

Fiches des armes de tir et types

En plus des [fiches techniques](#) des figurines, le manuel de Kill Team (à l'image de celui de Warhammer 40 000) propose des fiches spécifiques pour chaque arme pouvant être portée par une figurine. Il est rappelé que les armes peuvent aussi avoir un coût en points venant s'ajouter au coût de la figurine elle-même. Cette information est importante, car la limite des 100 points (pour le jeu de base) ne doit pas être dépassée si l'on veut faire des parties à jeu égal.

Ce site met également à votre disposition une [traduction complètes Français <=> Anglais pour les armes de tir et de mêlées](#).

Dans Kill Team il existe 2 familles d'armes.. Vous avez à disposition des armes de **mêlée** pour les combats au corps à corps et les autres : toutes considérées comme des **armes de tir** (les grenades sont, par exemple, considérées comme armes de tir).



Les différents types d'armes de Tir

Les armes de Tir sont elles-mêmes réparties en 5 types différents (*indication qui se trouve sur les fiches techniques des armes*) :

- Les **PISTOLETS** : Les figurines sont généralement toujours équipées d'une arme de poing. C'est l'une des seules armes de tir qu'il est possible d'utiliser à bout portant (moins de 1" d'une figurine ennemie en ciblant obligatoirement la plus proche) et ce, même si des figurines amies sont également à moins de 1". La limite de ce type d'arme est qu'elle est exclusive : le joueur doit choisir pour sa figurine si cette dernière tire avec son pistolet **OU** avec ses autres armes !
- Les armes à **TIR RAPIDE** : Longue portée ou rafales en faible portée caractérisent ce type d'armes. Elles ont

l'avantage de **doubler le nombre d'attaques** (nombre de dés à jeter) quand la cible se trouve à la moitié ou moins de la portée de l'arme (par exemple une arme avec une portée de 24" tirera deux fois pour les cibles à 12" ou moins)

- Les armes d'**ASSAUT** : armes à la cadence rapide. L'avantage de cette arme puissante est qu'elle peut être utilisée par la figurine, même si cette dernière a **AVANCÉ** pendant ce round de bataille (voir le [mémo sur la phase de mouvement](#)). En revanche, dans ce cas, un malus est appliqué au jet de touche (sauf cas particulier)
- Les armes **LOURDES** : Armes les plus puissantes disponibles, elles nécessitent une « préparation » ou une « installation » pour être utilisées à leur plein potentiel. Ainsi, ce type d'armes a un malus appliqué au jet de touche (sauf cas particulier) lorsque la figurine s'est **déplacée au round de bataille précédent** !
- Les **GRENADES** (tous types) : Un peu comme pour le Pistolet, une grenade est généralement exclusive. Dans le cas d'une utilisation d'une grenade, il n'est pas possible pour une figurine d'utiliser une autre arme dans la même phase. Donc, à la différence du pistolet : il est possible de le faire à une autre phase du round de bataille dans le cadre de cas particuliers. De même, il n'est possible que lancer qu'**UNE** grenade par Kill Team pendant la même phase (mémo: une partie comprend plusieurs round de batailles. Un round de bataille comprend plusieurs phases se déroulant dans un ordre précis).



Fiches des Armes

Chaque faction possède son arsenal décrit dans les fiches des armes de Tir et de mêlée.

ARMES DE TIR						
ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Bolter Storm	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
	24"	Lourde 6	4	0	D3	-
	6"	Grenade D3	2	0	1	
	6"	Grenade D6	3	0	1	-
	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
	8"	Assaut D6	6	-1	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.
	24"	Lourde 4	7	-1	1	-

ARMES DE MÊLÉE							
ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES	
	Mêlée	Mêlée		Util.	-3	D3	-

- **ARME** : nom de l'arme (généralement propre à chaque faction)
- **PORTÉE** : portée max de l'arme exprimée en » pouces (1 pouce = 2.54 cm). Les armes de Mêlée n'ont pas de portée, comme indiqué sur leurs fiches.
- **TYPE** : catégorise l'arme : Mêlée ou appartenant à l'un des 5 types d'armes de Tir (voir plus haut). Des indications peuvent figurer à côté du type permettant de

savoir combien d'attaques (ou nombre de dés) peut faire l'arme. Par exemple, le Bolter Storm ci-dessus peut effectuer 2 attaques (car il est indiqué Tir Rapide 2). Dans le cas d'une des grenades, il est indiqué D6 : cela veut dire qu'il convient de lancer un D6 pour connaître le nombre d'attaques possibles.

- **FORCE (F)** : C'est la valeur de l'arme utilisée pour les jets de blessure. Il existe certains cas particuliers : s'il est noté Util. cela indique que la valeur de force à utiliser n'est pas celle de l'arme mais de la figurine qui la porte (donc reprendre la valeur F de la fiche de la figurine). Il peut aussi exister des modificateurs pour cette valeur : +1, x2 etc. Par exemple pour une Force F x2 : il faut se référer à la force de la figurine et la multiplier par 2 (une force F de figurine de 6 passera à 12)
- **PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)** : capacité de l'arme à transpercer les armures, peaux etc. Cette valeur est utilisée pour les jets de Sauvegarde (Sv)
- **DÉGÂTS (D)** : Valeur de dégâts qu'occasionne cette arme. Elle fera baisser d'autant les points de vie de la cible.
- **APTITUDES** : Aptitudes optionnelles et spécifiques des armes modifiant l'usage de l'arme ou ses effets.

Questions / Réponses

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

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.