

Les points KT 2021

Les divers types de points

PC, PdV, PR ? Ces abréviations sont légion dans le manuel de base de Kill Team et sont utilisées dans la plupart des parties pour équiper les agents, utiliser des stratagèmes ou encore enrichir sa base d'opération. Cet article décrypte les divers types de points que l'on peut gagner -ou perdre- en jeu et informe sur la manière dont ils s'acquièrent. En fonction du type de jeu, certains points sont utilisés ou non (par exemple, les points de réquisition concernent le mode narratif).

Rappel sur les modes de jeu :

- **Jeu Libre** (p.82 à 87) : il s'agit, comme son nom l'indique, d'un mode totalement libre permettant aux joueurs de s'affranchir de règles, d'en créer de nouvelles, d'envisager une partie où les 2 factions ne sont pas équilibrées, etc. Ce mode est aussi indiqué pour les premières parties afin de prendre en main certains aspects du jeu sans forcément tout intégrer. Par exemple, ce mode permet de se focaliser sur les déplacements et affrontements sans utiliser de stratagèmes ou d'Opés Tactiques.
- **Jeu Égal** (p.88 à 93) : c'est un mode équilibré mécaniquement qui nécessite de respecter toutes les règles de Kill Team. C'est un mode de jeu qu'on peut utiliser dans le cadre de parties compétitives, comme un tournoi par exemple.
- **Jeu Narratif** (p.97 à 141) : vous aimez les histoires, avez envie de créer une campagne narrative, que vos agents gagnent de l'expérience, se ravitaillent, et se soignent entre 2 batailles ? Ce mode de jeu est fait pour vous.



Points de commandement [PC]

Utilisation : les PC se dépensent pour utiliser les stratagèmes stratégiques et/ou tactiques. Les stratagèmes stratégiques s'utilisent lors de la phase stratégique, les stratagèmes tactiques sont généralement utilisés dans la phase affrontement. (voir l'article sur le [déroulement d'une partie](#)). Chaque stratagème indique le coût en points pour être utilisé.

Obtention : A chaque tournant, les joueurs reçoivent automatiquement **1 PC**.

Exception/note : si vous avez un leader sur la table : lors du premier tournant (et uniquement lui) ce leader va vous donner **2 PC supplémentaires**. Il vous est donc possible de commencer la partie avec 3 PC.

Points de Victoire [PdV]

Utilisation : A ne pas confondre avec les PV (Points de Vie) qui se trouvent sur la [carte technique](#) de votre agent ou encore avec l'abréviation LdV (désignant les [Lignes de Vue](#)). Les PdV permettent de déterminer le score pour désigner un gagnant.

Obtention : Il faut remplir les objectifs de mission et/ou les Opés Tactiques pour gagner des points. Les Opés Tactiques sont des cartes (également disponibles dans le livre de base) à choisir en début de partie. Leur utilisation est expliquée en pages 138 et 139 du livre de base.



Points d'Équipement [PE]

Utilisation : les PE permettent d'obtenir des équipements disponibles pour les factions choisies. Chaque faction a accès à une liste d'équipements qui lui est propre et se trouve généralement avec les cartes techniques (Compendium ou livre Octarius, par exemple). Les PE sont également disponibles spécifiquement pour le jeu narratif dans le cadre d'une campagne d'Opés Spéciales afin d'équiper la base d'opération (cf. p.104)

Obtention : En début de partie, les joueurs peuvent dépenser jusqu'à **10 PE** dans le matériel de leur choix et accessible à la faction jouée. Dans les campagnes Opés Spéciales pour ajouter de l'équipement à la planque, il faut utiliser la Réquisition Largage Equipement (cf. p. 109). De l'équipement rare peut aussi être obtenu dans les campagnes (cf. p.110 à 117).

Exception/note : Les PE sont décrits pour les modes de jeu Egal et Narratif (cf. p. 92 & 116).

ÉQUIPEMENT

Les agents **ECCLÉSIASTIQUES** de votre Kill Team peuvent être dotés d'équipements de cette liste, comme indiqué dans la séquence de mission (voir le Livre de Base de Kill Team). Tout équipement marqué d'un "1" ne peut être pris qu'une fois au maximum, et chaque agent ne peut être équipé que d'un seul exemplaire de chaque objet.

ROSARIUS* [2PE]
Agent **LEADER** vulnérable. Cet agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille:

Rosarius: Cet agent a une sauvegarde invulnérable de 4+.

FIOLE DE RESTAURATION* [2PE]
Cet agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille:

Flas de Restauration: Une fois par bataille, quand cet agent est activé, il peut utiliser cette aptitude. En ce cas, il récupère jusqu'à 200 Points de Vie perdus.

GRENADÉ FRAG [2PE]
Cet agent est équipé de l'arme de tir suivante pour la bataille:

Nom	1	CI	1
Grenade Frag	4	3+	20

Règles Spéciales
Por **1**, Limite, Déflagration **1**, Indirect

GRENADÉ KRAK [3PE]
Cet agent est équipé de l'arme de tir suivante pour la bataille. Il ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en accomplissant une action d'**État d'Alerte**.

Nom	1	CI	1
Grenade Krak	4	3+	45

Règles Spéciales
Por **1**, Limite, PA1, Indirect

SCEAU DE PURETÉ [3PE]
Cet agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille:

Sceau de Pureté: Une fois par bataille, quand cet agent combat en mêlée, effectue une attaque de tir ou si une attaque de tir est effectuée contre lui, il peut utiliser le Subterfuge Tactique Relance de Commandement (voir le Livre de Base de Kill Team) sans dépenser de PC.



Points de Réquisition [PR]

Utilisation : les PR sont décrits et concernent le mode de jeu narratif. Ils permettent d'obtenir des ressources spécifiques lors d'une campagne (par exemple un Médivac, un armurier, etc.)

Obtention : Lors de la création de la plaque de donnée pour la campagne (p. 96) le joueur obtient **4 PR**. De plus, on obtient **1 PR** à chaque fois qu'une mission est terminée.

Exception/note : La limite maximum des PR est fixée à 5 (cf. p. 108).

Points d'Expérience [PEX]

Utilisation : Les PEX concernent les campagnes Opés Spéciales du mode narratif. Les agents, au fil des parties gagnent (ou perdent) des Points d'Expérience. Les PEX, quand ils sont en nombre suffisant, permettent à un agent d'augmenter son rang en gagnant un Honneur de Bataille et de se spécialiser, mais aussi de gagner un rang. Rangs & points :