Composition des Kill Team et Archétypes

Composer une Kill Team

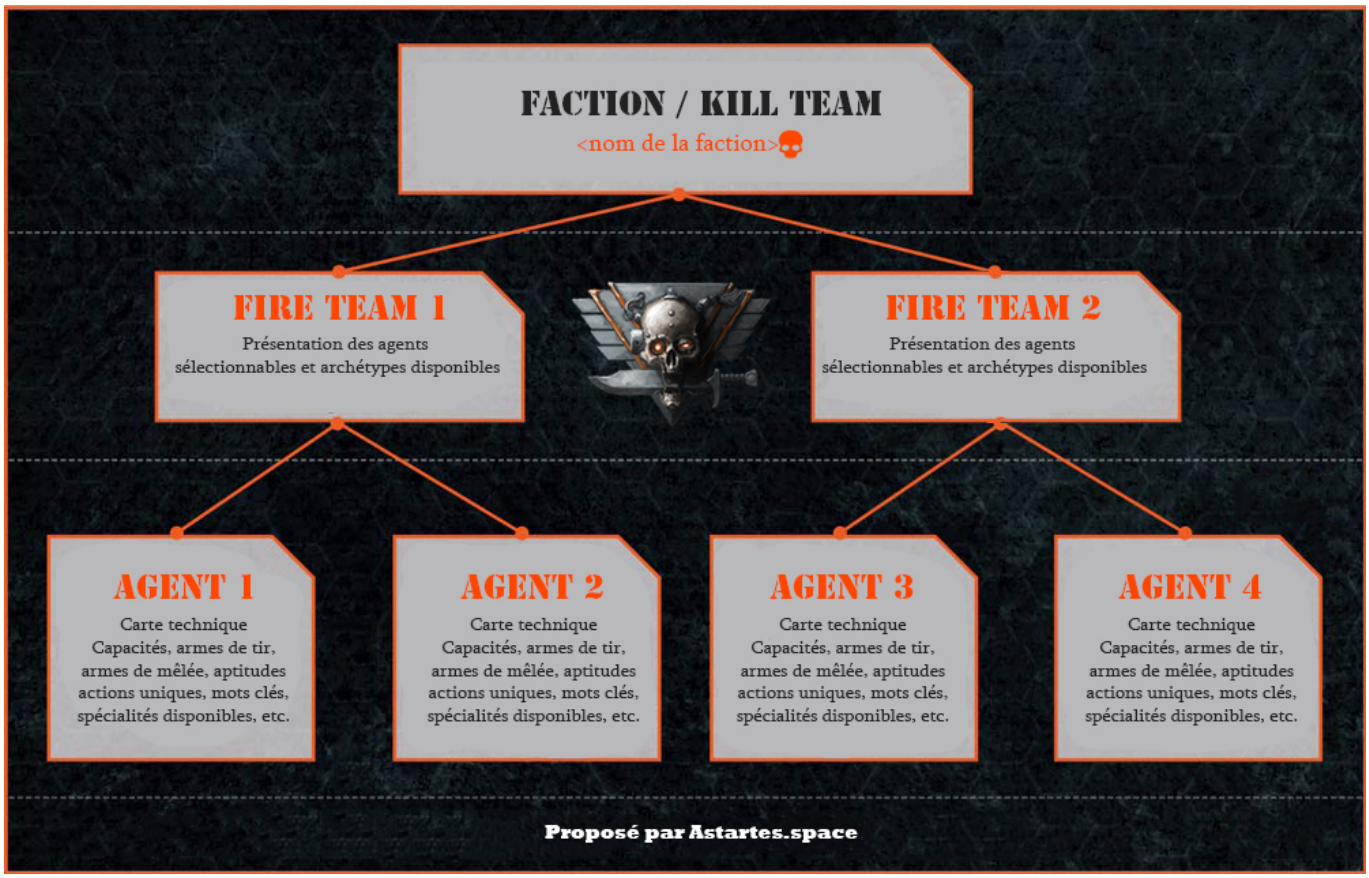
La version 2021 de Kill Team change radicalement la manière de préparer et composer ses kill team. Les points sont abandonnés et remplacés par des préconfigurations dans lesquels le joueur est invité à piocher. Si, de prime abord, cette approche semble très directive il s'avère que cette technique permet de composer des kill team équilibrées très rapidement au profit de la bataille en elle-même. En effet, contrairement à certaines craintes initiales, les Agents sélectionnables ont des types (mêlée, sniper, medic, etc.), des armes, des aptitudes, des actions uniques et spécialisations possibles (pour le mode narratif) bien spécifiques.

Les Kill Teams sont maintenant composées à partir des 21 factions suivantes disponibles dans le livre Octarius et Compendium :

- Space Marines,
- Grey Knights,
- Astra militarum,
- Adeptus Mechanicus,
- Adepta Sororitas,
- Serres de l'Empereur,
- Herecticus Astartes,
- Death Guard,
- Thousand Sons,
- Démons du Chaos,
- Vaisseaux-Mondes,
- Drukhari,
- Arlequins,
- Orks,

- Nécrons,
- Empire T’au,
- Kroot,
- Tyranides,
- Cultes Genestealers,
- Gardes Impériaux vétérans *(Octarius)*,
- Kommandos Orks *(Octarius)*.

Une **Kill Team** est subdivisée en **Fire Team** contenant plusieurs **Agents** (figurines). La plupart du temps une Kill Team est composée de 2 Fire Team. Pour chaque faction le nombre de Fire Team et Agents est indiqué. En plus du Compendium et livres d’extensions (Octarius, Chalnath , etc.) Games Workshop publie régulièrement dans son magazine White Dwarf de nouvelles combinaisons pour enrichir le jeu. Ci-dessous un exemple schématisé de composition d’une Kill Team pour le mode égal et narratif (le mode libre peut évidemment se baser sur ces modèles, mais ce n’est pas une obligation).



Règles de composition d’une Kill Team

Une fois la faction choisie, il convient de composer les Fire Team en respectant certaines règles qui vont dépendre de chaque faction. Ces règles sont disponibles dans le Compendium pour les 19 factions disponibles au lancement du jeu, mais également dans les livres des extensions : Octarius, Chalnath ou les White Dwarf (Ad Mech -WD 468- et Thousand Sons -WD 469 à paraître- pour les premiers parus).

WARHAMMER COMMUNITY

1

An IMPERIAL GUARD kill team consists of two fire teams selected from the following list:

- GUARDSMAN
- TEMPESTUS SCION

2

ARCHETYPE: SECURITY 3

GUARDSMAN FIRE TEAM 4

- A **GUARDSMAN** fire team includes seven **GUARDSMAN** operatives selected from the following list:
  - **GUARDSMAN TROOPER**
  - **GUARDSMAN COMMS**
  - **GUARDSMAN GUNNER** equipped with: bayonet; flamer
  - **GUARDSMAN GUNNER** equipped with: bayonet; grenade launcher
  - **GUARDSMAN GUNNER** equipped with: bayonet; meltagun
  - **GUARDSMAN GUNNER** equipped with: bayonet; plasma gun
  - **GUARDSMAN GUNNER** equipped with: bayonet; sniper rifle

5

Other than **GUARDSMAN TROOPER** operatives, each **GUARDSMAN** fire team can only include up to three of the operatives above. Other than **GUARDSMAN TROOPER** operatives, your kill team can only include each operative above once.

- If your kill team does not include any other **LEADER** operatives, instead of selecting one **GUARDSMAN TROOPER** operative for one **GUARDSMAN** fire team, you can select one **GUARDSMAN SERGEANT** operative equipped with one option from each of the following:
  - Bolt pistol, laspistol or plasma pistol
  - Chainsword or power weapon

6

Voici généralement comment se présente une composition de Kill Team (exemple de la faction Astra Militarum du Compendium, page 36. Image Warhammer Community) :

1. Le choix de la faction. Le terme en orange avec l'icône crâne est repris sur les cartes techniques de chaque agent (voir l'article sur les cartes techniques),
2. Dans cet exemple : la Kill Team peut-être composée de 2 Fire Team (Guardsman et.ou Tempestus Scion). Sauf indication contraire il est possible de sélectionner deux fois la même Fire Team,
3. Archétype : cette information est importante, car elle indique quel(s) archétype(s) est (sont) disponible(s) pour la Fire Team. Voir plus bas pour les indications sur les Archétypes,
4. Nom de la Fire Team

5. Règles de composition de la Fire Team. Dans cet exemple, une Fire Team Guardsman peut inclure 7 agents à choisir dans la liste proposée. Attention les règles et limites sont indiquées dans le paragraphe qui suit la liste. Dans l'exemple suivant il est indiqué qu'Agents GARDE IMPÉRIAL FANTASSIN mis à part, chaque Fire Team Garde Imperial peut compter jusqu'à 3 des agents listés ci-dessus. Agents GARDE IMPÉRIAL FANTASSIN mis à part, la kill team peut compter chaque agent listé ci-dessus une seule fois !
6. Choix et règles concernant le leader. (Voir plus bas)

Règles concernant le leader

La question du leader est assez particulière et contient une subtilité d'importance.

- Une Kill team ne peut (comme indiqué au point 6 dans le schéma ci-dessus) compter qu'un seul leader (donc à choisir entre les 2 kill team possibles).
- Si aucune mention n'est faite sur le leader dans la fire team, cela indique que cette dernière ne peut pas disposer d'un leader (le cas des Poxwalker/véroleux de la Death Guard par exemple).

Leader en plus ou à la place de ?

Toute la subtilité se trouve ici. Selon la manière dont est rédigée la règle de sélection du leader, on sait s'il faut **PROMOUVOIR** un Agent en tant que leader ou s'il est possible **d'AJOUTER** un leader à la fire team sélectionnée. Il y a deux cas possibles :

A/ « Au lieu de… »

Dans l'exemple ci-dessus, il est clairement indiqué : *« Si la Kill Team ne compte aucun autre agent LEADER, **au lieu de** sélectionner un Agent GARDE IMPÉRIAL FANTASSIN, pour une fire*

Team GARDE IMPÉRIAL, il est possible de sélectionner un agent SERGENT GARDE IMPÉRIAL équipé de 1 option : pistolet bolet, pistolet laser ou pistolet à plasma & épée tronçonneuse ou arme énergétique. »

Dans ce cas il faut promouvoir un agent garde impérial pour le faire devenir leader. La Fire Team ne contiendra donc pas d'agent supplémentaire (sauf exception explicite).

B / « Peut également compter… »

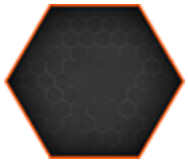
Pour la Death Guard (Compendium page 73), par exemple, on peut lire : « *Si la Kill Team ne compte aucun autre agent LEADER, 1 Fire Team MARINE DE LA PESTE* ***peut également compter*** *1 agent CHAMPION DE LA PESTE équipé de ….* »

Dans cet exemple il est indiqué que la fire team peut « *également compter* » un agent en plus. Voici une liste des factions pouvant éventuellement contenir un agent leader **en plus** (voir détails dans les livres) : Spaces Marines, Grey Knights, Adeptus Mechanicus (notamment Clade de Chasse du White Dwarf 458), Death Korps of Krieg (Octarius), Death Guard, Thousand Sons, Arlequins, Orks (dont Kommandos de l'extension Octarius)

Tableau récapitulatif

Un tableau synthétique regroupant les unités max, les archétypes et les leader est disponible à cette adresse.

Page	Faction	Fire Team	Archétypes	Agents	Leader en +	Leader à la place de	Max			
6	Space Marines	Intercessor	RD, S	4	1 sergent		5	I	Infiltration	Proposé par Astartes.space
6	Space Marines	Intercessor d'assaut	RD, S	4	1 sergent		5	R	Reconnaissance	
7	Space Marines	Incursor	I, R, RD	4	1 sergent		5	RD	Recherche et Destruction	
7	Space Marines	Infiltrator	I, R, RD	4	1 sergent		5	S	Sécurité	
7	Space Marines	Reiver	I, R, RD	4	1 sergent		5			
7	Space Marines	Intercessor Lourd	RD, S	3	1 sergent		4			
8	Space Marines	Marine tactique	RD, S	5	1 sergent		6			
8	Space Marines	Scout	I, R, RD	9	1 sergent ou sergent sniper		10			
9	Space Marines	Deathwatch	RD, S	4	1 sergent		5			
31	Grey Knights		RD, S	4	1 Justiciar		5			
36	Astra militarum	Garde Impérial	S	7		1 Sergent	7			
36	Astra militarum	Fils du Tempestus	I, R, RD, S	5		1 Tempestor	5			
43	Adeptus Mechanicus	Ranger Skitarii	RD	5	1 Ranger Skitarii		6			
43	Adeptus Mechanicus	Patrouilleur Skitarii	S	5	1 Alpha		6			
44	Adeptus Mechanicus	Sicarien	I, R, RD	4		1 Corrodeur Princeps	4			
52	Adepta Sororitas	Soeurs de Bataille	S	5		1 Soeur Supérieure	5			
52	Adepta Sororitas	Repentia	RD	5		1 Repentia supérieure	5			
52	Adepta Sororitas	Arco-flagellant	RD	5			5			
60	Serres de l'Empereur	Garde Custodien	RD, S	2		1 Leader	2			
60	Serres de l'Empereur	Soeur du Silence	R, RD, S	5		1 Soeur Supérieure	5			
66	Herecticus Astartes	Space Marine Chaos	I, R, RD	3		1 Aspirant Champion	3			
66	Herecticus Astartes	Cultiste	I, R	8		1 Champion Cultiste	8			
73	Death Guard	Marine de la Peste	RD, S	2	1 Champion		3			
73	Death Guard	Véroleux	I, S	8			8			
80	Thousand Sons	Rubricae	RD, S	2	1 Sorcier		3			
80	Thousand Sons	Tzaangor	R, RD	6		1 Madré Tzaangor	6			
88	Démons du Chaos	Sanguinaire	RD	6		1 Massacreur	6			
89	Démons du Chaos	Démonette	R, RD	6		1 Tentatrice	6			
89	Démons du Chaos	Portepeste	S	6		1 Puacre	6			



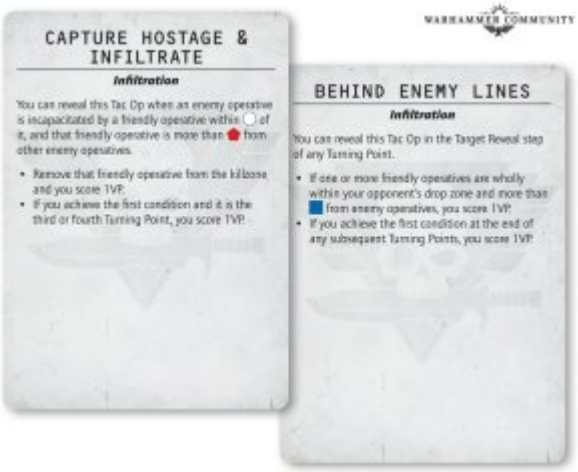
Archétypes

Les Fire Team proposent des Archétypes. Ces derniers sont (pour le moment) au nombre de 4 :

- Infiltration,
- Reconnaissance,
- Recherche & Destruction,
- Sécurité.

Les archétypes dépendent des Fire Team (également des missions) et permettent de remplir des objectifs secondaires pendant une mission pour gagner des Points de Victoire (PdV). Vous pouvez retrouver plus de détails sur les points dans cet article.

Les Archétypes permettent donc d'avoir accès aux Opés Tactiques disponibles sous forme de cartes ou bien consultables dans le livre de base aux pages 138 à 141.



WARHAMMER COMMUNITY

CAPTURE HOSTAGE & INFILTRATE

Infiltration

You can reveal this Tac Op when an enemy operative is incapacitated by a friendly operative within ○ of it, and that friendly operative is more than ⬟ from other enemy operatives.

- Remove that friendly operative from the killzone and you score 1VP.
- If you achieve the first condition and it is the third or fourth Turning Point, you score 1VP.

BEHIND ENEMY LINES

Infiltration

You can reveal this Tac Op in the Target Reveal step of any Turning Point.

- If one or more friendly operatives are wholly within your opponent's drop zone and more than ■ from enemy operatives, you score 1VP.
- If you achieve the first condition at the end of any subsequent Turning Points, you score 1VP.

WARHAMMER COMMUNITY

PLANT BANNER

Security

After selecting this Tac Op, secretly select one friendly operative to be carrying your Banner token. Reveal this Tac Op when that operative drops your Banner token. When you do, until the end of the battle, the **Pick Up** action can be performed by friendly operatives upon your Banner token.

- At the end of the battle, if your Banner token is within ⬟ of but not wholly within your opponent's drop zone, you score 1VP.
- At the end of the battle, if your Banner token is wholly within your opponent's drop zone, you score 2VP.

Operatives can perform the following mission action:

DESTROY BANNER — **1AP**

An operative can perform this action while within ▲ of the centre of an opponent's Banner token. Remove that Banner token from the killzone. An operative cannot perform this action while within ○ of enemy operatives.

CENTRAL CONTROL

Security

You can reveal this Tac Op in the Target Reveal step of any Turning Point.

- At the end of any Turning Point, if the total APL of friendly operatives within ■ of the centre of the killzone is greater than that of enemy operatives, you score 1VP.
- If you achieve the first condition at the end of any subsequent Turning Points, you score 1VP.

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.