

Phase de Tir

Mémo sur la phase de Tir

La phase de Tir est la quatrième phase de jeu et permet aux figurines de faire parler leurs armes de tir à distance. Elle précède la phase de Combat (corps à corps) et suit la phase [psychique](#). Comme pour cette dernière, les joueurs alternent leurs engagements à tour de rôle en commençant par le joueur ayant l'initiative et/ou les figurines préparées (voir [phase de mouvement](#)). Cette phase se déroule en deux grandes parties : premièrement, ce sont les figurines préparées qui combattent, puis c'est au tour des figurines non préparées.

- **Prêts, Feu !** C'est le nom de cette première partie de la phase de Tir permettant aux figurines préparées de combattre avant les autres selon l'ordre d'initiative. Une fois toutes les figurines en capacité de le faire ont tiré, ou que le joueur passe, la partie « Prêt, Feu ! » est terminée.
- **Feu à Volonté.** Seconde partie de la Phase de Tir permettant aux figurines non préparées ou n'ayant pas tiré pendant « Prêt, Feu », de tirer.

Pour les règles complètes, il convient de se reporter aux pages 28 à 33 du manuel de base.



Types d'armes

Il existe plusieurs types d'armes de Tir à Kill Team les regroupant par famille. En fonction du type, certaines capacités et contraintes sont appliquées. Astartes.space propose une page dédiée permettant de connaître les [types d'armes, leurs caractéristiques et la présentation des fiches techniques](#) (vous les trouverez également p. 29 et 30 du Manuel de Base). Quand une figurine possède plusieurs armes de Tir, elle les utilise toutes, les unes après les autres (sauf mention contraire).

Séquence de la phase de Tir

1. **Choix du tireur.** Toute figurine possédant une arme de Tir peut être choisie. Sauf si (hors aptitude, tactique ou règle spéciale) : la figurine a **Chargé**, a **Avancé**, a battu en **Retraite**, s'est **Repliée** pendant ce Round. De

plus, une figurine ne peut pas tirer si elle se trouve à 1" d'une figurine ennemie (hors Pistolet, [voir page sur les armes](#)). Le joueur ayant choisi une figurine pour Tirer le déclare aux autres joueurs.

2. **Choix de l'Arme et des Cibles.** Si une figurine est éligible au Tir elle peut engager un ennemi avec la/les armes qu'elle possède. Chaque arme possède sur sa fiche technique **une portée** ainsi qu'un **nombre d'attaques** possible (nombre de dés à lancer).

1. La première étape consiste à choisir et désigner une Cible à portée* et **visible pour la figurine qui tire**. Ce point est important et il est souvent nécessaire de se pencher, de « regarder au travers des yeux de la figurine ». De plus, il n'est pas possible de tirer sur une figurine ennemie qui se trouve à 1" ou moins d'une figurine amie ! *A noter que si la Cible se trouve au-delà de la moitié de la Portée de l'Arme qui tire (hors Grenades) : cette dernière est considérée comme à **Longue Portée**, ce qui aura un Malus -1 sur le Jet de Touche.

2. Une fois la cible choisie et déterminée, on définit le nombre d'attaques. Ce nombre est indiqué sur la fiche technique de l'arme qui est utilisée pour le Tir.

3. La, ou les Cibles. Il est possible de ne pas concentrer les Tir sur une Cible unique quand l'arme possède plusieurs Attaques. Cependant la deuxième cible (ou plus) doit se **trouver à 2" de la figurine N°1**. Comme toujours il est important de déclarer aux joueurs ses intentions, cibles, split d'attaques, etc.

3. **Résolution des attaques.** Cette partie de séquence se découpe en plusieurs sous-séquences (*voir le schéma de synthèse ci-dessous*). Voilà les questions qui sont posées et résolues aux dés qui sont respectivement : **Jet de Touche** > **Jet de Blessure** > **Jet de Sauvegarde** > **Jet de**

Trauma

1. **Est-ce que je touche ?** On prend la CT (Capacité de Tir) de l'Arme et on lance autant de dés que le nombre d'attaques figurant sur la fiche technique de l'Arme. On met de côté les dés ayant un score égal ou supérieur à la CT de l'Arme en prenant en compte les modificateurs de jets éventuels (*voir le schéma de synthèse ci-dessous*). **Les jets de Touche se font par l'attaquant.**
2. **Est-ce que ça blesse ?** La question N°2 est de savoir si le coup a blessé la Cible ou pas. Pour savoir si on touche, on utilise un autre tableau qui permet de comparer la Force de l'Attaquant VS l'Endurance de la Cible. L'écart entre ces deux valeurs permet de connaître le résultat attendu. On jette autant de dés qu'il y a eu de touche à la phase précédente. *Le tableau est disponible page 31 du manuel de base.* Dans certains cas clairement spécifiés, une attaque cause des **Blessures Mortelles**. Dans ce cas il n'y a pas besoin de Jet de Blessure ou Sauvegarde, même invulnérable. Les Blessures Mortelles sont donc très puissantes ! **Les jets de Blessure se font par l'attaquant.**
3. **Est-ce qu'il y a des dégâts ou pas ?** Cette 3° question permet de savoir s'il va avoir des dégâts ou pas (simple égratignure ou c'est plus grave ? ;)). Pour cela on lance 1D6 et on applique le modificateur PA (Pénétration d'Armure) de l'arme qui a tiré : Si l'arme qui a tiré à une PA de -1, et bien il suffit de retirer 1 au résultat obtenu (un 5 devient un 4 !). Si le résultat est supérieur ou égal à la sauvegarde de la figurine Ciblée, c'est fini ☐ Dans le cas contraire, il va y avoir des dégâts. A noter que certaines figurines peuvent posséder 2 types de sauvegardes : la sauvegarde normale ou la sauvegarde invulnérable. Cette dernière **ne tient pas compte**

du modificateur PA de l'arme qui tire. Attention le joueur effectuant un jet de sauvegarde doit CHOISIR entre l'une ou l'autre, mais pas les deux ! **Les jets de Sauvegarde se font par le défenseur.**

4. **Quels sont les dégâts*** ? Et voilà : ça a touché, ça a blessé et ça a fait des dégâts. Dernière question permettant de connaître l'étendue des dégâts □ Les dégâts sont égaux à la caractéristique de Dégâts qui se trouve sur la fiche technique de l'arme utilisée. La figurine va perdre 1 PV (Point de Vie) par dégât qu'elle subit (voir le nombre de points de vie sur la fiche technique de la figurine Cible).

5. **Blessée ou hors de combat** ? Si les PV ne tombent pas à 0, il faut noter la nouvelle valeur de PV de la figurine. Le schéma ci-dessous rappelle la séquence si les PV de la Cible tombent à 0. De plus vous trouverez sur cette [page dédiée, les informations sur les dégâts, blessures et mort.](#)

Si les PV sont à 0, il y a un jet de Trauma permettant de déterminer si la figurine est Hors de Combat ou obtient une Blessure légère (qui aura un impact négatif sur des lancés de dés, pendant la phase de Moral, etc). **Les jets de Trauma se font par l'attaquant.**

***Savoir combien de dés de dégâts jeter** : Il faut bien faire le distinguo entre plusieurs armes qui font 1 dégât et une arme qui fait de multiples dégâts. **Dans le cas d'une arme qui fait Dx dégâts on lance autant de dés que la valeur D de l'arme.** On conserve le jet le plus élevé.

Comprendre la différence entre les multiples attaques et les multi-dégâts au travers de 2 exemples (*merci à Christophe pour ces exemples*) :

Exemple N°1 [plusieurs attaques faisant 1 dégât] **A=3, D=1** :
 A attaque B avec une arme qui a 3 attaques de 1 dégât, A à une CT de 3+ elle obtient 3,4 & 5 ce qui fait 3 réussites. Cette arme blesse sur du 3+, A obtient 4,4&6 et donc inflige 3 fois 1 dégâts. B ne réussit aucune sauvegarde et n'a qu'un seul point de vie. A effectue alors un premier jet de trauma et obtient un 2. B reçoit donc une blessure légère et les deux dernières attaques sont perdues.

Exemple N°2 [Attaque multi-dégâts] **A=1, D=D6** :
 A tir sur B avec une arme qui inflige D6 dégâts. Il a une CT de 3+ et obtient un 5. L'arme blesse sur du 4+ et obtient un 5. B ne réussit pas sa sauvegarde donc A lance un D6 pour connaître le nombre de dégâts et obtient un 4. Le premier dégât fait tomber B à 0 Pv. A lance donc 4 dès pour le jet de trauma. Il obtient 1,2,3 & 5. Le 5 est alors le plus haut résultat donc B est hors de combat.

Voir paragraphes : *Jet de Trauma & Caractéristique de Dégâts* page 32 du manuel de base.

The infographic details the resolution process for attacks in Kill Team. It starts with a 'Jet de touche (CT ou CC)' which can be resolved by the attacker or defender. If successful (OK), it leads to a 'Jet de Blessure (F <-> E)'. From there, the attacker's Rate determines if the attack finishes (Rate > Fin) or if a 'Jet de Sauvegarde (Sv)' is required. The defender's Rate determines if the attack finishes (Rate > Fin) or if 'Résolution des dégâts (D)' is needed. If the defender has 0 PV, a 'Jet de Trauma' is rolled. The trauma roll determines the wound type: 3- leads to a 'Blessure Légère' (which continues with a Malus), and 4+ leads to 'Hors de combat' (removal from the battle).

Modificateurs Jet de Touche TIR	
Cible à longue portée	-1
Cible masquée	-1
Chaque blessure de l'attaquant	-1
KT de l'attaquant démoralisée	-1

Modificateurs Jet de Touche CAC	
Terrain interposé	-1
Chaque blessure de l'attaquant	-1
KT de l'attaquant démoralisée	-1

Blessure Mortelle	
Si blessure mortelle: pas de jet de blessure ni de sauvegarde (même pas invulnérable). -1 PV par blessure mortelle.	

Sauvegarde invulnérable	
Si existe choisir entre la sauvegarde invulnérable et Sv (pas les deux). Une sauvegarde invulnérable n'est jamais modifiée par les modificateurs de PA	

Modif Trauma attaques de tir/psy	
Figurine subissant le trauma est masquée et à 1 ^{er} ou moins d'une autre figurine ou du terrain entre les 2 figurines	-1
Pour chaque blessure légère déjà subie par la figurine subissant le Trauma	+1

Modif Trauma attaques au corps à corps	
Pour chaque blessure légère déjà subie par la figurine subissant le Trauma	+1

WARHAMMER 40,000
KILL TEAM

© astartes.space



Questions / Réponses sur la phase de Tir

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.