Débuter à Kill Team

Cet article concerne la version 2018 du jeu. Une nouvelle version de Kill Team est disponible depuis l'été 2021

Pourquoi Kill Team ?

Je me souviens des années 90 quand je passais quelques week-end chez un camarade de lycée dont le sous-sol était équipé d'une grande table de jeu, de quelques vieilles boites à oeufs habilement transformées en bunker et de dizaines de spaces marines s'affrontant sans pitié. Il m'avait convaincu d'acheter le livre des règles (je l'ai encore, précieusement rangé dans sa protection de carton) mais doit bien avouer que je ne comprenais pas grand chose au jeu. Je voulais juste jouer, fasciné par ces surhommes presque immortels (et encore, les Primaris étaient encore loin d'exister). Je voulais vivre des batailles épiques, des affrontements magistraux comme les livres d'histoires en racontent. Je me suis donc laissé mener, expliquer ce que je devais faire et indiquer le nombre de dés à lancer ainsi que le résultat attendu.

Je n'ai jamais oublié ces moments et me suis rué sur les jeux-vidéos traitant de l'univers incroyablement profond et dense de Warhammer 40.000. La lecture des romans de l'Hérésie d'Horus m'a permis de me replonger dans ce monde et de le connaitre un peu plus précisément qu'au travers de ce que j'avais pu vivre bien des années auparavant. Je regrettais seulement de ne pas trouver un jeu de plateau rapide et accessible, axé sur les figurines (des personnages et leur histoire), avec des partie rapides et nerveuses (autre que l'incroyable Space Hulk que j'affectionne et dont je ne me



lasse pas)

Et voila W40k Kill Team !

Sorti à l'été 2018 Kill Team reprend une grande partie des règles de Warhammer 40.000 dans sa V8. Pour autant il se distingue de son grand frère sur plusieurs points qui le définissent. Kill Team est un mode escarmouche proposant de s'affronter à quelques joueurs sur des tables de taille réduite dans des combats énergiques et très tactiques (là où W40k est sans doute plus stratégique). Les Team sont composées de quelques figurines pour un total de 100 points (pour le jeu de base). Mais surtout il répond parfaitement au cahier des charges que je m'étais fixé ! A savoir :

- Un mode de combat nerveux, très tactique, orienté décors (close combat urbain) et se limitant uniquement à des figurines (pas de véhicules),
- Un jeu d'opportunistes : on peut jouer plusieurs factions (du fait de peu de figurines) et passer de l'une à l'autre en fonction des envies du moment,
- Il suffit de quelques figurines (max. 20, mais plus généralement une petite dizaine) pour lancer une partie,
- Un côté « RPG » : les figurines sont nommées, elles peuvent acquérir de l'expérience, être en convalescence entre 2 parties de campagne, débloquer leur arbre de compétences (attributs), etc.
- Des spécialisations : 4 figurines de la Team peuvent se spécialiser, débloquant ainsi des tactiques et attributs spécifiques. Il existe 10 spécialisations dans les

règles de base et 4 niveaux de progression avec arbre des compétences,

- Un mode campagne simple et efficace impacté par l'état de santé des unités et reposant sur un système de gestion de ressources (Matériel, Morale, Renseignement, Territoire) servant de décompte pour la victoire,
- Un coût réduit pour commencer : Il suffit de quelques figurines, nul besoin d'investir dans des tas de figurines, véhicules etc !
- Un jeu qui nécessite peu de place (plateau 30″ x 22″) et, par extension, assez facile à transporter,
- Un moyen, peut-être assez accessible, de s'initier à l'univers de Warhammer 40.000 ?
- Etc.



Factions disponibles pour Kill Team dans le manuel de base

Débuter

Ce site propose quelques fiches permettant de comprendre les mécaniques de jeu. Ce sont des « mémos », souvent rédigés pour moi-même, que j'ai décidé de mettre librement à la disposition de tout le monde. Comme je ne suis pas un expert, il est tout à fait possible que quelques inexactitudes ou imprécisions se glissent dans ces pages. Si c'est le cas : je m'en excuse et vous invite à m'aider à changer ce qu'il convient pour améliorer tout ça

Pour débuter à Kill Team il vous faut :



Le Manuel de base : Ce dernier existe en français pour env. 32 €, et il rassemble tout ce qu'il faut : les règles de bases et avancées, des missions, les factions, etc. Nul besoin de codex supplémentaires ou autre. 1 livre, un seul. Disponible sur le site de Games Workshop (entre autre)

Quelques figurines : Si vous êtes un joueur (ou un ancien) de Warhammer 40.000 il est fort probable que vous ayez déjà ce qu'il faut. Sinon, il existe des boites de base pour toutes les factions disponibles en jeu – le choix de « Premier Sang » peut être intéressant : Vous aurez accès à 2 factions disponibles en jeu (Astartes avec des Primaris, et Death Guard avec Plagues Marines et Poxwalkers). Il faudra sans doute compléter un peu les choses, mais ça suffira pour les premières parties d'autant que la boite propose des dés, un tapis de jeu (trop petit pour Kill Team) etc.

Une surface pour jouer de *22* » x *30* » (56 cm x 76 cm) avec un maximum de décors car les tactiques de ce jeu reposent beaucoup sur leur utilisation. Vous pouvez les faire vous même ou utiliser n'importe quel décor disponible sur le site de GW.

Un peu de matériel : Des feuilles pour noter (vous pouvez aussi utiliser les ressources en lignes comme cette feuille de team et datacards au format PDF), des dés, un mètre ruban en pouces (unité du jeu) etc.

En option :

Il existe, pour le moment, deux manuels d'extension et un recueil (Annual 2019) :

- **Commanders**, qui permet d'ajouter à votre team des commandants et de dépasser la limite de 100 points par team. Ce manuel n'est absolument pas nécessaire pour commencer.
- **Elites**, qui permet d'ajouter de nouvelles factions (comme les Custodes) et des unités d'elites comme des Terminators. Ce manuel n'est absolument pas nécessaire pour commencer.
- **Annual 2019** : ce livre permet de retrouver toutes les mises à jour, de nouvelles factions, les points et des scénarios exclusifs (lire la news)

Vous avez également à dispo des kits offrant des unités, décors, aptitudes et règles spécifiques. Ces boites d'extensions sont intéressantes, mais assez onéreuses (environ 60 €) et leur disponibilité est souvent très limité.

Il existe aussi des décors dédiés (Kill Zones) proposant pas mal de petites choses avec les mêmes ,remarques que pour les kits

De la peinture si vous voulez peindre et personnaliser vos

kill team

Côté applications, vous pouvez trouver, par exemple :

un Google Sheet très complet et proposant toutes les unités du jeu de base + Commanders + Elite (en anglais).

Kill Team Manager, une application Android/IOS gratuite et en français permettant de composer ses team, mais également d'avoir toutes les aptitudes (génériques et exclusives) et des outils pour gérer vos parties.

Companion for Kill Team : une application qui fonctionne avec BattleScribe et permettant de retrouver l'essentiel pour jouer (avec la possibilité de prendre des photos de ses figurines pour les retrouver dans l'application !)

Le site officiel, présentant le jeu dans son ensemble et les sous-factions : https://warhammer40000.com/fr/kill-team/



Kill Zone (65€)



Kit Tyranides avec unités et décors

A vous de jouer !

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.