

Kill Team : Dispositions

Nouveauté pour le jeu narratif

Après un Annual 2019 ayant apporté, entre autres, la possibilité de créer ses propres [spécialistes](#) pour Kill Team, le White Dwarf de janvier 2020 propose d'inclure pour le jeu narratif les **Dispositions**. Au nombre de 5 (pour le moment) les dispositions permettent d'ajouter un mot clé à sa Kill Team permettant de faire profiter toutes les figurines de tactiques exclusives et thématiques.

Les règles sont assez simples : sans coûter le moindre point, il est possible de choisir une des 5 dispositions proposées et de les ajouter aux figurines de la Kill Team. Dès lors les tactiques sont débloquées et utilisables à condition bien entendu, d'avoir assez de points de commandement pour les utiliser. La plupart, cependant, ne coûtent qu'1 PC, laissant quand même le champ libre à une utilisation des tactiques plusieurs fois dans une partie.

La restriction, la seule, concerne le type de jeu permettant d'utiliser les Dispositions : le jeu Narratif.

Note : outre la présentation des dispositions et des tactiques liées, le [White Dwarf de janvier 2020](#) (N°450) inclut également 6 scénarios narratifs et exclusifs permettant d'utiliser cette nouveauté dans un cadre spécifiquement adapté.



Les 5 dispositions

Voici un résumé rapide des 5 dispositions et des tactiques disponibles.

Féroce. Il s'agit d'une disposition destinée au corps à corps proposant 3 tactiques :

- Soif de sang : permet de doubler la distance de déplacement lors d'une consolidation
- Coup Appuyé : augmente la PA des armes de mêlée de la figurine
- Démence : quand les conditions sont réunies, permet de combattre à nouveau

Guérilla. Disposition orientée Tir offrant 3 tactiques :

- Retraite feinte : permet de tirer malgré une retraite
- Attaque coordonnée : permet de converger les tirs d'une team et de relancer les jets de touche de 1
- Pillard : permet de consolider dans n'importe quelle direction sans forcément se rapprocher d'un ennemi

Chasseurs de tête. Disposition orientée assassinat comprenant 3 tactiques :

- Coup critique : augmente les dégâts d'une attaque
- La lame cachée : à la phase de combat et quand les conditions sont réunies, permet d'infliger une blessure mortelle en plus des dégâts normaux
- Cible éliminée : quand les conditions sont réunies, permet de gagner D3 PC

Effroi. Disposition figeant et démoralisant les ennemis. 3 tactiques proposées :

- Peur : Permet d'augmenter le risque pour l'ennemi de rater son test de sang froid
- Pas d'échappatoire : Diminue grandement la possibilité pour l'ennemi de battre en retraite
- Faucheur : Permet de mettre hors de combat une figurine ennemie sans jet de trauma

Clandestins. Disposition utile pour le camouflage et les embuscades proposant 3 tactiques :

- Chasseur embusqué : Sous certaines conditions, permet d'ignorer les malus aux jets de touche et de trauma
- Dissimulation : Permet de masquer une figurine de sa Kill Team, voir la considérer masquée + à longue portée
- Embuscade : Permet d'empêcher à une figurine ennemie de « Réagir ».

