

Cartes techniques KT 2021

Découvrez les cartes techniques des figurines utilisables à Kill Team. Cet article concerne la version 2021 de Kill Team, pour la version 2018 merci de vous référer à [cette page](#).

Cet article vous propose un descriptif des cartes techniques et des informations qu'elles contiennent, un rappel du système de mesure et le tableau de correspondance français <=> anglais des abréviations utilisées dans sur les cartes (en bas de page) ainsi qu'une vidéo proposée par le groupe Kill Team France.

Nouvelles cartes techniques

Le nouvelle version de Kill Team rompt avec les anciennes règles et s'éloigne encore un peu plus de Warhammer 40.000. Ainsi, les cartes techniques ont grandement évoluées. Voici le descriptif complet de ces dernières. Vous pouvez retrouver les cartes des unités dans le livre Octarius ou le Compendium (mais aussi dans certains articles de White Dwarf, etc).

Vous pouvez retrouver un descriptif complet des cartes techniques et de leur usage dans le manuel de base aux pages 54 et 55.

DAKKA BOY KOMMANDO 1

Le rugissement des dakka est une douce musique pour de nombreux orks, et notamment pour les Dakka Boyz Kommandos. Ils adorent faire pleuvoir des grêles de balles sur l'ennemi, détruire les couverts légers, mettre l'ennemi en fuite et contribuer à la confusion générale.

M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SV	PV
3	5+	10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
◊ Dakka fling'	5	4+	3/4	Canarder*	-
✕ Poings	3	3+	3/4	-	-

APTITUDES 4

*Canarder: Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, si la cible est à ◆ de lui, vous pouvez relancer tous ou certains de vos dés d'attaque.

ACTIONS UNIQUES 5

Dakka Sprint (1PA): Accomplissez une action **Tirer** gratuite et une action **Sprinter** gratuite avec cet agent, dans n'importe quel ordre.

7

KOMMANDO ◆, ORK, <CLAN>, DAKKA BOY 6

1/ Type d'Agent

Il s'agit du descriptif de votre agent (rappelons que dans la version kill team 2021 les figurines sont appelées Agents).

2/Profils physiques

Mouvement (M) : permet de savoir à quelle « vitesse » se déplace votre agent. la valeur de distance est exprimée, généralement, en « rond blanc » (équivalent à 2"). S'il est marqué 3"ronds blancs » vous devez utiliser la règle côté « rond » applicable 3 fois ou bien mesurer : $3 \times 2 = 6$ " (un rappel du système de mesure se trouve en bas de l'article).

Limite de Points d'Actions (LPA) : Défini le nombre « de base » dont un agent dispose pour effectuer des actions. Chaque action a un nombre de points définis. A chaque Action, il convient de soustraire le nombre de points indiqués. Quand le chiffre tombe à 0, l'Agent ne peut généralement plus effectuer d'actions (se déplacer, sprinter, tirer, ramasser, etc). Attention, ne pas confondre les LPA d'un agent avec les Points de Commandement (PC) dont vous disposez.

Activation en groupe (AG) : Les agents sont généralement activés individuellement (et en alternance), cependant il arrive que plusieurs agents puissent être activés en groupe. Ce nombre indique combien d'agents peuvent être activés simultanément par le joueur.

Défense (DF) : Le nombre de dés à lancer pour se défendre

Sauvegarde (SV) : Le résultat attendu pour parer un Tir (à mettre en relation avec le nombre de dés de DF). Plus le chiffre est bas, plus il est facile de parer les attaques.

3/Profils d'armes

Il existe 2 familles d'armes : les armes de tir (icône cible) et les armes de corps à corps (icône épées)

Armes de tir :

Attaques (A) : indique le nombre de dés à lancer pour attaquer avec cette arme

Capacité de Tir (CT) : Le résultat attendu pour réussir un Tir. Plus le chiffre est bas, plus il est facile de réussir un tir

Dégâts (D) : la quantité de dégâts infligés quand un Tir est réussi. A noter qu'il est possible de faire des dégâts critiques (quand on tire un 6). La distinction est donc faite

sur la fiche : la première valeur correspond à la quantité de dégâts normaux / la seconde à la valeur des dégâts critiques.

Règles spéciales (RS) : Toute règle spécifique en cas d'utilisation de l'arme. Ces règles se trouvent sur la fiche (si marqué par un *) soit en pages 142 et 143 du manuel de base.

Règles de Touche Critique (!) : En cas de touche critique certaines règles peuvent être applicables, elles sont indiqués ici.

Armes de mêlée :

Attaques (A) : indique le **nombre de dés** à lancer pour attaquer avec cette arme

Capacité de Combat (CC) : Le **résultat attendu** pour réussir une touche. Plus le chiffre est bas, plus il est facile de réussir une touche.

Dégâts (D) : la quantité de dégâts infligés quand une touche est réussie. A noter qu'il est possible de faire des dégâts critiques (quand on tire un 6). La distinction est donc faite sur la fiche : la première valeur correspond à la quantité de dégâts normaux / la seconde à la valeur des dégâts critiques.

Règles spéciales (RS) : Toute règle spécifique en cas d'utilisation de l'arme. Ces règles se trouvent sur la fiche (si marqué par un *) soit en pages 142 et 143 du manuel de base.

Règles de Touche Critique (!) : En cas de touche critique certaines règles peuvent être applicables, elles sont indiqués ici.

D'autres indications apparaissent sur les fiches techniques tels que :

4 – Les aptitudes : ce sont des règles uniques dont les agents disposent, elles peuvent concerner les agents possédant certains mots clés (par exemple une faction).

5 – Les actions uniques : Ces actions sont spécifiques à l'agent et ont un coup en points de commandement (PC) pour être utilisées.

6 – Les mots clés : ils permettent de définir l'identité de l'agent de manière précise. Certaines actions ou aptitudes peuvent se référer à un agent ou à des mots clés spécifiques (par exemple, le mot clé VOL impacte certaines règles pour les déplacements).

7/ Icones de spécialisation

Un jeu de 4 icônes se trouve en bas à droite de la carte et représente les spécialités des agents dans le cadre du **jeu narratif**. A chaque fois qu'un agent peut augmenter son rang il gagne un Honneur de Bataille (il peut aussi en perdre). La première fois qu'un agent gagne un Honneur de Bataille il est possible de lui choisir une spécialité dans laquelle il pourra progresser et ainsi débloquer les bonus d'Honneur de Bataille (*cf. p100 et 101 du manuel de base*).

Les spécialités accessibles à l'agent sont indiquées sur la carte technique : sont seulement accessibles les spécialités dont l'icône possède un fond orangé.

Les 4 spécialités disponibles en jeu sont :

- Combattant (icône épée)
- Dur à cuire (icône bouclier)
- Tireur (icône cible)
- Eclaireur (icône flèche)

Un article spécifique de ce site explique comment composer une Kill Team. [A voir ici](#).

Rappel du système de mesure

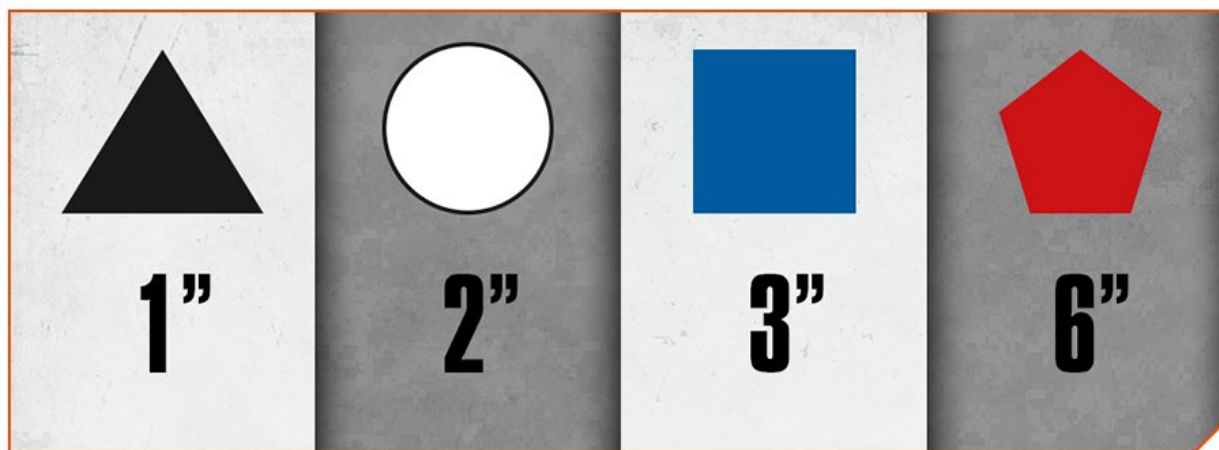





Tableau de correspondance FR/Eng

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.

		
Mouvement	M	M
Limite de Points d'Action	LPA	APL
Activation de Groupe	AG	GA

Défense	DF	DF
Sauvegarde	SV	SV
Points de vie	PV	W
Attaque	A	A
Capacité de Tir	CC	BS
Capacité de Combat	CC	WS
Dégâts	D	D
Règles spéciales	RS	SR



Vidéo

Cette vidéo proposée par le groupe [FB Kill Team France](#) propose de découvrir le matériel nécessaire et les cartes techniques.

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.