

* * * * * KILL TEAM 40,000 * * * * *

RÈGLES v0.1 ALPHA

Commencer le jeu

- un joueur choisit le camp « Héros », l'autre choisit le camp « Méchants »
- le joueur constitue sa liste à partir d'un Codex, pour un maximum de 250 points, avec les restrictions de choix suivantes :
 - o pas de figurine à plus de 2 PVs
 - o pas de personnages spéciaux
 - o pas de sauvegarde d'armure de 2+
 - o la valeur totale de blindage (soit valeurs avant+côté+arrière) d'un véhicule n'est pas plus grande que 33
- il n'y a pas de nombre limite de tours, on joue jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant (*Mission accomplie !* ou *Et un point pour les méchants !*)
- le joueur « Héros » tire la mission au dé
- les joueurs aménagent le terrain, chacun s'occupant de placer les éléments de décor de deux carrés non adjacents. Les éléments de décors doivent avoir 4 pas au minimum entre eux. Le socle fait partie de l'élément de décor
- les zones de déploiement sont définies par la mission
- pour choisir leur zone de déploiement, les joueurs tirent au sort
- en commençant par le joueur « Héros », chaque joueur place chacun son tour 3 figurines de son choix

Phases de jeu

Chaque figurine joue par ordre de stat d'initiative, en cas d'égalité ce sont les figurines du joueur « Héros » qui commencent

Pour sa figurine, le joueur choisit une action : Déplacement, Tir ou Assaut

Une fois que la figurine a joué, son propriétaire place une pastille à côté d'elle. Elle ne peut pas rejouer tant que toutes les figurines n'ont pas de pastilles. Une fois que toutes les figurines ont une pastille, les joueurs les enlèvent toutes

Le cycle recommence alors

Action : Déplacement

- mouvement de 6 pas maximum (sauf cavalerie et moto 12 pas maximum)

Action : Tir

- en TLOS (selon les règles de WARHAMMER 40,000 5^{ème} édition)

Action : Assaut

- mouvement de 3 pas maximum (sauf cavalerie et infanterie autoportée 6 pas maximum) qui vient placer la figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie, suivi d'une attaque (selon les règles de WARHAMMER 40,000 5^{ème} édition). Elle devient alors engagée au corps à corps avec l'autre figurine

Règles du corps à corps

- une figurine engagée au corps à corps ne peut que se battre (pas de Déplacement, de Tir ou d'Assaut)
- une figurine engagée au corps à corps le reste sauf si son propriétaire tente un désengagement en tant qu'action. Le désengagement est réussi sur un 5+, la figurine se place alors à 3 pas au maximum de l'autre figurine. Si le désengagement rate, la figurine reste engagée au corps à corps
- aucune figurine « Héros » ne peut tirer sur une figurine engagée au corps à corps
- les figurines « Méchants » peuvent tirer sur une figurine engagée au corps à corps. Si le tir réussit, sur 1, 2 ou 3 c'est la figurine « Méchants » qui est touchée, sur 4, 5 ou 6 c'est la figurine « Héros » qui est touchée
- en cas de victoire au corps à corps, la figurine victorieuse a un mouvement de consolidation gratuit de 3 pas au maximum

Les « Héros »

Le joueur « Héros » constitue sa liste parmi les choix de QG, d'Elite, et d'Attaque rapide de son Codex

Les figurines « Héros » sont toutes des figurines indépendantes

Les « Méchants »

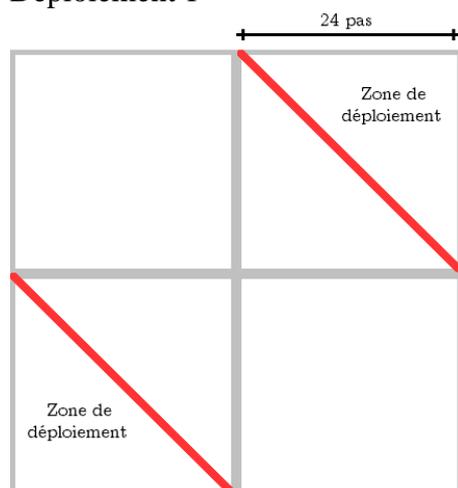
Le joueur « Méchants » constitue sa liste parmi les choix de Troupes de son Codex

Au moment du déploiement, il organise son armée en groupes de 3 figurines (sauf les véhicules), ces groupes doivent respecter une cohérence d'unité de 2 pas, et concernant les actions ces groupes sont traités comme une seule figurine. S'il reste 2 figurines ou 1 figurine, le joueur « Méchants » doit les laisser seules

Les véhicules sont des figurines indépendantes

Déploiements

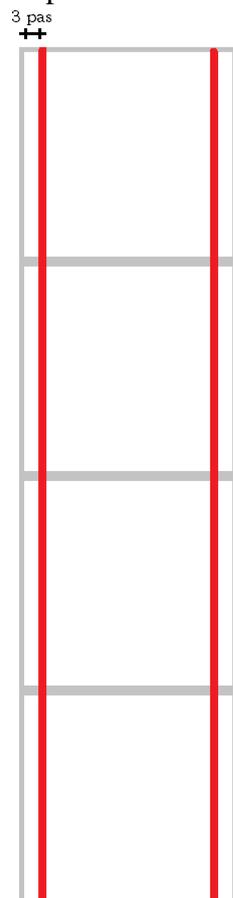
Déploiement 1



Déploiement 2



Déploiement 3



Point névralgique

Le plateau de jeu dispose obligatoirement d'un élément du décor qui dispose d'un « point névralgique » accessible par une figurine non-véhicule

Certaines missions exigent que le point névralgique soit déplacé dans la zone de déploiement du joueur « Méchants ». Dans ce cas, les joueurs se mettent d'accord sur l'organisation des décors

Règles spéciales

Les règles spéciales sont celles de WARHAMMER 40,000 5^{ème} édition

Missions

MISSION 1 : ASSASSINAT

Le joueur « Héros » doit éliminer un personnage spécial : le « grand chef »

Déploiement 3

Mission accomplie !

Le « grand chef » est éliminé

Et un point pour les méchants !

Toutes les figurines « Héros » sont éliminées

Personnage spécial : le « grand chef »

(armé), contrôlé par le joueur « Méchants »

Ce personnage spécial est sélectionné par le joueur « Méchants » parmi les choix de QG ou d'Elite de son Codex, en respectant les restrictions réglementaires

MISSION 2 : SABOTAGE

Le joueur « Héros » doit détruire l'installation ennemie en plaçant une bombe. Il désigne secrètement une de ses figurines comme portant la bombe

Le point névralgique est déplacé dans la zone de déploiement du joueur « Méchants »

Déploiement 1

Mission accomplie !

La figurine « Héros » désignée comme portant la bombe est en contact socle à socle contre le point névralgique pendant une phase d'action

Et un point pour les méchants !

La figurine portant la bombe est éliminée

MISSION 3 : LIBÉRATION

Le joueur « Héros » doit libérer une figurine « Héros »

Le point névralgique est déplacé dans la zone de déploiement du joueur « Méchants »

Avant de commencer, le joueur « Méchants » choisit une figurine « Héros », et la place en contact socle à socle avec le point névralgique

Si le joueur « Héros » parvient à placer une de ses figurines en contact socle à socle avec la figurine « Héros » choisie par le joueur « Méchants ». Cette figurine devient alors sous son contrôle

Déploiement 2

Mission accomplie !

La figurine « Héros » choisie par le joueur « Méchants » est placée dans la zone de déploiement du joueur « Héros »

Et un point pour les méchants !

Toutes les figurines « Héros » sont éliminées

MISSION 4 : ESCORTE

Le point névralgique est déplacé dans la zone de déploiement du joueur « Méchants »

Le joueur « Héros » doit escorter un personnage spécial : le « docteur », jusqu'au point névralgique

Déploiement 1, le « docteur » est placé dans la zone de déploiement du joueur « Héros »

Mission accomplie !

Le « docteur » est placé en contact socle à socle contre le point névralgique

Et un point pour les méchants !

Le « docteur » est éliminé

Personnage spécial : le « docteur »

(non armé), contrôlé par le joueur « Héros »

MISSION 5 : SAUVETAGE

Le joueur « Héros » doit sauver un personnage spécial : le « témoin »

Déploiement 1, le « témoin » est placé au centre du plateau de jeu

Mission accomplie !

Le « témoin » atteint la zone de déploiement du joueur « Héros »

Et un point pour les méchants !

Le « témoin » est éliminé

Personnage spécial : le « témoin »

(non armé), contrôlé alternativement si seul ou en contact socle à socle avec une figurine « Méchants » (tour 1 : immobile, tour 2 : joueur « Héros » le bouge, tour 3 : joueur « Méchants », et le cycle recommence), contrôlé par le joueur « Héros » si en contact socle à socle avec une figurine « Héros »

Le « témoin » a un mouvement de 3 pas au maximum

MISSION 6 : SURVIVANT

Au moins une figurine « Héros » doit atteindre l'autre bout du terrain

Déploiement 2

Mission accomplie !

Une figurine « Héros » atteint le bord opposé (dans la longueur) du plateau de jeu, soit la zone de déploiement du joueur « Méchants »

Et un point pour les méchants !

Toutes les figurines « Héros » sont éliminées