Typhon

Adeptus Mechanicus et Tyranides

Kill Team : Typhon est une extension / dossier narratif pour Kill Team (édition 2024) sortie fin juin 2025. Elle propose un affrontement thématique sur la planète Volkus, opposant les forces du Mechanicus à une infestation tyranide. Comme les précédents dossiers (*Brutaux et Rusés*, *Sang et Zèle*), Typhon inclut un livret narratif accompagné de figurines et de matériel de jeu pour jouer immédiatement. L'extension se distingue par une dimension coopérative et scénarisée, permettant de vivre les missions de manière immersive, en solo ou en groupe. En résumé, Typhon s'inscrit dans la continuité des dossiers 2024 : affrontements thématiques, narration intégrée, identité forte des équipes, tout en offrant une expérience plus variée grâce aux missions coopératives et aux adversaires non-joueurs.

Le Clade de Combat est un groupe de huit Servitors équipés aussi bien pour l'exploration que pour la bagarre, menés par un Contremaître de Servitors qui relaie les messages au sein de l'équipe, et dirigés par un Technoarchéologue expérimenté. Les Rôdeurs forment quant à eux un couvain de bioformes agressives capables de creuser des tunnels à travers la roche pour mieux tendre des embuscades à leurs adversaires. Leur kill team se compose de quatre Rôdeurs spécialisés menés par un Primat.


WARHAMMER 40,000
KILL TEAM
TYPHON


TYPHON
WARHAMMER COMMUNITY
REVEALED AT THE PREVIEW SHOW
ADEPTICON 2025

Les « dossiers » Kill Team 2024

Dans Kill Team, les Dossiers sont des suppléments thématiques servant de véritables **théâtres d’opérations**. Chaque Dossier introduit un contexte de guerre précis, avec son ambiance, ses factions, ses décors et ses missions propres. On peut les voir comme des sortes de mini-saisons narratives qui regroupent généralement : le contexte et l’histoire du conflit, les règles des kill teams associées, des missions et scénarios thématiques, parfois un pack de missions ou des règles spéciales liées à ce théâtre d’opérations, ainsi que du matériel de jeu dédié (killzone, cartes, pions, etc.).

Dans la logique plus modulaire de Kill Team 2024, les **packs de missions** définissent le cadre de jeu (compétitif, narratif, coopératif, solo…), tandis que les **missions** individuelles s’inscrivent généralement dans un Dossier ou un théâtre d’opérations donné.