Kill Team CDV édition

Escarmouches au 41ème millénaire

Version 1.3

Règles alternatives pour le jeu Kill Team édition 2018

Par Elwood Bob et la Confrérie du Dé Vain

Table des matières

Note d'intention 3
Règles de base 4
Phase de Mouvement 4
Charge 4
Phase de Combat 4
Phase de Moral 4
3.Effectuez les tests d'État de choc 4
4.Effectuez les tests de Sang-froid 5
Tactiques et Points de Commandement 6
Campagnes Kill Team 7
L'Effort de Guerre 7
Victoire 7
Mission critique 7
Feuille d'Ordre de Campagne 7
Conséquences de batailles 8
Ressources 8
Pertes 8
Expérience 8
Spécialistes 8
Équipe de tir 8
Soldats Aguerris 8
Recruter des membres pour une kill team 9
Faction en Guérilla 9
Commandant 9
Nouvelles règles additionnelles 11
Général 11
Leader 11
Sous-Faction 11
Sœurs du Silence 11

Note d'intention

Après presque trois ans de jeu sur Kill Team, le jeu d'escarmouche dans l'univers de Warhammer 40000 par Games Workshop, il nous est apparu que la mécanique de ce jeu avait plusieurs défauts qui devenaient rédhibitoires à nos yeux lors de campagne dans la durée. Si Kill Team est un très bon jeu pour des parties occasionnelles ou des tournois, dans le jeu narratif et en campagne tel que nous le pratiquons ce jeu dispose de lacunes que nous avions le désir de combler. Certains diront (à raison) qu'il nous suffisaient alors de changer de système de jeu. Certes… Mais nous aimons particulièrement l'univers de Warhammer 40000 dans sa globalité. Les jeux spécialistes de Games Workshop, tel que Necromunda par exemple, sont généralement trop limitatifs dans leur couverture de l'univers. Et changer de système pour d'autres populaires (tel que Stargrave, Core Space, ou 2184 Generation War, ou des systèmes libre et gratuit comme Onepage Rules Grimdark Futur ou Au Nom de L'Empereur, par exemple) demandait trop souvent de recréer trop de profils et de nouvelles règles pour adapter la très grande richesse du catalogue de Warhammer 40000. Le plus simple restait donc de modifier le système de Kill Team par des règles maisons pour faire de Kill Team, le jeu que nous souhaitions.

C'est ce que constitue cette édition. Un addendum de règles qui vont s'ajouter ou remplacer le panel des règles originales. Il sera donc nécessaire pour jouer à cette édition de posséder les règles originales de Kill Team.

Les règles seront présentées en chapitres, suivant la structure des règles originales de Kill Team. De plus pour chacune d'elles, une note en italique expliquera en quelques lignes le pourquoi de ces règles. En effet, outre le plaisir de créer et proposer de nouvelles règles, il nous paraît important de comprendre pourquoi une règle a été modifiée/créée afin d'en comprendre sa philosophie. Car chaque règles constituent un choix et une manière de jouer propre. Comprendre le but d'une règle permettra plus facilement à chacun de choisir s'il veut l'appliquer ou non au cours de ses parties.

En espérant que ces choix vous plaisent et vous permettent de rendre Kill Team plus intéressant et plus narratif à jouer.

Bon jeu et continuez à faire rouler les dés !

Un grand merci à Valka et Batiatus pour leur aide !

Règles de base

Phase de Mouvement

A la phase de Mouvement, les joueurs déplacent à tour de rôle une figurine de leur kill team, dans l'ordre déterminé à la phase d'Initiative. Une fois qu'un joueur a déplacé une figurine ou l'a laissé immobile pour la Préparer, c'est au joueur suivant de faire de même. Aucune figurine ne peut se déplacer plus d'une fois par Phase de Mouvement. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur mouvement pour une figurine, ils recommencent dans le même ordre, jusqu'à ce que toutes les figurines de chaque kill team aient été déplacées (ou restent Préparées). La phase de Mouvement est alors terminée et la Phase Psychique peut commencer.

Pourquoi ? : Kill Team utilise une forme d'alternance dans ses phases de tirs ou ses combats, mais pas lors de la phase de Mouvement. Cela crée une situation souvent étrange où le joueur qui a l'initiative, a, certes, le premier mouvement, le premier tir et le premier combat, mais se retrouve à devoir déplacer toutes ses figurines avant d'agir (psy, tir ou combat) sans connaître les mouvements prochains de ses adversaires. Il est complexe, alors que l'on a l'initiative, de prévoir tactiquement ses combats ou ses lignes de tirs quand avant d'agir, l'adversaire a foutu le camps ou contre-attaqué avec ses propres charges. Instaurer une alternance de la phase de Mouvement permet au joueur qui a l'initiative de garder le premier mouvement, souvent capital, mais également de réagir au positionnement de son adversaire lors de l'évolution de la phase de Mouvement grâce à l'alternance.

Charge

1.***Choix d'une ou plusieurs cibles***

Choisissez une cible à 12" de celle qui charge en tant que cible principale de la charge. Le joueur peut choisir des cibles secondaires à sa charge du moment que celles-ci sont dans un rayon de 3" de la cible principale de charge. Si la charge est réussie, cela peut ainsi amener la figurine à 1" de plusieurs cibles ou simplement de celle de son choix si la distance de charge le permet.

Pourquoi ? : Selon les règles officielles, une figurine peut désigner les cibles de son choix en charge, une au nord de sa position, une au sud, une en hauteur, ou tout à la fois par exemple, si les ennemis sont à 12" de sa position. Si face à l'ennemi visé à 12" par exemple, au nord et un autre à 9" au sud et que le joueur obtient 10" en charge. Il peut charger la figurine au sud (alors qu'initialement, il convoitait celle du nord). C'est un mouvement très étrange et peu réaliste. Limiter le rayon de charge permet une cohérence plus réaliste tout en laissant le choix tactique de charger un ennemi lointain tout en assurant sa charge sur un ennemi plus proche si la charge s'avère être courte, mais tout en restant dans la même direction/zone.

Phase de Combat

Figurine pouvant combattre

1.***Engagement***

Vous pouvez déplacer la figurine de 3" maximum, tant qu'elle finit plus près de la figurine ennemie la plus proche par le chemin le plus court possible.

Pourquoi ? : Par manque de clarification et de limites dans ces règles, il a été déjà vu lors de nos parties, que le mouvement d'engagement soit utilisé pour contourner une figurine adverse et l'engager dans son dos afin de favoriser le placement pour la suite des combats avec les autres figurines ennemies. Il est plus cohérent que ce mouvement traduise le fait que l'ennemi se jette directement sur son adversaire et ne permette pas de manœuvrer autour de lui.

Phase de Moral

Séquence de Moral

1. Vérifiez si votre kill team est démoralisée
2, Retirer les pions secoués
3, Effectuez les tests d'État de choc
4. Effectuez les tests de Sang-froid

3.Effectuez les tests d'État de choc

Vous devez effectuer un test d'État de choc pour chacune de vos figurines qui a reçu une blessure légère. Pour ce faire, jetez un D6 et appliquez les modificateurs cumulatifs suivants :

Modificateurs au test d'État de choc

Ajoutez la valeur de la PA de l'arme qui a causé la blessure	+X (PA arme)
Pour chaque blessure légère déjà subie par la figurine blessée ce tour-ci	+1
Si la kill team est démoralisée	+1

Si le résultat du test d'État de choc est supérieur à la valeur de Commandement de la figurine, le test est raté. La figurine est secouée et ne peut plus rien faire tant qu'elle est secouée : placez un pion Secoué à côté d'elle. Sinon le test est réussi. Le test est toujours raté sur un jet non modifié de 6 et toujours réussi sur un jet non modifié de 1.

Pourquoi ? : Dans les règles de Kill Team une figurine qui subit une blessure légère fait un test de Sang-froid pour savoir si elle est secouée. Ce test suit les règles classique du moral (présence d'alliés en bonne santé où non). Ceci nous paraît peu cohérent vis-à-vis du fait que le guerrier vient d'être blessé et c'est cette blessure qui va le paralyser pour le prochain tour. Il est, de fait, plus cohérent que ce soit la puissance de l'arme qui « sonne » le combattant. De même, si ce guerrier est démoralisé ou déjà blessé, il est plus cohérent qu'il ait du mal à serrer les dents et à continuer le combat. Il devenait donc nécessaire de créer un nouveau type de test, le test d'État de choc pour déterminer si une figurine est secouée en se séparant de l'aspect purement moral de l'état de la kill team et de ses alliés.

4. Effectuez les tests de Sang-froid

Vous devez effectuer un test de Sang-froid pour chacune de vos figurines qui n'est pas secouée lorsque votre kill team est démoralisée. Pour ce faire, jetez un D6 et appliquez les modificateurs cumulatifs suivants :

Modificateurs au test d'État de choc

Si le nombre de vos figurines hors de combat, secouées, ayant des blessures légères ou en Déroute est compris entre la moité et les deux tiers de l'effectif total de votre kill team	+1
Si le nombre de vos figurines hors de combat, secouées, ayant des blessures légères ou en Déroute est compris entre les deux tiers et les trois quarts de l'effectif total de votre kill team	+2
Si le nombre de vos figurines hors de combat, secouées, ayant des blessures légères ou en Déroute est supérieur au trois quarts de l'effectif total de votre kill team	+3
Si le leader ou le Commandant de votre kill team est secoué ou hors de combat	+1
Pour chaque autre figurine amie qui n'est pas secouée, à 2" de la figurine	-1
Si la kill team est démoralisée	+1

Si le résultat du test de Sang-froid est supérieure à la valeur de Commandement de la figurine, le test est raté. La figurine est en Déroute : placez un pion Déroute à côté d'elle et lors de sa prochaine phase de mouvement la figurine parcourra son mouvement maximal vers le bord de table le plus proche et ne peut rien faire d'autre que se défendre. Si la figurine le bord de la table de cette manière, elle continue de fuir le long du bord de table en s'éloignant toujours plus des zones de combat. Sinon le test est réussi. Le test est toujours réussi sur un jet non modifié de 1. Une figurine en Déroute durant le tour et qui réussi son test de Sang-froid se rallie et peut agir normalement lors du tour suivant.

Pourquoi ? : Une kill team est démoralisée sur un résultat aléatoire de dés qui ne peut être ni modifié et ni relancé. A ce moment, le prix est lourd pour le joueur qui a déjà bien souvent perdu plus de la moitié de ses troupes et se trouve déjà en difficulté. Ses figurines sont moins efficaces en combat (pénalité en Tir et Combat). De plus, une kill team comprend en général entre 5 et 10 figurines (parfois plus), la règle stipule un malus de +1 cumulatif pour chaque figurine hors de combat ou se-

couée, donc un malus « minimal » de +3 à +5 pour des tests ne devant pas dépasser 6-7 sur un D6. Le joueur a donc 50 à 70 % de chance de voir ses figurines être secouées et ne rien pouvoir faire en plus du malus aux actions pour les figurines qui auraient encore la chance de continuer le combat. Bref, une fois démoralisée, une kill team est quasiment anéantie et continuer le combat n'a plus guère d'intérêt. La kill team étant également en perte d'effectif, les figurines sont fréquemment à plus de 2" les unes des autres, il est difficile d'essayer de contrebalancer ce malus.

Avec le principe de Déroute et le nouveau tableau apportant un malus par tranche de nombre de la kill team mal en point, le malus au test de Sang-froid est au maximum de +5. Cela laisse un peu plus de chance aux derniers combattants de continuer la lutte. De plus avec la fuite, les figurines en Déroute s'éloignent de la zone de combat, cela leur laisse une chance, si elle se rallie, de pouvoir faire quelque chose, alors que si elle est secouée au milieu d'une zone de bataille, elle a toute les chances en sortant de son état, d'être déjà en plein corps-à-corps d'un ennemi qui l'aurait chargé. Enfin, il est cohérent qu'un soldat qui perd son sang-froid prenne la fuite.

Tactiques et Points de Commandement

Vous pouvez dépenser des Points de Commandement (PC) pour utiliser une Tactique lors d'une bataille. Chaque fois que vous utilisez une tactique, réduisez votre total de PC du montant indiqué. Si vous n'avez pas assez de PC pour utiliser une Tactique, vous ne pouvez pas la choisir. Vous ne pouvez pas utiliser une tactique plus d'une fois par partie.

Pourquoi ? : Kill Team utilise les Tactiques pour agrémentez le jeu. Celles-ci sont riches, variées et très nombreuses. Une kill team réglementaire de 100 pts a accès à des dizaines de tactiques (général, de faction, spécialistes) pour environ une trentaine de PC en tout (sans compter les tactiques de scénarios, de Commandant et des niveaux de spécialistes). En générant 2 PC par tour pour des parties allant de 4 à 7 tours selon les scénarios, le joueur dispose de 8 à 14 PC (11 en moyenne, sans compter les niveaux de spécialiste qui peuvent fournir des PC supplémentaires). Le joueur ne pourra donc jouer durant sa partie au mieux qu'un tiers de ses Tactiques. Dans les règles originales, une Tactique peut être jouées plusieurs fois par partie (selon conditions). Très rapidement, les 5-6 Tactiques les plus intéressantes en terme de jeu se voient attribuer l'intégralité des points au détriment de toute la richesse et l'inventivité des autres tactiques. Empêcher de jouer plusieurs fois une tactique permet d'inciter à mieux utiliser les Tactiques et de recourir à l'intégralité d'entre-elles au fil des parties.

La Relance Tactique n'est plus considérée comme une Tactique et n'en suis plus les règles traditionnelles. La Relance Tactique est désormais une règle de joueurs. Les règles de la Relance Tactique restent les même à l'exception de la règle suivante :

Chaque joueur peut bénéficier d'une et une seule Relance Tactique par Tour, utilisable lors de n'importe quelle phase.

Pourquoi ? : La Relance Tactique est la Tactique la plus utilisée de Kill Team. Elle permet de lutter contre l'aléa des dés de la plupart des actions du jeu. Avec la règle précédente, la Relance n'était utilisable plus qu'une seule fois par partie, le jeu était alors soumis uniquement à l'aléatoire du Dé. En faire une règle propre, détachée des PC permet de conserver ces derniers pour les Tactiques du jeu, mais de disposer quand même d'une relance sur chaque tour pour permettre de ne pas toujours être la victime d'un mauvais lancé de dés.

Campagnes Kill Team

L'Effort de Guerre

Au fil des batailles une kill team gagne de l'expérience ainsi que des moyens matériels qui lui sont apportés par leur faction dans la guerre menée. Après chaque mission, une kill team gagne un nombre de points de Ressources qui représentera à la fois son expérience et ses moyens à mener de prochaines missions. Ces points de Ressources sont attribués après chaque mission selon les actions réalisées par la kill team durant la mission selon le tableau suivant :

Attribution des points de Ressources

Pour avoir participé à la bataille	+1
Si le leader ou le Commandant adverse a été mis hors de combat	+1
Si le nombre de figurines adverses hors de combat, secouées, ayant des blessures légères ou en Déroute de la kill team adverse est supérieur à la moitié de l'effectif total	+1
Par tranche complète de 10 points de différence entre la Valeur de votre kill team et celle de la kill team adverse si elle est plus élevée	+1
Pour avoir remporté la bataille	+1
Pour avoir la faveur de vos dieux en obtenant un résultat de 6 sur un D6	+1

Chaque kill team débute la campagne avec 0 point de Ressources. Remplacez les paragraphes de ressources des scénarios par l'attribution des points du tableau ci-dessus.

Victoire

Au fil des batailles, une kill team finira toujours par être plus forte que les autres, soit en accumulant les victoires, soit parce qu'une kill team aura subit trop de pertes et pas assez de victoires pour contrebalancer les pertes. La campagne s'arrête lorsque tous les joueurs sont d'accord où que tous les opposants déclarent forfait. La kill team qui n'a pas déclarée forfait où dont la somme de la valeur et des points de Ressources est la plus élevée.

Une kill team qui a déclaré forfait est considéré comme en guérilla. Elle peut continuer à participer à la campagne mais n'accumule plus de points de Ressources.

Pourquoi ? : Kill Team utilise un système de ressources avec 4 jauges qui ne doivent pas descendre à 0. Le fait d'avoir 4 jauges de ressources différentes n'a aucun réel impact, c'est simplement un exercice statistique avec beaucoup d'aléatoire pouvant prolonger une campagne indéfiniment. Avec ce nouveau système, les joueurs décident par eux-mêmes quand une campagne doit se terminer que ce soit par une décision commune, des abandons, un temps déterminé ou une progression narrative qui atteint son apothéose. De plus, ce système de ressources servira par la suite au développement de la kill team au court de la campagne (voir plus loin).

Mission critique

Feuille d'Ordre de Campagne

Chaque joueur d'une campagne a une Feuille d'ordre de campagne, dans laquelle il sélectionne sa kill team pour chaque mission. En début de campagne, cette feuille est créée sur la base d'une kill team réglementaire d'une Valeur de 100 points. Il ne peut, au début d'une campagne, y avoir plus de figurines qu'une valeur de 100 points.

Au cours de la campagne, un joueur peut dépenser des points de Ressources accumulés pour recruter de nouveaux combattants, remplacer ces pertes ou faire progresser ses spécialistes. C'est le seul moyen d'augmenter le nombre de figurines disponibles sur sa Feuille d'Ordre.

En mission de jeu libre, les joueurs peuvent décider de jouer avec toutes les figurines de leur Feuille d'Ordre de Campagne, quelque soit la Valeur de la kill team ainsi composée, du moment qu'elle ne comporte qu'un seul commandant, un seul leader et trois spécialistes différents, le tout sans dépasser 12 figurines en jeu (comme pour une kill team réglementaire). Sinon ils peuvent choisir une kill team ré-

glementaire d'une Valeur définie (100pts, 125pts, 150pts, 200 pts ou plus) en choisissant les troupes disponibles sur leur feuille pour atteindre cette valeur.

Pourquoi ? : Kill Team permet de renouveler sa feuille d'ordre en campagne de manière très simple et rapide, avec peu de contrainte. Ainsi, une progression de niveau et une perte n'a que peu d'impact sur la kill team car ils sont très aisément remplaçable. En limitant le recrutement, on donne beaucoup plus de portée à la mort d'un combattant ou à l'effort que représente l'achat d'un nouveau guerrier pour agrandir sa kill team, rendant les membres de ces commandos d'élites bien plus précieux.

Conséquences de batailles

Ressources

Chaque joueur doit mettre à jour les Ressources sur sa Feuilles d'Ordre comme décrit dans le paragraphe L'Effort de Guerre.

A ce stade, un joueur peut déclarer forfait et entrer en guérilla. S'il ne reste qu'un seul joueur à ne pas être en guérilla, il gagne automatiquement la campagne.

Pertes

Le résultat 9-10 du tableau Jet de Perte devient :

Dure Leçon : La figurine récupère entièrement et peu cocher une case d'expérience supplémentaire sur sa carte technique

Expérience

Ensuite les membres de votre kill team progressent comme décrit ci-dessous, devenant plus redoutables à mesure qu'ils gagnent de l'expérience.

Spécialistes

Chaque spécialiste de votre kill team coche une case d'expérience sur sa carte technique par mission à laquelle il a survécu. Cochez les cases de gauche à droite ; lorsque vous cochez une case au contour orange, votre spécialiste à la possibilité de gagner un niveau. Si le joueur souhaite faire évoluer son spécialiste, il dépense le nombre de points de Ressources correspondant au niveau suivant de son spécialiste (4 points par niveau souhaité). Vous pouvez à présent lui choisir une nouvelle aptitude comme décrit page 66 du livre de base de Kill Team et vous avez accès à de nouvelles tactiques pour ce combattant. Une fois toutes les cases cochées sur sa carte technique, un combattant ne peut plus progresser ; chacun a ses limites.

Si une compétence de niveau de spécialiste apporte un bonus de points de Ressources, ajoutez ce point à votre total de points de Ressources de votre Feuille d'Ordre de Campagne, peu importe qu'il s'agisse de points de Moral, Matériel ou autres. En effet, le nouveau système de campagne ne faisant plus cette distinction, il n'y a qu'une valeur de points de Ressources unique à faire augmenter.

Équipe de tir

Les figurines non spécialistes de votre collection constitue l'équipe de tir.

Chaque figurine de votre équipe de tir coche une case d'expérience sur sa carte technique par mission à laquelle il a survécu. Cochez les cases de gauche à droite ; lorsque vous cochez une case au contour orange, votre spécialiste à la possibilité de gagner un niveau. Si le joueur souhaite faire évoluer son spécialiste, il dépense le nombre de points de Ressources correspondant au niveau suivant de son spécialiste (2 points par niveau souhaité). A chaque niveau, jetez un D6 et consultez la progression gagnée par la figurine sur le tableau page 205 du livre de base de Kill Team . Chaque figurine ne peut gagner chaque progression qu'une seule fois ; si vous obtenez un résultat en doublon, relancer jusqu'à en obtenir un nouveau. Une fois toutes les cases cochées sur sa carte technique, un combattant ne peut plus progresser.

Soldats Aguerris

Chaque figurine d'une équipe de tir qui gagne un niveau voit sa valeur augmenter de deux points. Ainsi un soldat qui aurait atteint le niveau 4 s'accompagne d'un surcoût de 6 points.

Recruter des membres pour une kill team

Vous pouvez recruter de nouveaux membres dans votre kill team pour remplacer vos pertes, renforcer le poids de la kill team sur le terrain ou diversifier vos options tactiques.

Vous pouvez recruter de nouveaux soldats pour votre équipe de tir ou de nouveaux spécialistes. Pour recruter un membre, il suffit de dépenser le nombre de points de Ressources correspondant à la valeur en point de la figurine recrutée avec son équipement.

Chaque nouveau membre arrive au niveau 1 et doit combattre sur le champ de bataille et cocher les cases de sa carte technique comme décrit plus haut pour prétendre à l'achat d'un niveau supplémentaire.

Faction en Guérilla

Un joueur qui déclare forfait voit sa faction entrer en guérilla. Une faction en guérilla a vu ses forces brisées, mais ses combattants peuvent choisir de continuer le combat par intérêt ou vengeance. Une faction en guérilla ne peut plus gagner la campagne.

Une faction en guérilla dispose seulement des points de Ressources qui lui reste sur sa Feuille d'Ordre de Campagne et ne peut plus en gagner, mais peut toujours prendre part aux missions. Ainsi le joueur peut continuer de participer à la campagne et tenter d'influencer celle-ci en étant un obstacle dans la progression de l'un ou l'autre des joueurs.

Pourquoi ? : Le système de progression de Kill Team est assez étrange, entraînant le remplacement des pertes avec une facilité déconcertante. De plus le système de progression fait que les spécialistes gagnent très rapidement leurs niveaux, changent les valeurs des combattants et forcent les joueurs après seulement 3 parties à revoir la composition de leur kill team pour jouer dans les valeurs de points définies. De plus certains niveaux de spécialistes ne sont pas toujours intéressants dans l'évolution d'une kill team. Le nouveau système de points de Ressources rend les combattants et leurs niveaux plus précieux à acquérir (et donc plus unique dans la kill team). De plus, selon ses intérêts et objectifs de développement, un joueur peut choisir s'il fait progresser ou non une figurine de sa kill team pour gérer au mieux ses ressources et ne pas se retrouver trop vite avec une figurine spécialiste au niveau 4 qui coûterait 12 points de plus (la valeur d'une figurine quasiment) pour bénéficier de 3 compétences pas forcément intéressante ou trop circonstancielles dans les parties. Chaque joueur décide ainsi de sa propre progression.

La disparition des équipes de tir tel que décrit dans le livre de base rend également les non-spécialistes plus unique et plus simple à gérer. Le système d'équipe de tir à équipement identique qui doivent être deux sur le terrain pour gagner des niveaux puis recruter des recrues qui doivent apprendre les ficelles, est au final très complexe à gérer pour un système qui voulait regrouper des combattants pour simplifier les choses. Gérer indépendamment chaque combattant en tenant simplement sa carte technique bien à jour est au final bien plus simple, tant sur la gestion des points d'expérience de qui combat ou non, que le recrutement de nouveaux membres. De plus les compétences des soldats aguerris ont vu leur coût en point augmenter car ces niveaux permettent des relances gratuites. Ceci est assez fort et correspond à beaucoup des compétences de spécialistes (mais sans les Tactiques). Faire correspondre ces évolutions à la moitié de la valeur d'un spécialiste paraît plus cohérent.

Commandant

Il n'est pas recommandé d'inclure un commandant et les règles du livre Kill Team : Commanders dans une campagne. En effet, la puissance et la valeur en point d'une grande partie des commandants créent un déséquilibre des kill teams. Bien souvent, la partie se résumera à l'affrontement des deux commandants pour déterminer la victoire.

Toutefois, si vous souhaitez, pour le plaisir, le challenge ou la narration de votre campagne, inclure un commandant à votre kill team, voici les règles à suivre :

- Tous les participants de la campagne doivent être d'accord pour autoriser l'ajout d'un commandant dans une Feuille d'Ordre de Campagne.

- Un commandant arrive obligatoirement au niveau 1. Il peut toutefois disposer d'un Trait de Commandant.

- Tous les commandants n'ont pas les mêmes valeurs. Ainsi un joueur qui inclut un commandant reçoit en points de Ressources la différence entre la valeur de son commandant et du commandant le plus cher inclus par un autre joueur dans la campagne.

- Un commandant peut gagner des niveaux de la même manière qu'un spécialiste. Il coche des cases d'expérience sur sa carte technique pour les missions jouées. Dès qu'une case orange est cochée, il peut gagner un niveau en dépensant en point de Ressources, le différentiel de points indiquer d'un niveau à l'autre sur la fiche technique du commandant. Il peut également acquérir de nouveaux Traits en dépensant le nombre de points de Ressources correspondant au Trait désiré.

- Un commandant mort au combat peut-être remplacé en dépensant le nombre de points de Ressources correspondant à la Valeur d'un nouveau commandant au niveau 1. Ce montant est généralement tellement élevé que la perte d'un commandant signera bien souvent la fin de la campagne pour le joueur concerné.

Pourquoi ? : Les commandants sont des combattants de légende, d'une force colossale et surhumaine. Beaucoup d'entre-eux peuvent faire face, seul, à une kill team réglementaire de 100 points sans trop de difficulté. De fait, inclure un commandant dans une kill team est un énorme déséquilibre que nous ne recommandons pas. Les parties tournent généralement au duel de commandants et celui qui perd, perd également la mission. Le reste de la kill team en devient anecdotique.

Dans le cas où, malgré tout, les joueurs voudraient en inclure, ces règles les traitent comme des spécialistes classiques dans leur progression. La grande variété des coûts est contrebalancée par un généreux apport de ressources pour la kill team qui recruterait un commandant de plus faible valeur.

Un grand merci à Valka et Batiatus pour leur aide !

Nouvelles règles additionnelles

Général

Leader

Le leader peut faire bénéficier sa valeur de Commandement à toutes figurines alliées à 6" de lui.

Pourquoi ? : Dans Kill Team le leader permet de générer des PC supplémentaires à chaque tour. S'il meurt, il n'y a plus de PC supplémentaires. Ce système encourage à avoir des leaders planqués à l'arrière pour qu'ils ne soient pas tués. Ajouter cette règle donne une aura de charisme à un leader qui est un meneur d'homme et peut inciter à l'envoyer un peu plus en avant pour venir moralement en aide aux troupes « sur le front » afin de contrebalancer cet aspect de leader caché à l'arrière.

Sous-Faction

Sœurs du Silence

Si toutes les figurines de votre kill team ont le mot-clé de Faction **Sœurs du Silence**, vous pouvez utiliser la règle de sous-faction suivante :

Serres de l'Empereur : Les Sœurs du Silence et les Custodes forment un ordre qui s'équilibre et se complète, créé par l'Empereur. Une kill team de Sœurs du Silence peut accueillir en son sein une (et une seule) figurine ayant le mot-clé Adeptus Custodes et continuer d'utiliser les Tactiques de la Faction Sœurs du Silence.

Pourquoi ? : Nous jouons les Sœurs du Silence dans nos campagnes, mais celles-ci ne possédaient pas de règles de sous-faction, ce qui n'étaient pas juste par rapport à nos teams jouant selon les règles d'Élites. Voilà qui est corrigé tout en suivant l'aspect narratif de cette faction.