

Votre Force

“Get in line you maggots, you’re mine now”

Pour jouer un événement Kill Team, vous devez sélectionner votre Kill Team avec attention ; comme chaque commandant le sait, vous devez envoyer l’équipe adéquate pour la mission si vous voulez un succès garanti. Vous pouvez dépenser jusqu’à 200 points en utilisant le schéma d’armée suivant:

0 – 1 Elite
0 – 2 Troupe
0 – 1 Attaque rapide

- Vous pouvez utiliser n’importe quel codex Warhammer 40,000 ou Supplément Codex, aussi bien que n’importe quelle mise à jour White Dwarf actuelle et officielle.
- Les règles de Forge World ne sont pas autorisées dans une Kill Team.
- Cependant, vous pouvez en utiliser les figurines lorsqu’ils représentent des entrées codex (ex. Death Korps of Krieg comme des Gardes Impériaux).
- Règles et unités des suppléments Warhammer 40,000, Exemple : Apocalypse, Assaut Planétaire, Cities of Death, Crusade of Fire and Spear head ne sont PAS autorisés.
- Vous ne pouvez pas prendre d’alliés ou des fortifications.
- Vous devez acheter des escouades complètes.
- Vu qu’aucune unité ne peut être gardée en réserve, vous ne pouvez pas prendre de volants
- Aucune figurine dans votre Kill Team ne peut avoir plus de 2PV (avant une quelconque amélioration gagnée après un jet sur le tableau d’amélioration des Leader)
- Vous devez avoir au moins 3 figurines dans votre Kill Team.
- N’importe quelle règle, Unité, amélioration ou pouvoir psy qui produit des figurines supplémentaires n’aura aucun effet dans ce jeu.
- **Aucun véhicule ne peut avoir une valeur d’armure combinée de plus de 33 (avant, coté et arrière combinés).**
- **Aucune figurine ne peut avoir une Sauvegarde de 2+.**



Spécialistes

Chaque Kill team possède ses Aces – ces héros qui “étaient là et ont fait ça” plus de fois qu’ils ne peuvent s’en souvenir. Depuis le Boyz Ork jusqu’aux vaillantes Troupes de Chocs, il suffit de quelques campagnes pour transformer une nouvelle recrue en un tueur endurci.

Dans une Kill Team, nous appelons ces terrifiants guerriers des “Spécialistes”.

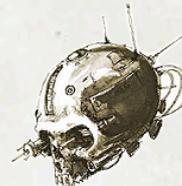
- Vous devez choisir 3 figurines comme étant des “Spécialistes”.
- Transports, dédiés ou autres, ne peuvent pas être Spécialistes.
- Si vous avez seulement 3 figurines dans votre Kill Team, les 3 devront être des Spécialistes sauf si l’un d’entre eux est un transport.
- Ces Spécialistes et les règles qu’ils ont (voir liste plus bas) doivent être spécifiés dans votre liste d’armée (voir plus bas), tout comme quel figurine représente qui.
- Vous pouvez seulement donner une des règles suivantes à n’importe lequel des Spécialistes et tous les Spécialistes dans votre force doivent en choisir une différente (ex – vous ne pouvez PAS avoir 2 Spécialistes qui choisissent la règle Tueur de char)

- | | | |
|--|--------------------------------|-----------------------------|
| • Volonté d’Adamantium | • Haine | • Folie Furieuse |
| • Et ils ne Connaitront Pas la Peur | • Disruption* | • Implacable |
| • Fléau des Blindages* | • Désengagement | • Perforant* |
| • Aveuglant* | • Ignore les Couverts* | • Lacération* |
| • Commotion* | • Il est Invincible | • Dissimulation |
| • Contre Attaque | • Zigzag | • Pilote Emérite |
| • Croisé | • Rayon* | • Lent et Méthodique |
| • Guerrier Éternel | • Arme de Maître* | • Concassage |
| • Peur | • Tueur de Monstre | • Sniper** |
| • Sans Peur | • Déplacement à Couvert | • Discrétion |
| • Insensible à la Douleur | • Vision Nocturne | • Renversement |
| • Course | • Empoisonné (5+) | • Obstiné |
| • Fléau de la chair* | • Ennemi juré (TOUT!) | • Tueur de Char |
| • Charge Féroce | • Rage | |
| • Marteau de Fureur | | |

*Si vous choisissez cette règle pour un Spécialiste, ça affectera n’importe quelle attaque (tant à distance qu’au CAC) faite par ce Spécialiste.

**Notez que cette règle vous autorise à blesser sur un 4+ en utilisant n’importe quelle arme à distance portée par la figurine avec cette règle. De plus, vu que la figurine à la règle Sniper et non pas l’arme, vous ne gagnez pas les règles Perforant et Pilonnage

Votre Leader (détaillé plus bas) peut être l’un de vos 3 Spécialistes.



NOTE: while it is fine to say “Ork Boy with the bandana is Fearless” or “The Space Marine with the Mark VI helmet has Preferred Enemy”, it’s far cooler to actually convert up your specialists to represent their speciality! In fact, we will be holding a Hero of Legend painting competition at lunch time, so there’s another excuse to really go to town

Votre Leader

“Move it you apes!”

Every Kill Team needs a Leader, be it a hoary old Veteran Sergeant, a fiery Commissar, a wily Succubus or a brutal Ork Nob. Part of the fun of smaller games of Warhammer 40,000 is the chance to make each model a character with a story, and the Leader of your Kill Team is a great opportunity to do just this.

Chaque Kill Team doit avoir un leader.

Votre Leader est automatiquement le personnage dans votre Kill Team avec la plus haute valeur de commandement.

S'il y a plusieurs personnages dans votre Kill Team qui sont éligible pour la plus haute valeur de commandement, alors vous pouvez choisir lequel sera votre leader.

Si vous n'avez pas de personnage dans votre Kill Team, alors la figurine avec la plus haute valeur de commandement sera votre leader.

Si vous avez plusieurs figurines non-personnage (autre que des personnages quoi ^^) dans votre Kill Team qui sont éligibles pour la plus haute valeur de commandement, alors vous pouvez choisir qui est votre leader.

A la fin de chaque partie, lancez 2D6 et ajoutez au résultat le nombre de figurines que votre Leader a personnellement tué dans cette partie.

Votre Leader gagne l'amélioration correspondante. Notez cela sur la feuille récapitulative de votre personnage.

Amélioration

2-4 Rien ! :** Pas de chance, soldat...

5 Pieds assurés : Votre Leader gagne la règle “Course”.

6 : Chasseur des ombres : Votre Leader gagne la règle Stealth.

7-8* Combattant aguerri : Votre Leader gagne soit +1 en Capacité de combat ou +1 en Capacité de Tir.

9* Armes perfectionnées : Une des armes à distance de votre Leader gagne +1 Force ou une de ses armes de CAC gagne -1 PA (=donc, par exemple, on passe d'une épée PA3 à PA2).

10* Réflexes éclairs : Votre Leader gagne +1 Initiative.

11* Réputation héroïque : Votre Leader gagne +1 en Commandement.

12* Résilient : Votre Leader gagne +1 PV.

13* Guerrier Endurci : Votre Leader gagne soit +1 en Force, +1 en Endurance ou +1 en Attaque (choisissez-en un).

14+ Expérience de Combat :** Votre Leader gagne 1 x nouvelle règle spéciale de votre choix (Dans la liste de règles des Spécialistes).

- Lorsque vous gagnez une amélioration, notez la sur la feuille récapitulative de votre Leader et faites signer votre adversaire dans la case adéquate.
- Les améliorations marquées avec un * peuvent être gagnées un maximum de 2 fois. Toutes les autres peuvent seulement être gagnées une seule fois.
- Si vous avez déjà gagné une amélioration marquée d'un* deux fois, ou gagné une seconde fois une amélioration unique, qu'une de vos statistique a déjà atteint 10 ou que votre personnage a déjà cette règle spéciale de base, simplement relancez votre jet de dés.
- Si votre Leader est tué durant une partie, il est présumé que, bien qu'il ne puisse plus prendre part à cette bataille, il n'est pas vraiment “mort” – simplement gravement blessé. Pas d'inquiétude, il guérira à temps pour la prochaine partie, donc il garde ses améliorations de parties en parties!
- Les améliorations marquées d'un** peuvent être prisent autant de fois que l'on veut !

Si votre Leader est un véhicule et qu'il reçoit une amélioration qu'il ne peut pas utiliser alors (l'Empereur vous a abandonné et (sisi c'est vrai !)) vous ne recevez pas l'amélioration en question.



DERRIÈRES LES LIGNES ENNEMIES

Votre Kill Team se faufile à travers la forêt dense, tentant de capturer un objectif vital. Quand soudainement, des tirs fusent- l'ennemi a été rencontré et doit être chassé à n'importe quel prix !

Les armées : Choisissez votre Kill Team comme décrit dans la section votre force. Vous devez utiliser la même force pour tout le tournoi.

Le champ de bataille: Les parties de Kill Team sont jouées sur une table de 4x4 pieds (1m20x1m20), et généreusement couverte de décors. Placez un objectif principal au milieu de la table.

Déploiement: Divisez la table en 4 quarts et lancez un dé pour voir quel joueur choisi le quart dans lequel se déployer.

Le joueur qui gagne le lancé de dé doit se déployer en 1er. Il doit déployer toutes ses forces dans son quart, n'importe où tant que c'est à plus de 9 pas du centre de la table. Le joueur adverse se déploie dans le quart opposé avec les mêmes restrictions.

Aucun joueur ne peut mettre des unités en réserve, ou utiliser la règle Infiltration ou la règle Scout. Note: certaines figurines, par exemple, Démons du Chaos et les Drop Pods, doivent commencer le jeu en réserve. Cependant, dans les parties de Kill Team, simplement déployez les dans la zone de déploiement, en utilisant les règles de déploiement citées ci-dessus

Premier tour: Le joueur qui déploie son armée en 1er, commence en 1er à moins que son adversaire puisse prendre l'initiative (livre de règle page 122).

Durée de la partie: La partie dure jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus de figurines sur la table ou après 30 minutes, suivant ce qui arrive en 1er.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Objectif principal: A la fin de la partie, l'objectif principal donne 5 points au joueur qui le contrôle.

Objectifs secondaires:

- Si le joueur adverse n'a plus de figurines sur la table à la fin de la partie: 3 Points.
- Obliger la Kill Team adverse à effectuer un Test de Déroute : 2 Points.
- Tuer le Leader adverse: 2 Points.
- Tuer un Specialist adverse: +1 Point par Specialist.
- Premier sang: 1 Point.
- Briseur de ligne: 1 Point.

NOTE – Si le Leader ennemi est aussi un Spécialiste, le tuer rapporte 3 Points (2 Points pour tuer le Leader +1 car c'est un Spécialiste). Aussi, pour gagner les points de tuer le Leader ou un Spécialiste ennemi, vous devez vraiment le tuer! Le faire fuir suite à un test de moral raté n'est pas suffisant !!

Règles spéciales de mission: combat nocturne, objectifs mystérieux.

Chacun pour soi: Chaque figurine agit individuellement dans cette mission, même s'ils ont été choisis comme faisant partie d'une escouade. (Note – Cela inclus les améliorations qui sont représentées par des figurines avec leur propre statistiques, ex : Drones Tau ou Loups Fenrisien). De plus, lorsqu'une figurine tire ou combat au CAC, elle peut diviser ses attaques parmi les cibles éligibles.

Si une figurine à la règle Personnage Indépendant, elle ne peut PAS rejoindre une autre figurine pour former une unité de 2 !

Prenez le butin! Les règles standards pour le contrôle des objectifs ne s'appliquent pas pour cette mission, toutes les figurines autres que des véhicules sont des figurines opérationnelles, et toutes les figurines (véhicules inclus) sont des unités d'exclusion.

Test de Déroute: Lorsque la force d'un joueur a été réduit à la moitié au moins de son nombre de départ, il doit passer un test de commandement, appelé test de déroute au début de chacun de ses tours, en utilisant la valeur de Cd de son Leader (ou si celui-ci n'est plus sur la table, la seconde meilleur valeur). S'il rate, alors sa Kill Team est retirée de la table (ils fuient...) et la bataille se fini immédiatement (Note – vous ne pouvez pas choisir de rater volontairement ce test). Si le test est réussi, alors la bataille continue mais le joueur devra passer un nouveau test au début de son prochain tour. Note que c'est tout à fait possible pour les deux joueurs de devoir passer ce test de moral au début de leur tour respectif et le 1er qui rate, perdra la bataille.

Transports: Vous devez transporter tous les membres d'une escouade dans un transport dédié. Directement après qu'ils aient débarqué, ils deviennent des unités individuelles, selon la règle "Chacun Pour Soi".

Améliorations d'unité et règles spéciales: Si votre personnage possède ou achète une amélioration, seulement le personnage lui-même bénéficie de la règle, et PAS le reste de l'escouade. Si une escouade complète possède ou achète une amélioration qui leur donne à tous une règle spéciale (Ex : munition Psy) ils la reçoivent tous !. Si la règle spéciale de votre escouade vous demande de lancer un dé sur un tableau et d'appliquer le résultat, simplement lancer un seul dé et appliquez le résultat à toute l'unité.

Désintéret diabolique: L'attention des Dieux Sombres du Chaos est ailleurs, vu qu'il y a des batailles bien plus sanglantes se déroulant un peu partout dans la galaxie; de ce fait le tableau "tempête warp" de la page 27 du codex Démons du Chaos n'est pas en application dans un événement comme Kill Team. De plus, la règle "Champion du Chaos" n'a aucun effet lors d'événement comme Kill Team.

Nous ne serons pas reniés: Comme vous pouvez le voir, la règle des réserves n'est pas en application lors d'un événement comme Kill Team. Cependant certaines figurines, comme les Eperviers voltigeurs, peuvent entrer depuis les Réserves Imminentes. De telles unités sont autorisées de faire cela en accord avec leur règle habituelle, mais ne peuvent PAS commencer le jeu en Réserve (ceci comme n'importe quelle autre unité lors d'un événement Kill Team).

Nous devons partir maintenant: Si votre dernière figurine est un véhicule, alors considérez le comme ayant un Cd de 10 pour les besoin de n'importe lequel des Super Test de Moral qu'il aurait à passer.

Protocol de Ré-animation: Les figurines Necrons qui ont la règle "Protocole de réanimation" sont aussi considérés comme ayant la règle "Indestructible" du codex Necron page 29.

Ils seront de retours : Les figurines Necrons comptent seulement comme étant "tuées" s'ils ratent leur jet de protocole de réanimation pour les besoin du test « Power from Pain » (ndlr : aucune idée de ce que c'est) et du Test de Déroute. Les Kill Teams Necron passent le Test de Déroute après les jets de protocole de réanimation.

La mission est Tout : Si vous anéantissez une Kill Team adverse, alors la partie se fini à la fin de ce tour de joueur. Vous ne gagnez pas de points de victoires supplémentaires pour anéantir la force adverse – tout ce qui compte c'est la mission.

Favourite Opponent Votes

On your record sheets, you will see there is a slip for "Favourite Opponent". At the end of the day, we would ask you to let us know who you most enjoyed playing against for whatever reason you like. Maybe they were just a thoroughly pleasant person, or their Kill Team was beautiful. Maybe it was a really close game or you learned a new tactic you didn't think of before? Please hand us your votes when you hand in your last game result. For every vote you receive from other players in this way, you will receive an additional **8 Victory Points**.

Mission de-brief

At the end of the day, we will be awarding a number of prizes at the Award Ceremony. Being awarded are:

- **Illiic Nightspear's Mark of the Outcast** – for the player that scored the highest number of Victory Points.
- **Sly Marbo's Veteran Scars** – for the player who scored the second highest number of Victory Points.
- **Boss Snikrot's Kommendayshun**– for the player who scored the third highest number of Victory Points.
- **Darkstrider's Standard of Excellence** – For the player we deem to have the Best Kill Team.
- **The Hero of Legend** – For the player who receives the highest number of votes for the Hero of Legend painting competition.
- **Sgt. Telions Commendation** – For the player/players who receive the most amount of Favourite Opponent votes.
- **Mentioned in Dispatches** – For the player who presents us with the Best Army List.
- **Warhammer World Knight of the Inner Circle** – a rare and prestigious award indeed, this is only awarded to any player at a Warhammer World event who receives 100% of available Favourite Opponent votes (in this case, all 8!)

Hobby Awards

"The Emperor will not judge you by your medals or diplomas; he will judge you by your scars"

Best Kill Team: During the day, the Events Team will infiltrate the hall and create a shortlist of the Kill Teams we think are the best presented.

What we will be looking for will be:

1. **Quality of Painting** – is there a high technical quality of painting across the force?
2. **Appearance as a whole** – does the Kill Team look great as a whole on the table? Do the models complement each other?
3. **Originality** – are there conversions, or a colour scheme we haven't seen before? Is your Kill Team unique?
4. **Theme** – is your Kill Team obviously a recon party?
5. **Centrepiece** – is there a great centrepiece model for the Kill Team?
6. **Kill Team extras** – have you got cool objective markers etc?

When the Staff have created a shortlist, we will vote amongst ourselves and the staff from the Warhammer World Hobby Centre as to which we think is the best.

The player that receives the most number of votes from the Event Staff will be handed **Darkstriders Standard of Excellence** at the Award Ceremony. The **Hero of Legend Painting Competition** is run alongside many of our other events here at Warhammer World, and Kill Team is no exception! This is a great chance to show off your leader, one of your specialists or another model you're proud of. At lunch time, we will give every player the opportunity to enter any infantry, biker or cavalry model into the competition.

The models you may enter in the Hero of Legend completion may be from the following unit types: Infantry, Cavalry, Monstrous Infantry, Swarms, Bikes, Jetbikes, Jump Infantry and Jet Pack Infantry.

Best Army List: Every time we have an event here at Warhammer World, we're amazed by the quality of some of the army lists we get handed to us—old dusty tomes, electronic read-outs, scrolls, skulls, fully illustrated books and the like! We even had a huge wooden shield given to us once... To honour this creativity, we award the best army list award. Judged by the member of the Events Staff who checks all of the army lists, this prize goes entirely on presentation. So why not go mad and see what you can create? The player who is judged by us to have the most extravagant and well-presented army list will win the Mentioned in Dispatches prize at the Award Ceremony!

