

# Le GT des Étoiles

V10 Warhammer 40,000 - 2023

## Propos liminaire

Ce document a pour but de proposer un pack de règles V10 pour l'Open de Britany et le Super Finale Golden GT 40K. Il ne s'applique qu'à ces événements en attendant la publication de documents officiels GW ou WTC. Il s'agit uniquement des réponses proposées par les arbitres admins de la FEQ et en aucun cas basées sur un quelconque document officiel. Nous avons fait au mieux en considérant les documents parus à ce jour et ce qui nous semblait le plus logique.

<b>Propos liminaire.....</b>	<b>1</b>
<b>Un nouvel arbitrage.....</b>	<b>1</b>
<b>Les décors.....</b>	<b>1</b>
<b>Les marqueurs d'objectifs.....</b>	<b>1</b>
<b>Les méthodes d'appariements et de classements.....</b>	<b>2</b>
<b>Rédiger une liste V10.....</b>	<b>2</b>
<b>Les scénarios.....</b>	<b>2</b>
Mission 1 : L'Imperium Contre-Attaque.....	4
Mission 2 : Le Retour de Rotigus.....	5
Mission 3 : La Menace Chevalier Fantôme.....	6
Mission 4 : L'Attaque des Drones.....	7
Mission 5 : La Revanche des Sternguards.....	8

## Un nouvel arbitrage

Le document ci-joint regroupe les différentes FAQ, Errata et ré-équilibrage que nous appliquons. Ces éléments seront très certainement amené à changer prochainement par les instances officielles mais en attendant voilà ce que nous appliquons afin que tout le monde puisse profiter du jeu dès maintenant :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1QM865FLT-IETMBEOGblm00\\_eNptHJbQcLNrEn12FeA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1QM865FLT-IETMBEOGblm00_eNptHJbQcLNrEn12FeA/edit?usp=sharing)

## Les décors

Les décors utilisés seront des ruines et des conteneurs uniquement.

Ces ruines auront une zone de terrain rectangulaire définie par leurs extrémités.

Les étages seront considérés de 40mm.

Dans l'ordre, table 1 (déploiement en diagonales du coin au centre de la table ou quart de table) et table 2 (déploiement marteau et enclume).

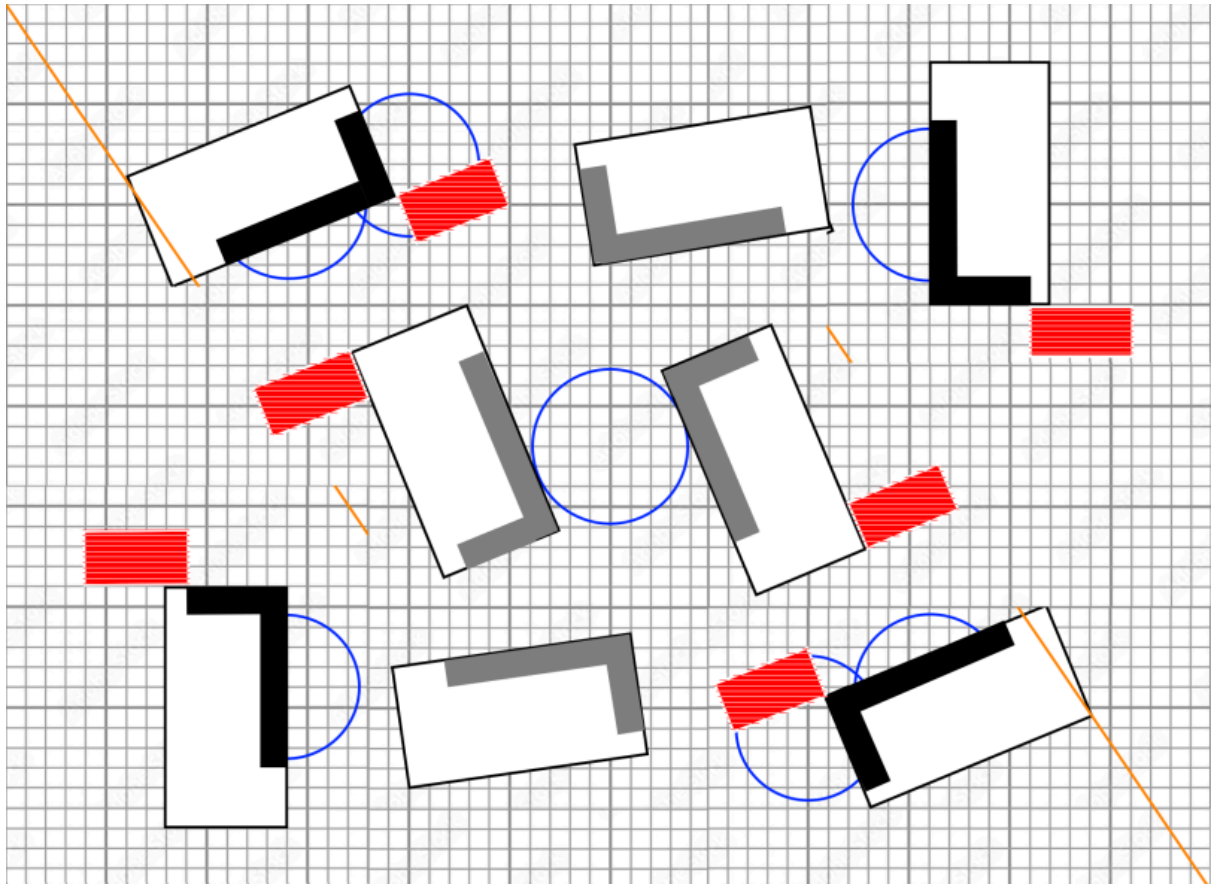
Les zones de terrain sont en 12x6".

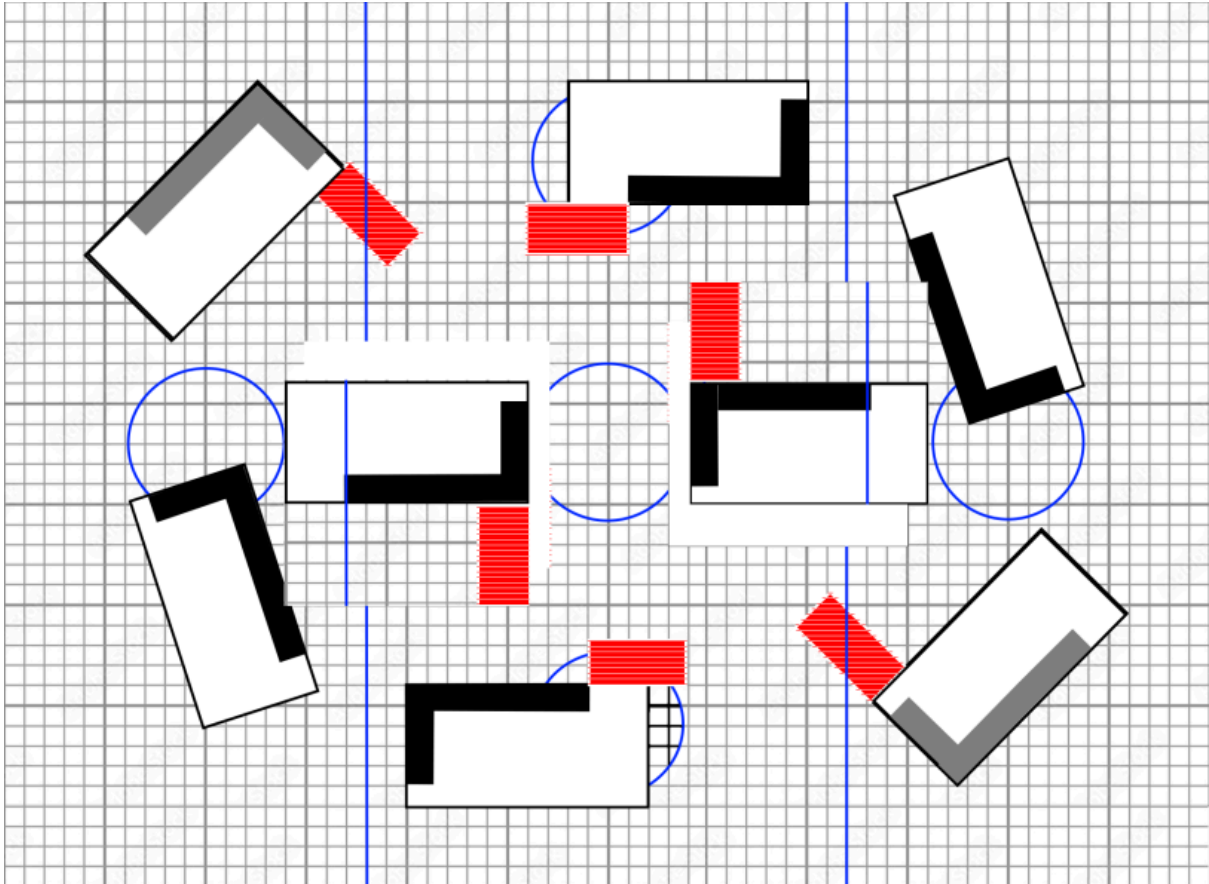
Les ruines sont en 9x5".

Les ruines noires sont des grandes ruines WTC.

Les ruines grises sont de petites ruines WTC avec fenêtres fermées.

Les containers font deux containers de haut.





## Les marqueurs d'objectifs

Les figurines peuvent finir tout type de mouvement sur un marqueur d'objectif.

## Les méthodes d'appariements et de classements

Pour l'open de Brittany : Méthode classique de ronde suisse comme décrite dans le règlement.

Pour le Super Finale Golden GT 40K : Plus d'informations à venir.

## Rédiger une liste V10

Une liste V10 doit suivre cet exemple. Les textes en bleu sont des commentaires pour faciliter la compréhension du formatage et ne doivent pas figurer dans la liste envoyée pour correction :

```

+++++
+ TEAM : Les Arbitres - Rappel du nom d'équipe quand applicable.
+ PLAYER : Immortus - Rappel du pseudo du joueur.
+ FACTION KEYWORD: Astra Militarum - Faction Keyword de l'armée.
+ DETACHMENT USED: Combined Regiment (Born Soldiers) - Détachement choisi et règle associée.
+ TOTAL ARMY POINTS: 2000pts - Total de l'armée.
+ ALLIED UNITS: Agent of the Imperium - Si des datasheets avec un Faction Keyword différent sont présentes, le préciser.
+
+ WARLORD: Ursula Creed - Rappel de qui est Warlord.
+ ENHANCEMENT: Death Mask of Ollianus - Lister les Enhancements.

```

+ NUMBER OF UNITS: 7

+ SECONDARY:

- Bring It Down: 3 + 4

- Assassination: 3 Characters

+++++

Unit1- **[WARLORD]** Ursula Creed [55pts] - Le Warlord est précisé.

Unit2- Tank Commander with Demolisher battle cannon, **[Lascannon]**, 2 Heavy bolters **[ENHANCEMENT]** Death Mask of Ollianius [240+10=250pts] - Le Lascannon est un équipement par défaut mais il peut être échangé, donc il est précisé. L'enhancement choisi est indiqué et sa nature d'Enhancement est précisée.

Unit3- **[5 Ogryn]** Squad [150pts] - l'effectif de l'unité est précisé en début de ligne. À noter que dans le présent cas, 6 figurines sont payées même l'unité n'en comporte que 5 (de par les prix indiqués dans le Munitorum Field Manual).

Unit4- **[19 Infantry Squad [130pts]]** - Cette escouade propose plusieurs compositions différentes, celle choisie est donc détaillée par des bullet points.

**\* 2 Sergeants including 1 with Bolt pistol and Power weapon and 1 with Laspistol and Chainsword** - Le Laspistol est précisé car c'est un équipement par défaut qui peut être échangé.

**\* 16 Guardsmen including 2 Flamers, 1 Vox-caster** - Les 14 lasguns non échangés n'ont pas besoin d'être précisés car ce sont des équipements par défaut.

**\* 1 Heavy Weapon with 1 Heavy bolter** - Le Heavy Bolter peut-être échangé donc il est précisé.

Unit5- Rogal Dorn with 2 Meltaguns, 2 Multi-meltas [285pts]

Unit6- **[AGENT OF THE IMPERIUM]** Vindicare Assassin [80pts]

Unit7- **[AGENT OF THE IMPERIUM]** 11 Vigilant Squad with Cyber-mastiff including Proctor-Vigilant with Nuncio aquila [105]

- Les alliés sont mis à la fin de la liste pour faciliter la vérification de leurs restrictions.

## Les scénarios

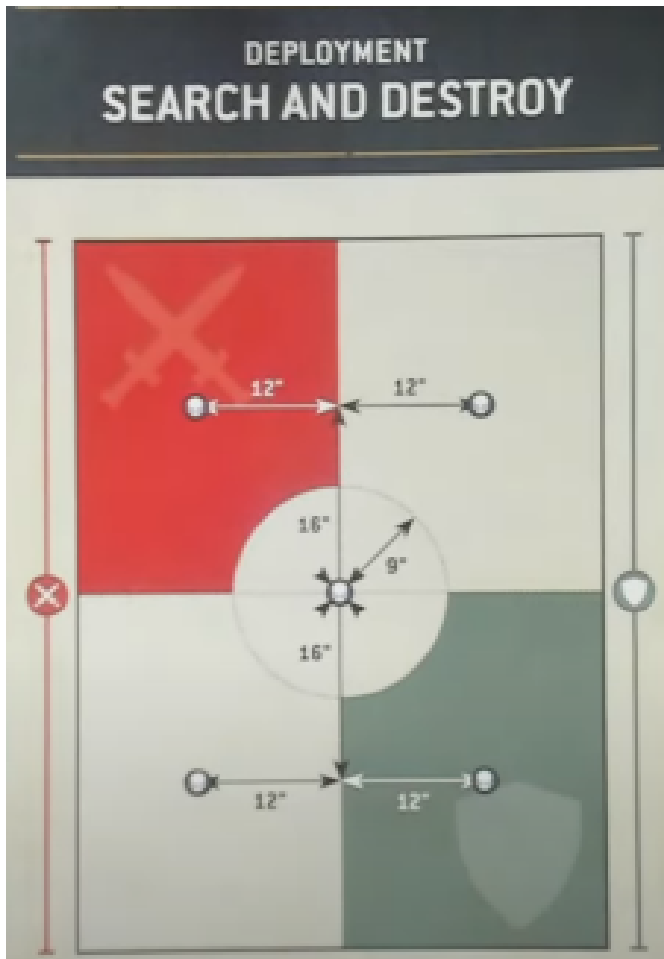
Les scénarios seront issus des missions proposées dans la boîte leviathan. Voici la procédure :

<https://drive.google.com/file/d/1NHf4feID7GokhWm73J7HsJFA4NlgVZGG/view?usp=sharing>

Afin de faciliter la préparation et l'anticipation des joueurs, les cartes de mission (Déploiement, Règle de Mission et Objectif Primaire) sont fixes. Les Objectifs Secondaires et les Gageurs suivent les règles normales.

## Mission 1 : L'Imperium Contre-Attaque

### Déploiement : Search and Destroy



**Règle de Mission : Chilling Rain** : In this mission, no addition mission rules apply

**Objectif Primaire : Take and Hold**

In the second, third and fourth battle rounds:

At the end of each Command phase, the player whose turn it is scores 5VP for each objective marker they control (up to 15VP per turn).

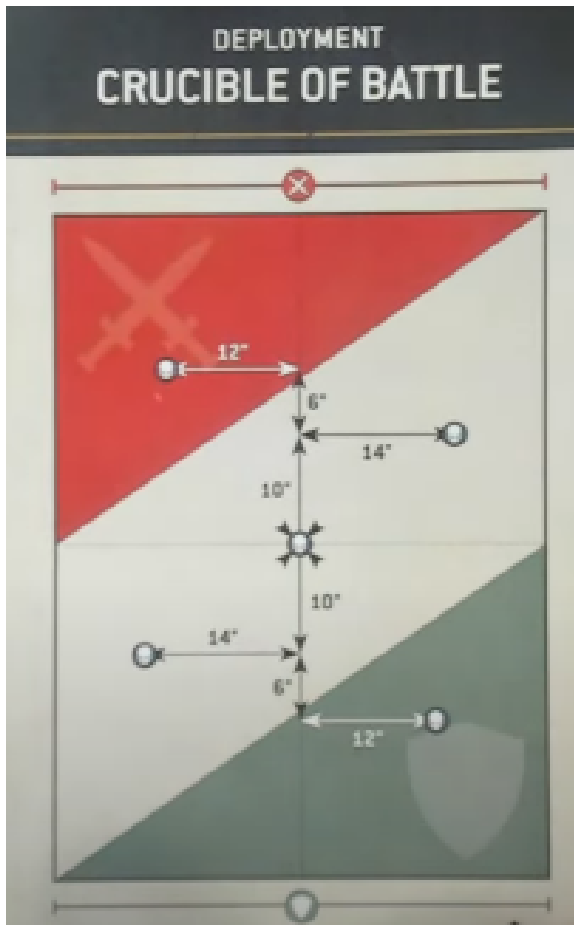
In the fifth battle round:

The player who has the first turn scores VP as described above.

The player who has the second turn scores VP as described above, but does so at the end of their turn instead of at the end of their Command phase.

## Mission 2 : Le Retour de Rotigus

### Déploiement : Crucible of Battle



**Règle de Mission : Chilling Rain :** In this mission, no addition mission rules apply

#### **Objectif Primaire : Purge the Foe**

##### In the second, third and fourth battle rounds:

At the end of each Command phase, the player whose turn it is scores 4VP if they control one or more objective markers, and an extra 4VP if they control more objective markers than their opponent controls.

##### In the fifth battle round:

The player who has the first turn scores VP as described above. The player who has the second turn scores VP as described above, but does so at the end of their turn instead of at the end of their Command phase.

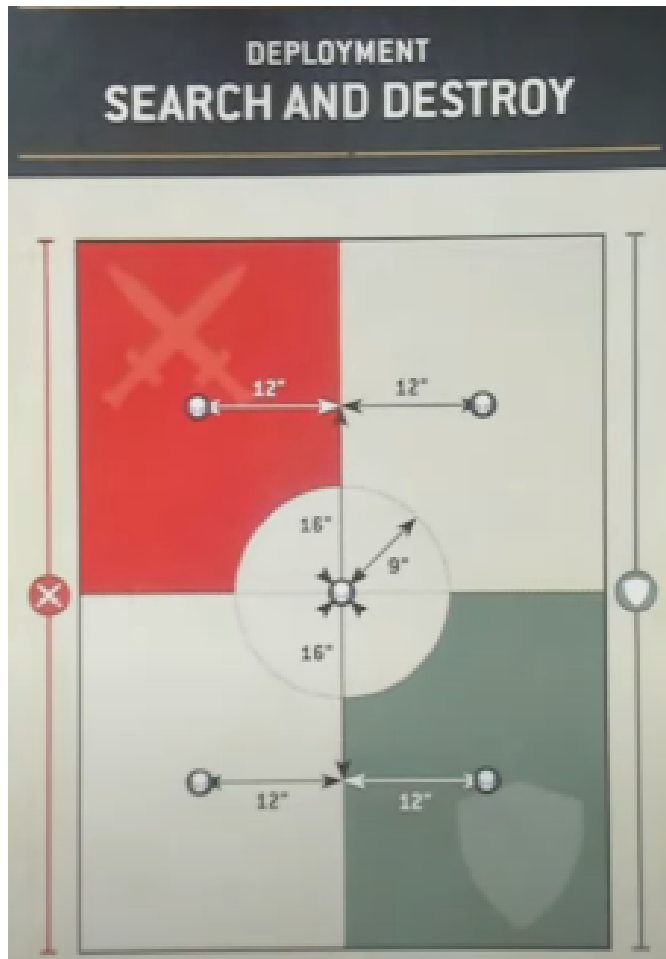
##### In every battle round:

At the end of the battle round, each player scores 4VP if one or more enemy unit were destroyed that battle round, and an extra 4VP if more enemy units than friendly units were destroyed that battle round.

Note that a unit can, if it is returned to the battlefield for any reason, potentially contribute to this Primary Mission several times (assuming it is returned and subsequently destroyed several times over).

## Mission 3 : L'Attaque des Drones

### Déploiement : Search and Destroy



### Règle de Mission : Hidden Supplies :

In this mission, players must set up one additional objective marker in No Man's Land.

Before setting up this new objective marker, players must first move the objective marker in the centre of the battlefield 6" directly towards one of the corners of the battlefield (if No Man's Land touches any corners of the battlefield, you must move the objective marker towards one of those corners).

Players then set up the new objective marker 6" from the centre of the battlefield towards the diagonally opposite corner of the battlefield to the previously moved objective marker.

### Objectif Primaire : Priority Target

In the second, third, fourth and fifth battle rounds:

At the end of each Command phase, the player whose turn it is scores 5VP for each objective marker they control (up to 10VP per turn).

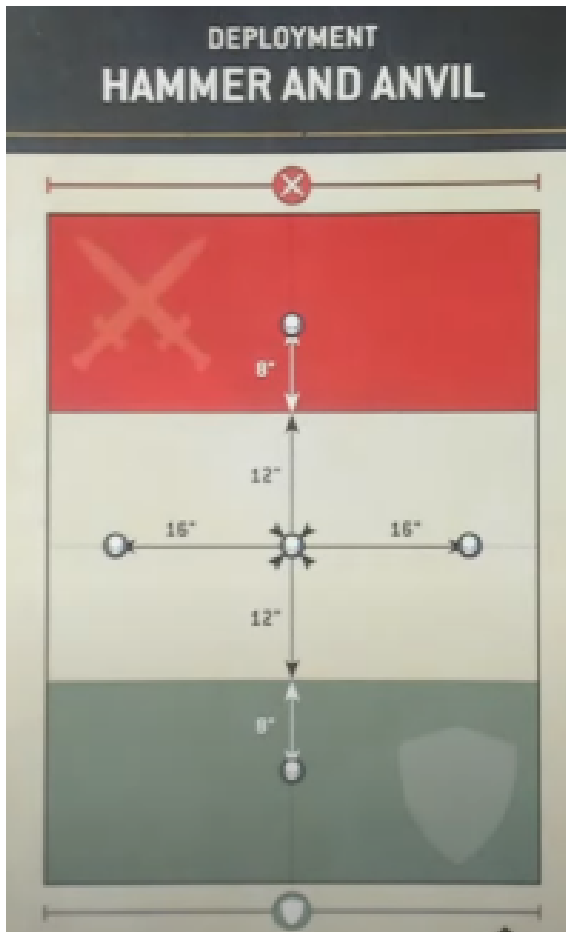
At the end of the battle:

Each player scores 5VP for each objective markers they control (up to 15VP per player).



## Mission 4 : La Menace Chevalier Fantôme

### Déploiement : Hammer and Anvil



**Règle de Mission : Chilling Rain :** In this mission, no additional mission rules apply

### **Objectif Primaire : Vital Ground**

In the second, third and fourth battle rounds:

At the end of each Command phase, the player whose turn it is scores VP as follows:

- If they control the objective marker in their own deployment zone, they score 2VP,
- For each objective marker in No Man's Land that they control, they score 5VP,
- If they control the objective marker in their opponent's deployment zone, they score 6VP.

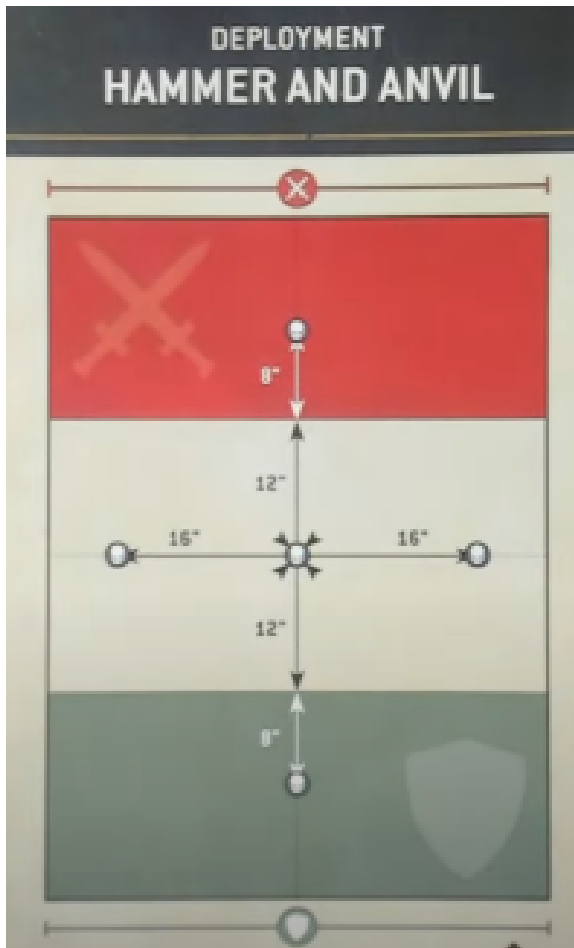
6VP.

In the fifth battle round:

- The player who has the first turn scores VP as described above
- The player who has the second turn scores VP as described above, but does so at the end of their turn instead of at the end of their Command phase.

## Mission 5 : La Revanche des Sternguards

**Déploiement** : Hammer and Anvil



### **Règle de Mission : Hidden Supplies**

In this mission, players must set up one additional objective marker in No Man's Land.

Before setting up this new objective marker, players must first move the objective marker in the centre of the battlefield 6" directly towards one of the corners of the battlefield (if No Man's Land touches any corners of the battlefield, you must move the objective marker towards one of those corners).

Players then set up the new objective marker 6" from the centre of the battlefield towards the diagonally opposite corner of the battlefield to the previously moved objective marker.

### **Objectif Primaire : Take and Hold**

In the second, third and fourth battle rounds:

At the end of each Command phase, the player whose turn it is scores 5VP for each objective marker they control (up to 15VP per turn).

In the fifth battle round:

The player who has the first turn scores VP as described above.

The player who has the second turn scores VP as described above, but does so at the end of their turn instead of at the end of their Command phase.