Comprendre les Dossiers, packs de missions, etc

Comprendre la structure de Kill Team 2024

Avec la nouvelle édition de Kill Team, Games Workshop a profondément modifié la manière dont le contenu du jeu est organisé. Entre les **Dossiers**, les **packs de missions**, les **killzones** ou encore les formats **coopératifs** et **compétitifs**, il n'est pas toujours évident de comprendre comment tous ces éléments s'articulent. Cet article vise à comprendre cette architecture de gamedesign propre à Kill Team version 2024 au mieux… du possible ! En effet, contrairement à l'édition 2021, très structurée autour des catégories « *jeu libre* », « *jeu narratif* » et « *jeu égal* », la nouvelle version de Kill Team adopte une approche beaucoup plus modulaire et évolutive :

Le **Livre de Base** reste naturellement le socle du jeu. Il contient les règles fondamentales : lignes de vue, actions, terrain, séquences de jeu ou encore mécaniques générales. Mais désormais, le véritable cadre d'une partie est surtout défini par les packs de missions. Il propose également plusieurs packs de missions servant de premiers cadres de jeu pour les parties standard.

Exemple d'architecture

Kill Team 2024
│
├── Livre de Base
│ ├── Règles fondamentales
│ └── Premiers packs de missions
│
├── Packs de missions
│ ├── Approved Ops (Compétitif)

```
│ ├── Joint Ops (Coopératif, Solo)
│ └── autres packs saisonniers ou thématiques
│
├── Dossiers / Théâtres d'opérations
│ ├── Volkus
│ ├── Typhon
│ ├── Sang et Zèle
│ └── autres dossiers et zones de guerre narratives
│
└── Missions
└── Scénarios joués dans un pack ou un Dossier
```

Les Packs de Missions

C'est probablement le changement le plus important de cette édition. Un pack de missions ne se limite plus à une simple collection de scénarios. Il définit aussi la manière de jouer : objectifs, système de score, règles spéciales, événements, mécaniques particulières ou parfois même comportement d'ennemis contrôlés par le jeu dans les formats coopératifs et solo. Autrement dit, le pack de missions est devenu le véritable **format de jeu de Kill Team 2024** (qui se substitue, en quelque sorte, aux précédents modes libres, narratifs, etc.). Ainsi, un Théâtre d'opérations / dossier (voir ci-dessous) peut proposer plusieurs packs en fonction des envies et des objectifs de jeu.

Approved Ops représente, par exemple, le cadre compétitif principal du jeu, pensé pour les parties équilibrées et le jeu organisé. À l'inverse, **Joint Ops** introduit les règles coopératives et solo avec des mécaniques PvE inédites dans Kill Team. D'autres packs plus spécifiques peuvent également être publiés à l'occasion d'une extension, d'une boîte ou directement sur Warhammer Community, comme le Raid sur la Ruche (Hivestorm), Sniper Mortel, Lieutenant Titus, etc.. Parfois, certains packs proposent des campagnes plus

complètes, à l’image de Expédition sur Ctesiphus.

Les Dossiers

Parallèlement à ces packs existent les fameux Dossiers. Ceux-ci fonctionnent comme de véritables théâtres d’opérations : chaque supplément se concentre sur une zone de guerre, un conflit particulier ou une ambiance spécifique. On peut presque les voir comme des mini-saisons narratives de Kill Team. Un Dossier regroupe généralement du contexte, des règles de kill teams, des missions, parfois un pack de missions dédié, ainsi que les décors ou la killzone associés à cette zone de guerre. Des noms comme Volkus ou Typhon représentent donc moins un « mode de jeu » qu’un environnement narratif et opérationnel dans lequel plusieurs missions peuvent prendre place.

C’est d’ailleurs là que la structure de Kill Team 2024 devient emblématique : les packs de missions et les Dossiers sont liés, mais ne remplissent pas le même rôle. Un Dossier peut contenir un pack spécifique, mais certains packs existent aussi de manière totalement indépendante. Les missions, elles, s’inscrivent généralement dans l’un ou l’autre de ces cadres.



Le Dossier « Sang et Zèle »

Au final, Kill Team 2024 fonctionne presque comme une plateforme évolutive composée :

- d’un noyau de règles central,
- de formats de jeu modulaires via les packs de missions,
- et de théâtres d’opérations narratifs via les Dossiers.

Cette organisation peut sembler un peu floue au départ, notamment parce que Games Workshop ne formalise jamais vraiment cette hiérarchie dans ses publications. Pourtant, une fois comprise, elle permet de mieux saisir la philosophie de

cette nouvelle édition : un système plus vivant, plus flexible et pensé pour évoluer régulièrement au fil des nouvelles sorties.