

Tactiques, PC et aptitudes

Dynamiser les parties

Dans cet article il sera rapidement question de ce qu'on appelle les **tactiques** et les **aptitudes**, ainsi que quelques mémos utiles pour les utiliser.

S'il existe dans Warhammer 40000 des stratagèmes, Kill Team propose de son côté des **TACTIQUES** disponibles à plusieurs niveaux. Les figurines, elles, possèdent généralement des capacités spéciales appelées **APTITUDES**. En clair, on pourrait dire que les tactiques concernent le jeu, les factions, les groupes alors que les aptitudes sont plutôt « attachées aux personnages ».

Les tactiques

On retrouve dans Kill Team des tactiques jouables pour :

- **Tout le monde** : ce sont des tactiques générales qui sont utilisables par toutes les factions, la plupart du temps, sauf cas contraires,
- **Les Factions** : chaque faction possède son propre set de tactiques spécifiques. Le livre de base propose des tactiques pour toutes les factions, mais pas de manière exhaustive. En effet des tactiques exclusives sont généralement disponibles dans les extensions. Si vous ne les trouvez pas (parce qu'elles ne sont plus en vente par exemple), l'application [Kill Team Manager](#) vous les mets à disposition (et en français !),
- **Les spécialistes** : chaque spécialiste possède ses propres tactiques. A la différence des autres, **elles ne sont pas toutes disponibles dès le départ**. En effet c'est en montant les niveaux des spécialistes que se débloquent les tactiques. Les cartes des tactiques

indiquent clairement à quel niveau minimum il est possible de les utiliser,

- **Les Kill Zones** : ces extensions proposent leurs propres tactiques et confèrent aux décors des caractéristiques exclusives,
- **Les extensions** comme Commanders et Elite qui possèdent leurs propres set de tactiques

Notes à propos de l'extension « Commanders » :

- Certaines tactiques spécifiques aux commandants sont appelées « **tactiques d'Aura** ». Ces dernières sont passives et ont une durée (généralement fin du round) indiquée dans leur description.
- Le niveau d'un commandant ne change pas en cours de partie (campagne) mais est choisi dès le début en payant le coût de ce niveau. Les aptitudes des spécialités sont donc à choisir dès le départ et les niveaux supérieurs ne seront pas accessibles.

Cartes tactiques : la boîte de base (qui n'est plus en vente actuellement) proposait plusieurs cartes tactiques au format « carte de visite » incluant les tactiques générales, mais aussi celles qui sont destinées aux factions incluses dans la boîte : le culte Genestealer et le Mechanicus. Les boîtes d'extensions proposent également des cartes dédiées. Cependant, il n'est pas aisé de trouver ces cartes sans avoir fait l'acquisition des boîtes en question. La plupart se trouvent cependant bien dans le manuel de base. Pour ma part j'ai fait une photocopie des tactiques jouées et les ai découpées afin de les avoir tout le temps sous les yeux, puis les retourne une fois jouées (ce qui est quand même beaucoup plus pratique que tourner sans cesse les pages d'un livre de règles !). Sinon, il existe de temps en temps quelques annonces sur Ebay pour se procurer les cartes d'occasion.



Points de commandement et utilisation

Pour être utilisées, les tactiques nécessitent de dépenser des points de commandements (PC). Ces derniers sont générés normalement uniquement dans le cadre des parties mettant en jeu des Kill Team réglementaires. Cependant rien n'empêche de les utiliser lors d'une partie en jeu libre si les joueurs sont d'accord ! Chaque Round de bataille génère 1 PC au début du Round (et au début de la partie). De plus certaines

conditions peuvent augmenter le nombre de points de commandements générés : c'est le cas par exemple quand un spécialiste leader (non secoué) est encore présent dans la partie. Ce n'est pas la seule.

Chaque joueur peut donc, en fonction des conditions définies sur les cartes tactiques, utiliser autant de points qu'indiqué sur les cartes (généralement 1 ou 2) pour jouer la carte. Ces dernières ne sont généralement à jouer qu'une seule fois par phase. Une fois utilisée, généralement je retourne la carte (car je me les suis imprimées), et ajuste mon nombre de PC (un dé fait très bien l'affaire).



Les aptitudes

Outre les tactiques, le jeu propose (comme pour Warhammer 40k) de nombreuses aptitudes très variées, liées aux figurines. Ces dernières sont décrites dans les [fiches techniques](#) et ne nécessitent généralement pas de points particuliers pour être jouées. Il s'agit plutôt d'aptitude « actives » en permanences qu'il suffit de déclarer et de jouer quand les conditions décrites sont réunies. Sauf indications contraires, ces

aptitudes sont utilisables même pour une figurine secouée.



Post-it

Les points de commandement [PC] (sauf accord entre joueurs) sont générés par des Kill Team réglementaire,
Les PC inutilisés sont conservés d'un round à l'autre,
A chaque début de Round, est généré 1 nouveau PC par joueur, (des PC supplémentaires sont ajoutés selon certaines conditions),
Chaque tactique n'est généralement utilisable qu'une seule fois par phase,
C'est généralement au joueur qui possède l'initiative de déclarer et jouer une tactique en premier,
Il existe des tactiques utilisables par toutes les factions, par factions ou par spécialistes,
D'autres tactiques peuvent être proposées (kill zones, missions, extensions, etc.),
Les aptitudes sont spécifiques aux figurines et figurent sur les fiches techniques.

Questions / Réponses

Pour toutes questions, vous pouvez consulter la [FAQ complète disponible sur ce site](#) ainsi que les [mises à jour des règles et commentaires des designers](#).

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.