeur de points, etc.

Un tableau de correspondance français <=> anglais est disponible en bas de page.

- **Mouvement (M)**: capacité de distance max possible lors de la phase de déplacement. L'unité (de W40k ou Kill Team en général est le Pouce. 1 pouce = 2.54 cm). Dans l'exemple, l'unité pourra se déplacer à 6" max pour un

mouvement « normal ».

- **Capacité de Combat (CC)** : Cette information concerne le Corps à Corps. Dans l'exemple, cette figurine pourra toucher son adversaire sur un jet de D6 qui obtient 3 ou +. Si une fiche indique « - » cela indique qu'elle ne peut pas combattre au corps à corps.
- **Capacité de Tir (CT)** : Cette information est identique à la CC mais concerne les armes de tir. Dans l'exemple, cette figurine pourra toucher son adversaire sur un jet de D6 qui obtient 3 ou +. Si une fiche indique « - » cela indique qu'elle ne peut pas tirer.
- **Force (F)** : c'est la **Force de la figurine** pour le combat au **Corps à Corps**. Si une touche réussit, elle sera à comparer à l'endurance de l'adversaire pour savoir s'il y a possibilité de blesser ou pas. (note : dans le cas d'une arme de tir, la Force (F) à prendre en compte est indiquée sur la fiche de l'arme de tir).
- **Endurance (E)** : C'est la capacité d'endurance de la figurine. Cette capacité est à comparer à la force d'une figurine (corps à corps) ou de l'arme (Tir) pour savoir s'il y a possibilité de blessure ou pas (Un tableau de rapport Force / Endurance en bas de cet article permet de comprendre le rapport entre ces deux valeurs).
- **Points de Vie (PV)** : Nombre de points qu'une figurine peut perdre avant d'être retirée du jeu. Note : Kill Team gère de manière spécifique les Trauma (cf article sur les Trauma).
- **Attaques (A)** : Indique le nombre de coups qu'une figurine peut porter au **Corps à Corps** (nombre d'attaque, ou plus simplement nombre de dés à lancer). Dans l'exemple, le Grey Knight ne lancera qu'un seul D6.
- **Commandement (Cd)** : Cette valeur est utilisée lors de la phase de MORAL. Plus la valeur est haute, meilleur est le moral de la figurine. Dans Kill Team, il est important de connaître la valeur la plus élevée de votre team. En effet, certaines phases se réfèrent à la valeur la plus élevée pour déterminer du sort de l'équipe. Lors

de la composition d'une Team, il peut être utile de choisir au moins une figurine avec une capacité de Cd élevée.

- **Sauvegarde (Sv) [Sv]** : La sauvegarde est la valeur de protection (peau, armure, etc) de la figurine. Cette valeur est utilisée lors des phases de COMBAT (corps à corps et/ou tir). C'est cette valeur qui déterminera s'il a une blessure ou pas. C'est au joueur subissant l'attaque de lancer un D6 de Sauvegarde. La valeur, pour éviter une blessure, doit se trouver au-dessus du chiffre indiqué. Dans l'exemple, le Grey Knight ne serait pas blessé s'il faisait un jet de 3, 4, 5 ou 6. Avec 1 ou 2 il subirait une blessure. Ces valeurs peuvent être modifiées (bonus / malus) dans certains cas.
- **Max** : Le nombre Maximum de figurines autorisées dans un Team réglementaire. Si un « - » est indiqué, il n'y a pas de limite autre que les 100 points réglementaires (pas exemple)

Partie 2 : Equipement de base de votre figurine. Il faut se référer aux fiches techniques des armes pour en connaître leurs aptitudes et capacités.

Partie 3 : Dans certains cas (c'est assez courant) les figurines peuvent modifier l'armement de base. Attention, si les armes de base ont généralement un coup (en points) de 0, c'est plus rare pour les armes optionnelles !

Partie 4 : Aptitudes spéciales des figurines. Selon les factions et les figurines elles sont plus ou moins nombreuses.

Partie 5 (option) : Certaines figurines ont des pouvoirs psychiques. C'est le cas des Grey Knights (mais aussi des Thousand Sons par exemple). Si une figurine à une capacité Psy, cette partie décrit cette dernière. Les extensions du jeu Kill Team peuvent proposer plusieurs pouvoirs. Le pouvoir de base dans KT est *Trait Psychique*.

Partie 6 : Une Kill Team peut contenir (jeu de base) jusqu'à 4 spécialistes et au minimum 1 leader. Cette partie décrit quelles spécialités sont disponibles pour les figurines. Dans l'exemple, le Grey Knight peut être : Leader (avec prérequis), Appui Lourd (avec prérequis), Combat, Communication, Démolition, Vétéran, Zélote. Il ne peut pas, par exemple, être Medic !

Partie 7 : ce sont les mots clés de factions et génériques. Ils décrivent certaines aptitudes (PSYKER permet d'utiliser des pouvoirs psy, VOLER permet à la figurine de profiter de règles particulières dans les phases de déplacements, etc.). Mais ces mots clés classifient également les factions. Si toutes les figurines d'une team appartiennent à la même faction (dans l'exemple Grey Knight) alors il sera possible d'utiliser les aptitudes spécifiques aux Grey Knight. Dans le cas contraire, elles ne seront pas utilisables. (voir articles sur les spécialités et aptitudes). Certaines règles, ou capacités, se réfèrent à ces mots clés.






Tableau de référence Force Vs Endurance

Force de l'attaque VS endurance de la Cible	Jet requis sur le D6
--	---

La Force est-elle le DOUBLE (ou plus) de l'Endurance de la cible ?	2+
La Force est-elle SUPÉRIEURE à l'Endurance de la cible ?	3+
La Force est-elle ÉGALE à l'Endurance de la cible ?	4+
La Force est-elle INFÉRIEURE à l'Endurance de la cible ?	5+
La Force est-elle la MOITIÉ (ou moins) de l'Endurance de la cible ?	6+

Tableau de correspondance FR/Eng

Bon nombre de sites, templates de fiches ou forums parlant de W40k ou Kill Team sont en anglais. Ce tableau permet de trouver les correspondances de fiches techniques dans les deux langues.

			
Capacité de Combat	CC	WS	Weapon Skill
Capacité de Tir	CT	BS	Balistic Skill
Force	F	S	Strenght
Endurance	E	T	Toughness

Points de Vie	PV	W	Wounds
Attaque	A	A	Attacks
Commandement	Cd	Ld	Leadership
Sauvegarde	Sv	Sv	Armour Save

Questions / Réponses

Pour toutes questions, vous pouvez consulter la FAQ complète disponible sur ce site (*bientôt disponible*) ainsi que les [mises à jour des règles et commentaires des desig](#)

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.