

CONQUEST ITALIA 2024

KILL TEAM



Se stai leggendo questo documento vorrai sapere come esser pronto al meglio a giocare con i tuoi amici nel 41° millennio. Faremo di tutto per rendere la tua esperienza di gioco piacevole e comoda. Allo stesso modo vivi al meglio possibile questo evento competitivo in compagnia con nuovi e vecchi amici di gioco.

INFORMAZIONI BASE

SISTEMA: Warhammer 40k: Kill Team – Partite Bilanciate

MISSIONI:

- Critical Ops Pack 2022
- [Critical Ops Pack 2022 Close Quarters](#) e [LVO A-Symmetrical Critical Operation Close Quarters](#)
- [Approved Ops 2023 Hazardous Areas](#)

NUMERO DI PARTITE: Minimo 3 partite

SELEZIONE DEL KILL TEAM: Ogni giocatore deve compilare la Scheda Bilanciata come descritto a pag. 90 del Libro Base. La Scheda è scaricabile gratuitamente a questo [link](#) (solo in inglese).

STRUMENTI DI GUERRA: I partecipanti dovranno portare il proprio Kill Team, le regole del proprio Kill Team, tre barricate, dadi, set di misuratori o un nastro misuratore (in pollici) e almeno 2 copie cartacee della propria Scheda Bilanciata (da consegnare agli avversari e allo Staff). È inoltre consigliato portare il proprio mazzo di carte OP TAT e il Libro Base

Pubblicazioni in uso: Tutte le pubblicazioni correnti Warhammer 40.000: Kill Team; White Dwarf; FAQs and Errata di Games Workshop a patto che la data del loro rilascio preceda la data dell'evento di almeno 7 giorni.

REQUISITI DI PITTURA

(Dove Richiesto)

Sui video dimostrativi di WarhammerTV, sui White Dwarf, su Warhammer Community e nei negozi specializzati troverai ben descritto o spiegato cosa si intende per un modello “pronto alla battaglia”. Si parla di modello “pronto alla battaglia” quando tutte le sue parti, basetta e dettagli sono pitturati in maniera distintiva.

Siccome non bisogna essere un mostro della pittura per arrivare a questo livello per i tuoi pezzi ti consigliamo di seguire questi semplici passaggi così da non incorrere in alcuna penalità di gioco. Qui si seguito troverai un classico esempio di cosa si intende per “pronto alla battaglia”. Se hai comunque dubbi se la tua armata corrisponde a questo standard minimo non temere e contattaci a info@conquestitalia.it

WARHAMMER COMMUNITY

CHOOSE CLASSIC METHOD

1 **BASE** 2 **SHADE** 3 **TECHNICAL** **BATTLE READY**

CHOOSE CONTRAST METHOD

1 **CONTRAST** 2 **TECHNICAL** **BATTLE READY**

MODELLISMO, CONVERSIONI, MODELLI FORGEWORLD E STANDARD DI PITTURA

I modelli utilizzati in gioco dovranno rappresentare quanto più possibile le armi principali di cui sono dotati. Non è possibile fare deroga a questo salvo per dettagli quali armi o equipaggiamenti obbligati per le unità di cui i stessi modelli GW ritengono opzionale il montaggio (granate, pistole, etc.).

Molti giocatori posseggono con orgoglio modelli convertiti partendo da altri pezzi della gamma GW o con aggiunte scolpite di propria mano. Siccome è un aspetto apprezzabile di questo hobby, vi invitiamo a portare questi modelli unici a patto che sia univocamente riconoscibile cosa rappresentano a livello di gioco.

Di seguito un'immagine rappresentativa di cosa è generalmente accettato (conversioni) e cosa no (proxy).



Per avere sicurezza che i vostri modelli sono riconoscibili e in linea con questa filosofia ti invitiamo a scriverci a info@conquestitalia.it per qualsiasi dubbio. Ovviamente, se decidete di non sfruttare questo importante canale di comunicazione, non potremo garantirvi la sicurezza che potrete utilizzare le vostre conversioni in gioco qualora una qualsiasi parte dello stesso (altezza, ingombro, basetta) sia particolarmente diversa dal modello originale.

Anche in questo caso per qualsiasi dubbio e per avere la certezza di non incorrere in problemi durante l'evento, scriveteci pure a info@conquestitalia.it

REGOLE DEL TORNEO

Gli organizzatori sceglieranno prima dell'inizio della prima battaglia di gioco quante e quali missioni si andranno a giocare.

Ogni battaglia vinta farà totalizzare: 3 punti

Ogni battaglia finita in parità farà totalizzare: 1 punto

Ogni battaglia persa farà totalizzare: 0 punti

Verrà utilizzata l'applicazione Beast Coast Pairings per gli abbinamenti giocatori e per gestire la Classifica dell'evento.

Le discriminanti per Pairings e Placing sono le seguenti:

Pairings:

- Tournament Points
- Path to Victory
- Oppt. Game Win %
- Completed Secondaries
- Victory Points
- Random

Placing:

- Tournament Points
- Oppt. Game Win %
- Extended Oppt. Game Win %
- Completed Secondaries
- Victory Points
- Random

Gli organizzatori all'inizio di ogni battaglia distribuiranno un foglio segnapunti per tavolo, ogni coppia di giocatori al termine di ogni battaglia dovrà riconsegnare compilato il foglio all'organizzatore o al giudice. Una battaglia ha la durata massima di 1 ora e 45 minuti. Allo scadere del tempo i giocatori Porteranno a termine il turno di gioco come se fosse l'ultimo.

BYE

Qualora il numero di giocatori fosse dispari viene assegnato il BYE, il primo turno sarà assegnato in modo randomico, mentre nei turni successivi il BYE viene assegnato al giocatore ultimo in classifica. Un giocatore non può avere più di un BYE all'interno del torneo.

Il BYE viene considerato come una battaglia vinta e farà totalizzare 3 punti torneo al giocatore.

Al giocatore incorso nel BYE verrà assegnato un punteggio (relativamente a punti obiettivo Primari e Secondari) pari alla media dei risultati totali di quel turno ottenuti dagli altri giocatori.

Partita Concessa

Potrebbe succedere durante l'evento di trovarsi nelle condizioni di perdere immediatamente la partita (solitamente per mancanza di modelli in campo o condizioni particolari di gioco) o di doverla/volerla concedere perché irrecuperabile dal punto di vista strategico o per motivi esterni al gioco stesso di impellente gravità.

- La resa viene considerata come una battaglia persa e fa totalizzare 0 punti al giocatore arreso.
- La vittoria per resa farà totalizzare 3 punti al giocatore e farà ottenere il massimo di punti vittoria a cui può ambire.
- La resa andrà dichiarata all'organizzatore o al giudice specificando il turno di gioco di quando è avvenuta la resa avversaria.

TOKEN ITC

È possibile, per ogni evento, richiedere un Token ITC.

Quest'azione vi permetterà di accedere alla Classifica ITC di Kill Team, con i conseguenti riconoscimenti ed eventuali premi.

Per poterlo fare, basta seguire la seguente procedura:

- Andare sul sito di BCP ed effettuare il login;
- Cliccare su "Organize"
- Cliccare su "Circuit Token";
- Cliccare su "New Token";
- Nella finestra di selezione "Circuit", selezionare "2024 Warhammer Kill Team ITC"
- Nella finestra di selezione "Event", selezionare il vostro evento;
- Cliccare su "Submit".

Dovreste ricevere il Token entro 48 ore dalla richiesta.

In caso di evidenti ritardi, potete contattare un referente Conquest per avere supporto o scrivere a ltcto@gwplc.com.

Per maggiori informazioni visitare il sito di Frontline Gaming.

MISSIONI E CONDIZIONI DI VITTORIA

Questo Infopack prevede 3 tipologie di missioni bilanciate e i layout di mappe compresi nella sezione "Missioni" presente alla prima pagina di questo documento.

I tavoli verranno sistemati dagli organizzatori prima dell'inizio dell'evento e la composizione degli stessi sarà fissa per tutta la durata del torneo, mentre le missioni si alterneranno così come i giocatori ai diversi tavoli.

Ogni Obiettivo primario prevede 4 punti vittoria a turno per un massimo di 16 punti vittoria a partita.

Ogni Obiettivo secondario prevede 2 punti vittoria per un massimo di 6 punti vittoria a partita.

Il totale massimo di punti vittoria che si possono ottenere in una partita è di 24 punti vittoria (compresi i 2 per la pittura).

Nella sezione documenti del sito internet <http://www.conquestitalia.it/documenti.html> troverai anche la scheda di valutazione pittorica con cui, in mancanza di giudici di gara appropriati, vengono valutate le miniature durante la pausa pranzo, così da avere un'idea di come e dove puoi migliorare la presentazione del tuo Kill Team.

CONDOTTA ANTISPORTIVA E SANZIONI

Da come hai potuto leggere nella premessa di questo Infopack, il Conquest Team Tournament vuole essere un evento competitivo che permette il divertimento anche alle persone meno attente all'aspetto prettamente torneistico.

In linea con questa idea ogni comportamento giudicato antisportivo volto a denigrare o a rovinare l'esperienza di gioco dei vostri avversari non sarà vista per niente di buon occhio e verrà punita con l'espulsione dallo stesso evento o, nei casi più gravi, con l'esclusione dal circuito.

Se vuoi sapere quali sono le penalità che verranno assegnate in base all'infrazione ti invitiamo a leggere GUIDA ALLE PROCEDURE PER LE INFRAZIONI 2020 nella sezione documenti del sito www.conquestitalia.it

Si consiglia quindi a tutti di vivere l'evento in maniera quanto più rilassata e prendere l'esperienza, anche in caso di sfortuna o di sconfitta, per quel che è: un gioco! Senza nulla togliere alla gloria che conquisterà vincendo uno dei premi in palio non essere mai scortese o antipatico nei confronti degli altri partecipanti. State tutti cercando di passare un fine settimana fra appassionati dello stesso hobby.

COMPOSIZIONE DELLA KILLZONE E TERRENI

Ad ogni tavolo verrà abbinato un set di scenici pensato per costruire una Killzone bilanciata corredata da una guida cartacea per identificare i tratti degli scenici presenti.

In alternativa, per evitare fraintendimenti a partita in corso, i giocatori dovranno stabilire insieme i tratti di terreno di ciascun elemento prima dello spareggio tra Attaccante e Difensore.

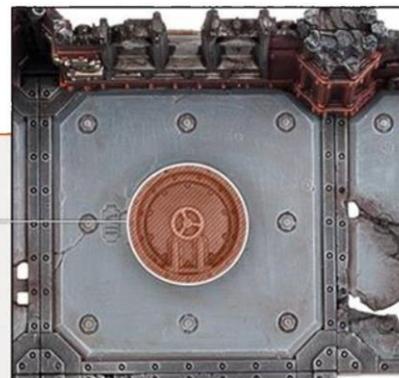
Relativamente ai tratti degli elementi di terreno, saranno ritenuti validi tutti quelli presenti nel Libro Base (pag. 72 – 80) e i seguenti tratti:

- Porta/Door (dal Manuale Chalnath pag. 72)
- Portello/Hatch (dal Manuale Chalnath pag. 72)
- Pila di Scarti/Scrap Pile (dal Manuale Octarius pag. 74).
- Sfiato di Scarico/Exhaust Vent (dal Manuale Nachmund pag. 68)



DOOR

An operative can move through this part of the terrain feature as if it were not there, and can do so even if its base is too large to fit through this part of the terrain feature. Remember that an operative must finish a move in a location it can be placed, therefore it must finish the move wholly on one side of the door or the other.



HATCH

An operative can move vertically through this part of the terrain feature as if it were not there. Note that this will be done with a Climb (unless they can **Fly**) or with a Drop.

SCRAP PILE

All parts of a Scrap Pile terrain feature have the **Light** and **Scramble** traits.



Scramble: An operative cannot climb over this part of the terrain feature. Instead, they must scramble over it. To do so, an operative must perform a **Scramble Over** or **Charge Over** action.

SCRAMBLE OVER

1AP

An operative can perform this action while within **▲** of a part of a terrain feature that has the **Scramble** trait. This action is treated as a **Normal Move** action. Move the **active operative** following the same rules as a **Normal Move** action with the following exceptions:

- Move the operative as though it can **FLY** and has an unlimited Movement characteristic.
- It must finish the move within **▲** of a part of this terrain feature that has the **Scramble** trait.
- It can move within **Engagement Range** of an enemy operative, but cannot finish its move within **Engagement Range** of an enemy operative.

An operative cannot perform this action if it is within **Engagement Range** of an enemy operative. In addition, an operative cannot perform this action in the same activation in which it performed the **Fall Back** or **Charge** action.

CHARGE OVER

1AP

An operative can perform this action while within **▲** of a part of a terrain feature that has the **Scramble** trait. This action is treated as a **Charge** action. Move the **active operative** following the same rules as a **Charge** action with the following exceptions:

- Move the operative as though it can **FLY** and has an unlimited Movement characteristic.
- It must finish the move within **▲** of a part of this terrain feature that has the **Scramble** trait.

An operative cannot perform this action if it has a **Conceal** order or if it is within **Engagement Range** of an enemy operative. In addition, an operative cannot perform this action in the same activation in which it performed the **Normal Move** or **Fall Back** action.

EXHAUST VENT

All parts of an Exhaust Vent terrain feature have the **Light**, **Traversable** and **Exhaust Vent** traits.



Exhaust Vent: This terrain feature creates an area of smoke **○** horizontally from it and to an unlimited upward height. The effects of this area of smoke are as follows:

- An operative is not **Visible** if a **Cover** line drawn to it crosses into and out of an area of smoke.
- While an operative is within an area of smoke, it is treated as being in **Cover**.

Operatives can remove this area of smoke by performing the **Close Vent** action.

CLOSE VENT

1AP

An operative can perform this action while within **▲** of a terrain feature that has the **Exhaust Vent** trait. That terrain feature stops creating an area of smoke and loses the **Exhaust Vent** trait. An operative cannot perform this action while within **Engagement Range** of an enemy operative.

Altri tratti potranno essere ritenuti validi solo se anticipati nella descrizione dell'evento pubblicato dal TO.