

# Kill Team : créer ses propres spécialistes

## Personnaliser les spécialités de vos unités

L'Annual 2019, paru en décembre, offre une nouveauté conséquente pour les joueurs de Kill Team : leur permettre de créer leurs propres spécialités ! Ce court article présente les modalités de créations. Pour en profiter, il faudra nécessairement acheter l'ouvrage afin de pouvoir composer vos spécialités « maison ».



# Spécialistes, mais pas pour tout !

La question de l'équilibrage d'un jeu du genre de Kill Team est centrale, et modifier des caractéristiques d'unités ou d'armes, même à la marge, peut avoir des effets d'incidence par effet boule de neige très conséquent. Ainsi, Games Workshop, cadre cette nouvelle fonctionnalité offerte aux joueurs de manière assez claire : seul le jeu libre peut profiter de spécialités créées par les joueurs. Pour autant, même dans les autres modes de jeux comme le narratif, si tous les joueurs sont d'accord et qu'ils acceptent le risque d'un équilibrage bancal, il est tout à fait possible d'autoriser ces spécialités des joueurs.

## Comment ça marche ?

Avant toute chose ce qu'il faut savoir c'est que la création des spécialistes est libre et personnelle. Ce qui veut dire que l'arbre des compétences à choisir pour les spécialistes « normaux » n'existe plus. En effet, si vous savez déjà quelles aptitudes vous intéressent, il n'y a pas d'intérêt à créer un arbre de compétences. Pour autant, les niveaux sont bien entendu maintenus. Cela veut donc dire que la création d'un spécialiste affiche clairement et dès sa création l'enchaînement des compétences acquises au fil du gain d'XP.

### 1/ Nom et Archétype

La première étape consiste à trouver un nom à votre spécialiste. L'Annual 2019 insiste un peu sur la cohérence du nom et de son profil en liaison avec le lore du jeu, ce qui paraît assez logique. Pour autant, comme souvent dans le jeu W40k, vous êtes libre et pouvez être aussi créatif que vous le souhaitez !

## 2/ Choix des aptitudes

Pour chacun des 4 rangs de la spécialité, vous devez maintenant choisir les aptitudes qui vous plaisent et/ou collent au profil souhaité. Les pages 16 à 18 de l'Annual 2019 vous propose les aptitudes par rangs (1 à 3). Pour le rang 4 vous êtes libre de choisir l'aptitude de n'importe quel rang.

## 3/ Choix des tactiques

A l'image des aptitudes, vous devez ensuite choisir 1 tactique par niveau (3 tactiques). Ces dernières sont classées par niveaux et disponibles aux pages 10 à 15. Pour rappel, à la différence des aptitudes (inhérentes à votre figurine), les tactiques nécessitent l'utilisation de points de commandement pour être utilisées.

La dernière étape du processus consiste à synthétiser le tout sur une fiche de spécialiste vierge (disponible page 20) et tester tout ça ☐

A blank form titled 'FICHE VIERGE DE SPÉCIALITÉ'. At the top, it says 'NOM DE LA SPÉCIALITÉ'. Below this, there are several sections: 'DESCRIPTION' with a large text area, 'TACTIQUE NIVEAU 1' with a text area and a 'POINTS DE COMMANDEMENT' label, 'TACTIQUE NIVEAU 2' with a text area and a 'POINTS DE COMMANDEMENT' label, 'TACTIQUE NIVEAU 3' with a text area and a 'POINTS DE COMMANDEMENT' label, and 'TACTIQUE NIVEAU 4' with a text area and a 'POINTS DE COMMANDEMENT' label. At the bottom, there are four sections for 'APTITUDE NIVEAU 1', 'APTITUDE NIVEAU 2', 'APTITUDE NIVEAU 3', and 'APTITUDE NIVEAU 4', each with a text area.

Fiche spécialiste vierge (PDF)