

Inter Region

Warhammer 40.000



1. Le tournoi,

L'Inter Région Warhammer 40.000 se veut être une grande fête du hobby.
Si vous ne deviez retenir qu'une seule phrase ce serait celle là.

« C'est la messe du hobby, pas un concours de bites dans le garage. »
(Citation de Corback)

Si le cadre est certes compétitif, nous souhaitons que soit mis en avant le plus possibles d'aspects du hobby.



A Le partage et l'ambiance.

Les pitoux sont montés, peints, les parties tests ont eut lieux, et vous avez fait plusieurs heures de voyage pour passer un bon moment dans une ambiance conviviale. Ce sera le cas car nous voulons que chaque personne passe avant tout un excellent Week End qui sera l'occasion de rencontrer des amis, des inconnus ou de mettre un nom sur un pseudo !

A Le jeu.

Ce qui occupera la majorité de votre temps sera bel et bien cet aspect la du hobby : 5 parties de 1650pts réparties sur le Week End ! Et vous avez préparé vos pitoux pour l'occasion alors autant s'en servir non !? Le jeu est un aspect important dans le sens ou il est la conclusion de toutes les phases préparatoires par lesquelles vous êtes passé pour arriver ici. Le modélisme et la peinture, certes, mais aussi la conception de votre listes, de celles de votre équipe, sans oublier les parties test et les éventuelles phases qualificatives.



A La peinture et le modélisme.

Que vous aimiez ou non cette partie du hobby, il est obligatoire d'y passer. La peinture et le modélisme sont ce qui rend unique votre armée. Car même si certaines listes vont inévitablement se ressembler, ce sera votre touche personnelle qui fera la différence. Outre le fait de rendre lisible votre armée (différenciation des vos unités, de leur équipement, etc), une armée peinte est ce qui rend agréable une partie, pour le bonheur de vos yeux et de ceux de vos adversaires.



Récompenses :

Cette année, en plus des trois prix récompensant les équipes les mieux notés en termes de résultats de peinture, de jeu et des deux confondus, nous avons décidé d'ajouter des prix distribués par des tirages au sort. Nous souhaitons également récompenser ceux qui font un effort supplémentaire de modélisme en présentant leur armée sur un plateau sans pénaliser ceux qui ne le font pas et/ou n'ont pas la place d'emporter quelque chose de tel. Pour se faire, un concours d'Armées On Parade aura lieu en parallèle du tournoi durant tout le week end.



Enfin, même si la première édition a été un réel succès, nous avons décidé de placer la barre encore plus haute cette année, notamment au niveau des repas qui seront préparés par un traiteur, et la bière distribuée à l'euro symbolique. Des trophées seront remis aux vainqueurs cette année. Des lots GW viendront également vous récompenser d'avoir été tiré au sort.

4. Logistique

c Quand le tournoi a-t-il lieu ?

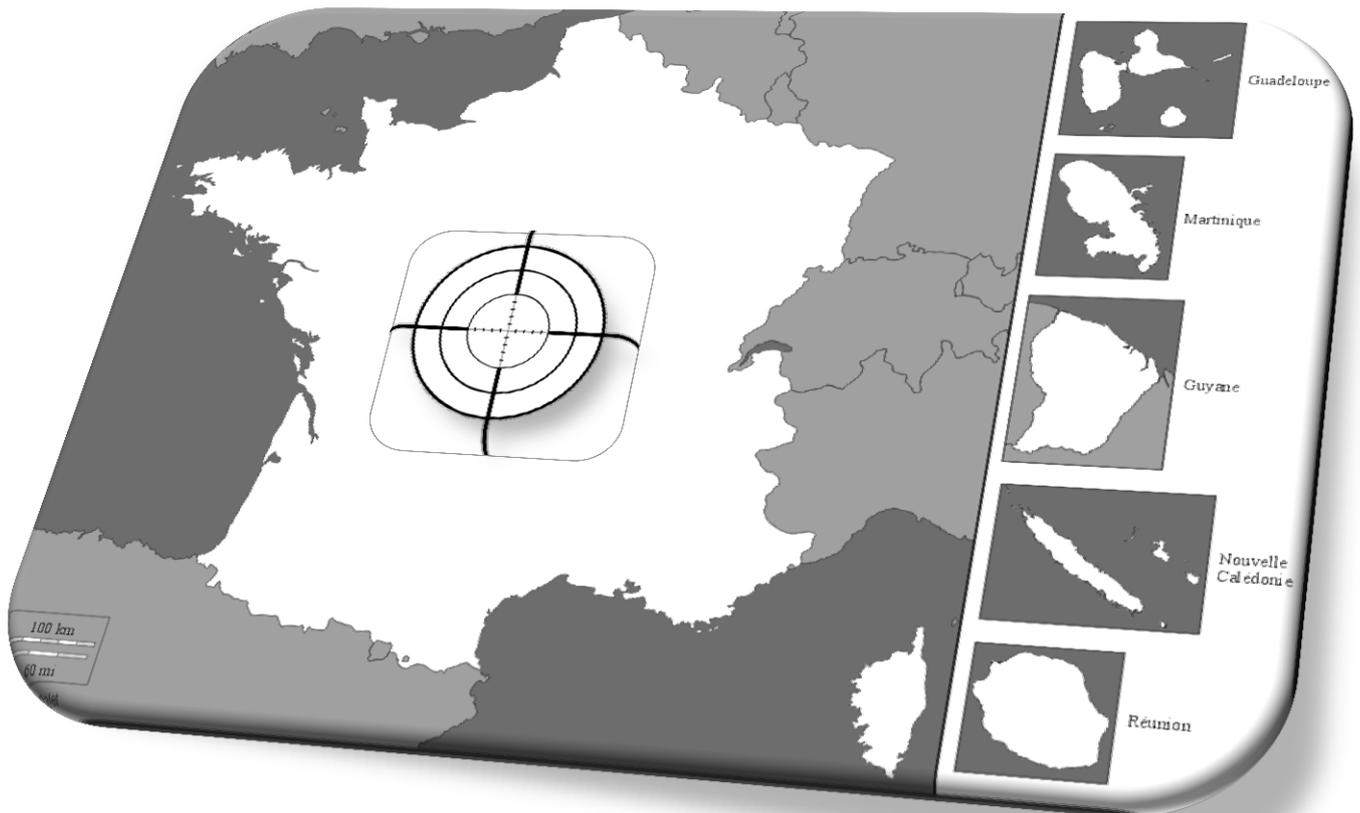
Samedi 23 et Dimanche 24 Juillet 2016.

Optionnel : notation peinture et jeu libre vendredi 22 Juillet à partir de 16h00.

c Où se déroule-t-il ?

Châteauroux (Code postal 36000) dans l'Indre en Région Centre - Val de Loire.

Avenue Daniel Bernardet – Salle Barbillat Touraine.



En savoir plus sur Châteauroux, et sur les modalités de trajet, cliquez sur ce bouton :



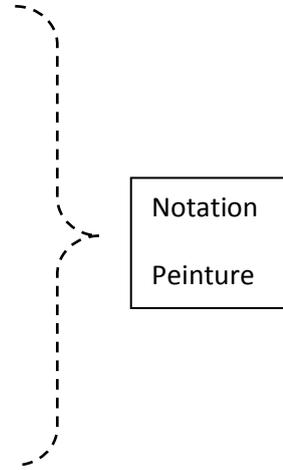
3. *Planning du weekend*

c Optionnel, Vendredi 22 Juillet :

A 16h-21h : Accueil des joueurs et notation peinture puis apéro offert. Jeu libre.

c Samedi 23 Juillet :

- A 07:00 à 08:00 : Accueil des joueurs,
- A 08:00 à 11:45 : 1^{ère} partie, définie aléatoirement,
- A 11:45 à 13:00 : Pause repas,
- A 13:00 à 17:00 : 2^{nde} partie, ronde suisse,
- A 17:15 à 21:00 : 3^{ème} partie, ronde suisse,
- A Le repas du soir ne sera pas assuré par nos soins



c Dimanche 24 Juillet :

- A 07:00 à 08:00 : Accueil des joueurs,
- A 08:00 à 11:45 : 4^{ème} partie, ronde suisse,
- A 11:45 à 13:00 : Pause repas,
- A 13:00 à 17:00 : 5^{ème} partie, ronde suisse,
- A 17:15 : Remise des prix

4. *En bref*

- cLe tournoi sera ouvert à 26 Equipes de 6 joueurs. Chaque joueur devra jouer 1650pts maximum.
- cChaque joueur devra suivre les règles du WYSIWYG et ses figurines devront posséder des aplats sur chaque zone, les socles devront être texturés et avoir 1 éclaircis.
- cUtilisation du système CPM. 0 à 3PM par joueur.
- cUtilisation des Conventions [Feq 40K](#).
- cPas de refus de liste sauf en cas de détournement du règlement.
- cUn ratio équilibré entre victoires/peinture (coefficient 60/40) sera utilisé.
- cUn système de comptage des points en fin de partie identique à chaque partie (comme à L'ETC), mais des rôles différents au sein de l'équipe qui influent sur la composition de votre liste.
- cLa ronde suisse sera utilisée. Les égalités au classement pendant la ronde seront départagées à la valeur moyenne de CPM et à l'éloignement géographique (plus vous venez d'une région éloignée d'une autre, plus vous avez de chance de joueur contre elle).

5. Les Equipes Par Région

○ Chaque équipe de 6 joueurs doit s'affilier à une région, mais peut compter des joueurs venant d'autres régions en cas de manque d'effectif (attention aux abus). Les 13 nouvelles régions sont désormais utilisées pour la composition des futures équipes

○ Comme le tournoi est ouvert à 26 équipes, 2 équipes pourront représenter la même région. La région « Corse » se voit transformer en région « Outre-Mer Francophone » et ne pourra aligner qu'une équipe. La 26^{ème} place est offerte aux Lolcats, gagnants de la dernière édition.

○ Au cas où des équipes manquent dans une région, les régions suivantes se verront octroyer une ou plusieurs équipes supplémentaires, par ordre de priorité suivant (ce choix a été fait en fonction de la représentation finale des équipes à l'IR40k 2015) :

1/Aquitaine Limousin Poitou Charentes

2/Auvergne Rhône Alpes

3/Midi-Pyrénées Languedoc Roussillon

4/Normandie

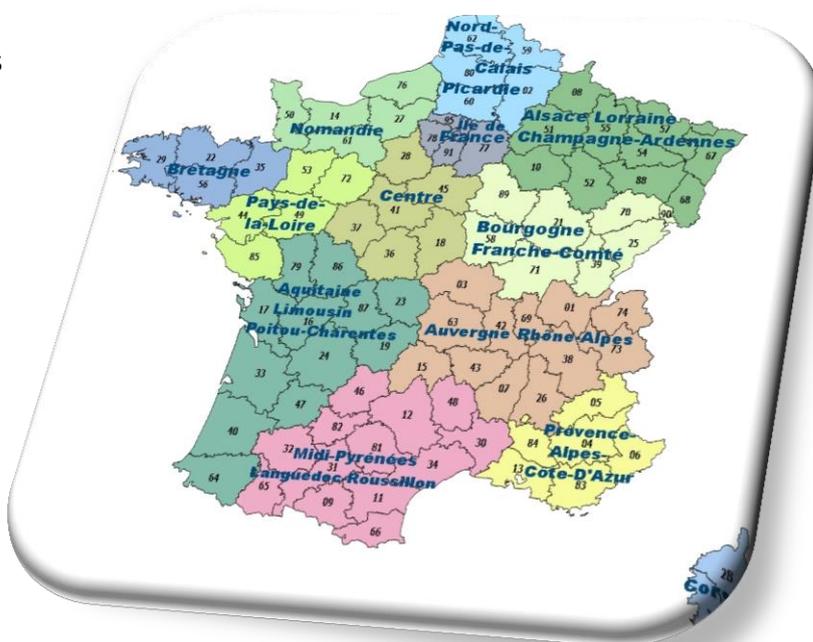
5/Ile de France

7/Nord Pas de Calais Picardie

6/Centre

8/ Les autres régions, au cas par cas.

9/ La Belgique



○ Chaque équipe doit posséder un Chef d'équipe. C'est lui qui correspondra avec l'équipe organisatrice et qui réglera les litiges entre joueurs (seul le Chef d'équipe peut intervenir à la table d'un autre membre de son équipe), définira le pairing avec le capitaine adverse.

○ Chaque équipe peut disposer d'un Coach (facultatif). Le cas échéant, celui-ci a les mêmes prérogatives que le Chef d'équipe (sauf l'établissement du pairing). Le Coach est une aide logistique, capable de communiquer d'une table à l'autre.

Wysiwyg, Figurines Et Matériel De Jeu

c WYSIWYG

Nous appliquerons et contrôlerons le wysiwyg au sens de sa définition exacte tout au long du WE, sur demande des joueurs adverses. Tout sera minutieusement inspecté, une figurine ne correspondant pas sera retirée du jeu.

c Anciennes figurines/socles et count as :

Les *count as* sont interdits si ils ne permettent pas d'identifier ce qu'est réellement la figurine au premier coup d'œil. Les anciennes figurines sont déconseillées pour la fluidité du jeu, notamment si leurs proportions ne sont pas les mêmes que la dernière figurine officielle en date. Socles 32mm et autres blagues de GW : les socles utilisés sont ceux vendus avec la figurine. Toutefois une même entrée dans la liste doit être soclée de la même façon que les entrées identiques. Dans tous les cas, si le moindre doute subsiste, il sera toujours fait référence à la dernière figurine officielle en date.

c Conversions :

Les conversions sont autorisées si elles sont cohérentes avec le reste de votre armée, et si elles ne posent aucun doute sur l'identification de la figurine.

c Peinture :

Chaque figurine doit posséder un aplat de peinture sur chaque zone. La figurine doit posséder au moins trois couleurs travaillées (base, ombrage et/ou éclaircissement). Son socle doit être texturé, peint et posséder au moins un éclairci. Les figurines vendues avec socle transparent peuvent garder leur socle transparent. Les figurines non peintes ne seront pas jouables et une armée qui arrive avec trop de figurines non peintes (sans doute à cause d'un impondérable de dernières minutes hein^^) pourra être remplacée par une armée prêtée par nos soins, et elle sera sans doute bien pourave en terme de jeu, vous êtes prévenus...

c Matériel de jeu :

Chaque joueur doit posséder son codex/supplément, son livre de règles, ses FAQs, les conventions ETC, son mètre ruban, ses gabarits et ses dés. Il serait bon de les marquer de manière claire afin d'éviter toute perte ou vol.

De plus, il est demandé à chaque joueur d'emmener 6 pions objectifs monté chacun sur un socle rond de 40mm et numérotés de 1 à 6. Ces pions peuvent être personnalisés et comptés dans la note de peinture sur demande de votre part. Notez que les pions n'ont pas de présence physique (ils ne sont pas infranchissables) et n'influent pas sur les lignes de vue.

Afin d'enlever le moindre doute avant la manifestation, vous êtes libre de nous envoyer des photos de votre armée par mail (latourdesgriffons@orange.fr).

6. *Décor et tables de Jeu*

Les décors seront variés sur chaque table mais respecteront la formule suivante :

- c Un unique pool (de 72 décors) identique à chaque travée de 6 tables,
- c Ce pool sera réparti de manière différente sur chaque table.

Un pool de décors comprend 72 décors dont les bases vont de 8ps x 6ps minimum à 12ps x 8ps maximum (les hauteurs peuvent varier). Donc chacune des 13 travées possédera les mêmes décors, toutefois ceux-ci seront répartis différemment au sein de chaque travée.

- c Les décors en question :

- A Ruines de bâtiments à 2 étages
- A Occultant (2 par tables en moyenne, taille généreuse) -> Nouveauté !
- A Bloquant,
- A Décor de type aléatoire (différent entre chaque table),
- A Colline à 2 Niveaux,
- A Forêt/Jungle,
- A Entrepôt/Hangar,
- A Cuve/Fosse .

- c Exemple de table :



7. Armées et restrictions

- c Chaque joueur au sein d'une même équipe peut choisir un codex ci-dessous. Lorsqu'un codex est choisi par joueur, tous les codex/suppléments sur la ligne ne peuvent plus être choisis. **Toutefois le codex IK peut être doublé pour deux artilleurs différents (voir rôles)**. Un joueur choisissant un allié, prive ses coéquipiers de ce codex allié et de la ligne qui va avec.
- c Les ouvrages utilisables sont les suivants (en plus du livre de règles actuel de W40k, et de Forteresses assiégées pour le défenseur) :

1. Space Marine, Clan Raukaan, Défenseur de Terra, Légion des Damnés, Kauyon, Mont'ka
2. Space Wolves, Champions de Fenris, CoW
3. Dark Angels,
4. Blood Angels, Shield of ball : exterminatus (pour les détachements)
5. Grey Knights,
6. Inquisition (seul le QG est obligatoire en cas d'allié),
7. Adepta Sororitas,
8. Astra Militarum, Militarum tempestus, Kauyon, Mont'ka
9. Skitarii,
10. Cult Mechanicus,
11. Imperial Knights (Artilleur uniquement (voir modalités du rôle), le codex SMC et ses suppléments y ont accès)

12. Officio Assassinorum (émissaire uniquement),
13. Space Marines du Chaos, Crimson Slaughter(1ere edition), Black Legion(1ere edition),
14. Démons, CoWulfen
15. Khorne daemonkin,
16. Necrons, Shield of ball : exterminatus (pour les détachements)
17. Tyranides, Shield of Baal: Leviathan (pour les nouvelles entrées tyty et le détachement tyty),
18. Orks, Waaagh! Ghazghkull,
19. Eldar CraftWorlds, Iyanden
20. Darks Eldars, Haemonculus Covens,
21. Harlequins,
22. Empire Tau, Enclaves Farsight, Kauyon, Mont'ka

- c **Votre armée doit être du type réglementaire, être composée d'un ou plusieurs détachements, de la manière suivante : 1 seul détachement interarmes (p. 122 du livre de règles) ET/OU 1 seul détachement nommé spécifique à votre codex et inclus dans celui-ci. Aucune Formation ou détachement en contenant n'est autorisé, pas plus que les super-lourds ou les créatures gargantuesques, sauf mention contraire indiquée dans un rôle. La composition des armées est basée sur le système CPM dont la limite est de 3Pts de monstruosité par joueur. Tout ce qui est autorisé par le système CPM (Sauf Angel of Death) est jouable avec les aménagements de rôles ci après.**

8. Rôles au sein de l'équipe

Chaque joueur doit choisir un unique rôle ci-dessous :

- c « Emissaire »
Prendre un unique détachement allié OU une unique formation allié est un privilège réservé à 1 joueur de l'équipe et uniquement entre frères de bataille ou alliés de circonstance. Le rôle d'Emissaire peut être sacrifié pour obtenir un second rôle d'Artilleur.
- c « Artilleur »
Prendre un unique super lourd/créature gargantuesque issue de votre codex est un privilège réservé à 1 joueur de l'équipe. Il est également possible en remplacement d'un slot de Seigneur des batailles (et si le tableau des alliances le permet) de choisir un unique IK dans le codex du même nom. Il s'agira alors du détachement Oathsworm composé d'un unique Chevalier **et comptant comme un détachement supplémentaire.**
- c « Défenseur »
Prendre des fortifications est un privilège réservé à 1 joueur de l'équipe.
- c « Stratège »
Avoir accès aux tableaux de traits de seigneur de guerre du livre de règles est un privilège réservé à 1 joueur de l'équipe.
- c « Artificier »
Avoir accès **aux artefacts dont le nom apparaît dans le CPM** est un privilège réservé à 1 joueur.
- c « Spécialiste »
Le Spécialiste a accès à tous les types de détachements/formations sans doublette ou plus, issus de son codex. Si ce joueur possède dans son codex un détachement composé uniquement de formations, il doit le choisir à la place d'une ou plusieurs formations individuelles.



9. Appariements

- c Les appariements dureront au maximum 20min.
- c Le simple clic déterminera le système d'appariement au sein d'une ronde. Les armées sont appariées par les 2 Capitaines d'Equipe.

c Voici les étapes :

1. Les équipes prennent connaissance des armées adverses et des tables de la travée.

A **Appariement 1** (12 armées en lice)

2. Les capitaines sélectionnent secrètement une de leurs armées (armée jetée).

Si un (ou plusieurs) Artilleur/Emissaire possède un Super lourd/Créature gargantuesque son capitaine doit choisir la liste contenant celui ayant la plus haute valeur de PM. En cas d'égalité de valeur de PM entre plusieurs SL/CG, l'adversaire choisi à la place du capitaine adverse parmi les listes contenant un SL/CG. **Si une équipe possède une valeur moyenne de PM plus faible que l'autre, l'équipe avec la moyenne la plus faible ignore cette restriction.**

3. Les capitaines révèlent simultanément leur armée jetée.

4. Utilisation des Points de Compo (voir plus bas).

5. Les capitaines sélectionnent secrètement l'armée qui jouera contre l'armée jetée adverse (Armée qui clique).

6. Les capitaines révèlent simultanément leur armée qui clique.

7. Les joueurs possédant les 2 armées jetées choisissent leur table.

A **Appariement 2** (8 armées en lice)

8. Les capitaines sélectionnent secrètement une de leurs armées (armée jetée).

9. Les capitaines révèlent simultanément leur armée jetée.

10. Utilisation des Points de Compo (voir plus bas).

11. Les capitaines sélectionnent secrètement l'armée qui jouera contre l'armée jetée adverse (Armée qui clique).

12. Les capitaines révèlent simultanément leur armée qui clique.

13. Les joueurs possédant les 2 armées jetées choisissent leur table.

A **Appariement 3** (4 armées en lice)

13. Les capitaines révèlent leurs 2 armées restantes au capitaine adverse.

14. Les 2 dernières parties sont déterminées aléatoirement.

16. Les deux dernières tables sont déterminées aléatoirement.

10. *Utilisation des points de compo*

A chaque ronde l'équipe possédant la plus petite valeur moyenne de CPM possède un nombre de points de compo égal à la différence avec la valeur moyenne de l'équipe adverse qu'il affronte cette ronde. L'équipe adverse ayant la plus haute valeur moyenne de CPM n'a aucun point de compo. A valeur moyenne de CPM égale aucune des deux équipes ne possède de point de compo pour cette ronde. Et il n'est donc pas possible d'avoir plus de 3 points de compo à dépenser par ronde.

*La valeur moyenne de cpm d'une équipe est la valeur moyenne arrondie au dessus
(ex : 2.16 cpm de moyenne d'équipe = 3cpm de valeur moyenne de cpm pour l'équipe)*

Les points de compo sont utilisables comme suit :

- c Lors des appariements à la phase 4 le capitaine de l'équipe possédant des points de compo peut décider d'utiliser 1 point de compo pour blacklister une unique liste adverse afin que le Capitaine adverse ne puisse cliquer avec cette liste.
- c Lors des appariements à la phase 10 le capitaine de l'équipe possédant des points de compo peut décider d'utiliser 1 point de compo pour blacklister une unique liste adverse afin que le Capitaine adverse ne puisse cliquer avec cette liste.

-fini les relances de dés en pleine partie grâce aux points de compo, les points de compo restants sont perdus pour cette ronde-

11. Scénarii (sous réserve de modifications)

c Composition :

Chaque scénario est composé :

- A D'une mission Eternal War, et
- A D'une mission Maelstrom, et
- A D'un déploiement spécifique

Les missions sont celles du livre de règles, à de très mineures précisions près. (Notez par exemple que les missions tactiques Maelstrom qui rapportaient 1D3 points en rapportent désormais une valeur fixe)

Ces scénarios se jouent avec une feuille de partie fournie en annexe (notez qu'elle sera fournie le jour même à chaque joueur et pour chaque ronde). Elle permet de tracer, au fil de la partie, les objectifs piochés/accomplis/défaussés.

c Marqueurs d'objectifs

A Une partie se joue toujours avec 6 objectifs qui font double-emploi, Eternal War & Maelstrom.

A Les objectifs sont tous numérotés de 1 à 6. Certaines missions Eternal War nécessitent moins de 6 objectifs. Dans ce cas, les objectifs de numéros les plus petits s'appliquent pour pour Eternal War et Maelstrom. La seule exception est le scénario #4 utilisant la relique. La relique est un objectif supplémentaire en plus des 6 objectifs Maelstrom.

Notre recommandation est de placer des dés de 2 couleurs sur vos marqueurs d'objectifs pour distinguer nettement les objectifs Eternal War+Maelstrom, des objectifs Maelstrom seuls.

Exemple :

Mission Eternal War : Paradis des Gros Calibres.

*Cette mission utilise 5 objectifs. Les objectifs numérotés 1 à 5 sont donc des objectifs Eternal War **et** Maelstrom. L'objectif n°6 n'est donc utilisé que pour le Maelstrom.*

c Précisions et format des objectifs

Rappel : Les objectifs sont représentés par des socles ronds de 40mm.

La distance à un objectif est prise en mesurant depuis le bord extérieur de l'objectif, pas depuis son centre. Les objectifs mystérieux ne sont pas utilisés (déjà assez de choses à gérer). En raison de la nature de ces missions, le trait de seigneur de guerre n°5 de la table « traits tactiques » est ignoré.

c Objectifs tactiques (ceux de Maelstrom)

Seuls les 18 objectifs tactiques suivants sont utilisés :

D36	Objectif	D36	Objectif	D36	Objectif
11	Sécuriser l'objectif 1	21	Derrière les lignes ennemies	31	Soif de gloire
12	Sécuriser l'objectif 2	22	Ascendance	32	Chasseur de sorciers
13	Sécuriser l'objectif 3	23	Suprématie	33	Nettoyer le ciel
14	Sécuriser l'objectif 4	24	Puissance de feu écrasante	34	Assassinat
15	Sécuriser l'objectif 5	25	Sang & Tripes	35	Démolition
16	Sécuriser l'objectif 6	26	Pas de Prisonniers	36	Chasse au gros

A Pour générer l'objectif, jetez 1D3, puis 1D6. Pour toute impartialité les objectifs secondaires seront tirés au dé, bien que **les cartes objectifs ETC** pourront être utilisées en aide-mémoire. Toutefois le tableau de marque en Annexe fera référence.

A A la fin de chaque tour, marquez sur la feuille de partie l'évolution des objectifs tactiques. Indiquez à votre adversaire lesquels vous accomplissez.

A Vous ne pouvez marquer que 2 objectifs par tour. Si vous êtes en mesure d'en accomplir plus, choisissez les deux dont vous bénéficiez et laissez les autres comme si vous ne les aviez pas atteints. Marquez également l'objectif que vous défaussez le cas échéant.

A Chaque objectif tactique ne peut être remporté qu'une seule fois par partie (on ne les remet pas en jeu une fois qu'ils sont accomplis ou défaussés). Notez toutefois que dans la mission Maelstrom Butin de Guerre, vous pouvez accomplir à la fois votre objectif tactique « sécuriser l'objectif x » et à la fois l'objectif tactique adverse « sécuriser l'objectif x ».

A Certains objectifs sont inatteignables. Par inatteignable, on veut dire qu'il est totalement impossible de les accomplir. Par exemple, détruire un bâtiment si votre adversaire n'en joue pas, détruire un véhicule s'il n'en reste aucun à l'adversaire. Inversement, si par exemple l'objectif est de détruire un volant et que le seul volant adverse est en réserve, l'objectif n'est pas inatteignable.

A Lorsqu'un objectif inatteignable est pioché, il est jeté immédiatement et est gratuitement remplacé.

A Par contre, si un objectif était atteignable lorsqu'il a été pioché, et qu'il devient inatteignable ensuite, et bien ... tant pis, vous vous retrouvez avec un objectif qui ne sert à rien.

Notez que les objectifs tactiques ont été légèrement édités dans le tableau suivant par rapport au livre de règles. Ces éditions sont typiquement le fait d'enlever le côté aléatoire (D3 a été remplacé par une valeur fixe).

Credits

Les points 13, 14 et l'annexe III reprennent l'idée originale du conseil ETC 2014. Certaines parties ont été traduites/réorganisées par MadBiker pour le compte de l'association FEQ40K et pour tous ceux qui voudraient s'amuser avec ces scénars qui sont vraiment très bien faits. Nous avons donc utilisé ce système car il est simple, complet et riche.

c **Séquence de début de partie**

1. **Armées.** Serrez-vous la main, donnez votre liste à votre adversaire, discutez brièvement sur vos armées et vos figurines si nécessaire.
2. **Décor.** Regardez l'aire de jeu, convenez de ce que représente chaque décor (infranchissable, ruine, terrain difficile, ...)
3. **Placement des objectifs.** Lancez le dé, le vainqueur commence. Placez les 6 objectifs **sauf** pour la mission Volonté de l'Empereur. Pour la mission Volonté de l'Empereur, vous ne placez que les objectifs n°3 à n°6. Pour la mission La Purge, chaque joueur note secrètement la valeur (1/2/3) qu'il assigne à chacun des 3 objectifs qu'il place.
4. **Zone de déploiement.** Lancez un dé, le vainqueur choisit sa zone de déploiement. Si vous avez moins de PM que votre adversaire vous choisissez votre zone de déploiement. Si vous jouez la mission Volonté de l'Empereur, placez vos objectifs n°1 et n°2 (en commençant par le joueur qui a choisi sa zone).
5. **Trait de seigneur de guerre.** Choisissez-les, en commençant par le joueur qui a choisi sa zone. Ignorez (relancer) le résultat #5 sur la table « traits tactiques ».
6. **Effectuez tous vos jets « avant le début de la partie ».** Par exemple et notamment, les dons démoniaques.
7. **Pouvoirs psychiques.** Générez-les, en commençant par le joueur qui a choisi sa zone.
8. **Combat nocturne.** Entendez-vous sur le combat nocturne (le joueur qui a choisi sa zone annonce en premier), et faites un jet si nécessaire.
9. **Déploiement.** Lancez un dé, le vainqueur choisit qui se déploie en premier. Les fortifications sont placées pendant le déploiement. Si vous avez au moins 2PM de moins que votre adversaire, vous pouvez décider qui se déploie en premier sans lancer un dé.
10. **Infiltrateurs.** Déployez les infiltrateurs. Si les deux joueurs ont des infiltrateurs, lancez le dé pour savoir qui place sa première unité.
11. **Qui commence.** Le joueur qui s'est déployé en premier choisit qui commence.
12. **Scout.** Effectuez les redéploiements scouts. Si les deux joueurs ont des scouts, lancez le dé pour savoir qui place sa première unité.
13. **Prise d'initiative.** Si vous jouez la mission La Purge, révéléz les valeurs des objectifs. Lancez le dé pour prendre l'initiative. Si vous avez 3PM de moins que votre adversaire, celui-ci ne peut pas vous reprendre l'initiative. *Si l'étape des redéploiements scouts a été oubliée, le jet doit être refait seulement dans le cas où un joueur a réellement un mouvement scout à faire.*

c Les différents scénarios (sous réserve de modifications)

MISSION 1
Objectif Eternal War: Paradis des gros calibres (5 Objectifs à 3 points chacun)
Objectif Maelstrom: Escalade Tactique
Déploiement: Le marteau et l'enclume
MISSION 2
Objectif Eternal War: Croisade (4 Objectifs à 3 points chacun)
Objectif Maelstrom: Purifier et contrôler
Déploiement: Frappe d'avant-garde
MISSION 3
Objectif Eternal War: Volonté de l'Empereur (4pts chacun des deux objectifs)
Objectif Maelstrom: Contact Perdu
Déploiement: Aube de Guerre
MISSION 4
Objectif Eternal War: La relique (6 points, c'est un objectif séparé des six autres)
Objectif Maelstrom: Maelstrom of War: Butin de guerre
Déploiement: Aube de Guerre
MISSION 5
Objectif Eternal War: Nettoyage (chaque joueur place 3 objectifs avec pour chacun une valeur secrète de « 1 », « 2 » et « 3 » qui représente le nb. de points que donne l'objectif. Les valeurs des objectifs sont révélées juste avant la prise d'initiative)
Objectif Maelstrom: Maelstrom of War: Impasse
Déploiement: Frappe d'avant-garde

12. *Points de victoire*

c Dans une partie, les joueurs gagnent des points de victoire

Dans chaque scenario, on peut marquer des points de victoire selon cinq sources différentes :

A **Les trois classiques** : premier sang, briseur de ligne, seigneur de guerre. Accomplir chacun d'eux rapporte un point de victoire.

A **Les « points d'annihilation» (PA)**: chaque unité entièrement détruite compte 1 PA. Le joueur ayant détruit le plus d'unités marque un nombre de points égal à la différence de PAs, avec un maximum de 8. Le joueur ayant détruit le moins de PA n'obtient pas de point de PA.
Exemple: Alice a détruit 6 unités. Bob a détruit 9 unités. Alice ne marque aucun point de PA, et Bob marque 3 points de PA.

A **Les points de scénario Eternal War** : chaque scénario contient une mission Eternal War, qui donne des points par objectif, et parfois aussi pour avoir détruit des unités particulières (par exemple les choix de soutien dans la mission « Gros Calibres »).

A **Les points de scénario Maëlstrom** : chaque scénario contient une mission Maëlstrom, qui distribue des points pour l'accomplissement de missions tactiques.

A **Les points de victoire supplémentaires**: les règles de certains codex peuvent donner des points de victoire supplémentaires (par exemple un éthéré Tau rapporte un point de plus en cas de destruction).

c A l'issue d'une partie les points de victoire sont convertis en points de victoire de joueur

A l'issue d'une partie un joueur gagne entre 0 et 20pts de victoire de joueur, 10pts représentant une égalité. Pour obtenir le nombre de points de victoire engrangé par chaque joueur, il suffit de calculer l'écart de points de victoire entre chaque joueur, puis de le convertir en nombre de points, selon le tableau ci-dessous :

Différentiel	Pts du vainqueur	Pts du vaincu
0	10 (égalité)	10 (égalité)
+1 à 2	11 (victoire)	9 (défaite)
+3 à 4	12 (victoire)	8 (défaite)
+5 à 6	13 (victoire)	7 (défaite)
+7 à 8	14 (victoire)	6 (défaite)
+9 à 10	15 (victoire)	5 (défaite)
+11 à 12	16 (victoire)	4 (défaite)
+13 à 14	17 (victoire)	3 (défaite)
+15 à 16	18 (victoire)	2 (défaite)
+17 à 18	19 (victoire)	1 (défaite)
19+	20 (victoire)	0 (défaite)

c A l'issue d'une ronde, le cumul des points de victoire de joueur est transformé en points de victoire d'équipe (cf. 15 « Points de classement »).

13. *Points de classement*

Le classement du tournoi est composé de trois items :

BATAILLES (points de victoire d'équipe) (Coef60%)

PEINTURE (points de peinture d'équipe) (Coef40%)

GLOBAL (Cumul des deux précédents)

- c Pour les points de bataille, chaque équipe peut amasser entre 0 et 120 points de victoire de joueurs par ronde.
 - A Une équipe amassant 66 points de victoire de joueurs ou plus gagne la ronde et marque 20pts de victoire d'équipe,
 - A Une équipe amassant 55 à 65 points de victoire de joueurs ou plus fait une égalité et marque 10pts de victoire d'équipe,
 - A Une équipe amassant 54points de victoire de joueurs ou moins perd la ronde et marque 0pt de victoire d'équipe.

- c Le classement est effectué uniquement en fonction du classement des points de victoire d'équipe.
Si 2 équipes ou plus sont à égalité de points de victoire d'équipe, c'est le total des points de victoire de joueurs de chaque équipe qui fait la différence.

- c Le tournoi aura lieu en ronde suisse. Le 1^{er} tour sera déterminé aléatoirement le samedi matin même via notre outil informatique

- c Pour la peinture une note individuelle de peinture sur 20pts sera attribuée. Pour l'équipe la moyenne des 6 notes sera faite pour obtenir une nouvelle note de peinture d'équipe sur 20.

- c La note globale déterminera le gagnant de l'Inter Région 2015. Elle sera la fusion des notes de bataille et de peinture avec un coefficient de 60/40 et sera pondérée par le nombre d'équipes présentes. En cas d'égalité de note globale, ce sera la note de peinture pondérée qui fera la différence.

- c Deux autres prix seront attribués à deux autres équipes différentes :
 - Le prix du Sang, récompensant l'équipe avec le plus score de points de victoire d'équipe (départager aux total de points de victoire de joueurs en cas d'égalité entre plusieurs équipe).
 - Le prix de peinture, récompensant l'équipe avec le plus haut score de peinture.

Exemple pour 20 équipes

Equipe	Class. Batailles	Note Batailles	Coef 60% Batailles	Equipe	Class. Peinture	Note Peinture	Coef 40% Peinture
Equipe1	1	20	12	Equipe9	1	20	8
Equipe6	2	19	11.4	Equipe19	2	19	7.6
Equipe12	3	18	10.8	Equipe12	3	18	7.2
Equipe19	4	17	10.2	Equipe7	4	17	6.8
Equipe3	5	16	9.6	Equipe1	5	16	6.4
Equipe4	6	15	9	Equipe2	6	15	6
Equipe10	7	14	8.4	Equipe8	7	14	5.6
Equipe8	8	13	7.8	Equipe6	8	13	5.2
Equipe20	9	12	7.2	Equipe10	9	12	4.8
Equipe18	10	11	6.6	Equipe13	10	11	4.4
Equipe2	11	10	6	Equipe4	11	10	4
Equipe17	12	9	5.4	Equipe14	12	9	3.6
Equipe11	13	8	4.8	Equipe5	13	8	3.2
Equipe15	14	7	4.2	Equipe16	14	7	2.8
Equipe5	15	6	3.6	Equipe17	15	6	2.4
Equipe7	16	5	3	Equipe3	16	5	2
Equipe9	17	4	2.4	Equipe20	17	4	1.6
Equipe13	18	3	3.8	Equipe18	18	3	1.2
Equipe14	19	2	3.2	Equipe15	19	2	0.8
Equipe16	20	1	0.6	Equipe11	20	1	0.4

Equipe	Batailles	Peinture	Total	Classement global
Equipe1	12	6,4	18,4	1
Equipe12	10,8	7,2	18	2
Equipe19	10,2	7,6	17,8	3
Equipe6	11,4	5,2	16,6	4
Equipe8	7,8	5,6	13,4	5
Equipe10	8,4	4,8	13,2	6
Equipe4	9	4	13	7
Equipe2	6	6	12	8
Equipe3	9,6	2	11,6	9
Equipe9	2,4	8	10,4	10
Equipe7	3	6,8	9,8	11
Equipe20	7,2	1,6	8,8	12
Equipe13	3,8	4,4	8,2	13
Equipe17	5,4	2,4	7,8	14
Equipe18	6,6	1,2	7,8	15
Equipe5	3,6	3,2	6,8	16
Equipe14	3,2	3,6	6,8	17
Equipe11	4,8	0,4	5,2	18
Equipe15	4,2	0,8	5	19
Equipe16	0,6	2,8	3,4	20

-Le classement bataille est simple : la meilleure note détermine le vainqueur en batailles (prix du sang), départagé au total de points de victoire de joueurs en cas d'égalité entre plusieurs équipes.

-Le classement peinture dépend du barème peinture, il y a peut de chances que deux équipes finissent à égalité, au pire on se réunira entre juges pour départager.

-la note globale, il faut pondérer en fonction du nombre d'équipes présentes, que ce soit la peinture ou les batailles. C'était dit page 22 et expliqué dans les tableaux de cette page, sans doute pas assez clairement.

Donc exemple numéro 28 : l'équipe « A » a le max en batailles et même au goal average et il y a 26 équipes présentes donc « A » marque 26pts, « A » aurai le max en peinture dans les même conditions, « A » aurait 26 points. Exemple n°42 : « C » est 3ème sur 26, « C » marque donc 24points (que ce soit en peinture ou en bataille). Exemple N°212 : Imaginons que « H » est première sur 26 en batailles et 3ème en peinture (Balèzes les mecs!). « H » a donc $(26*60\%)+(24*40\%)= 15.6+9.6=25.2$ pts de classement global sur le maximum qui de...26(nombre d'équipes) ! On fait ça pour chaque équipe et la meilleure (le plus haut score) gagne l'Inter-région.

15. Note de Peinture

Comme vous l'avez vu page 8, pour présenter ses figurines sur les tables de l'inter-région, nous cherchons à donner une part importante à l'esthétique de vos armées. La note de peinture et son ratio dans le résultat global sont aussi là pour vous inviter à (re)sortir vos pinceaux et figoler vos figurines d'ici le tournoi. Afin d'être transparent et vous permettre d'aborder sereinement le tournoi, voici le barème qui sera utilisé :

c Socles (/2):

Page 10 « Son socle doit être texturé, peint et posséder au moins un éclairci. Les figurines vendues avec socle transparent peuvent garder leur socle transparent. »

- A Le socle est texturé et éclairci (minimum légal) = +1
- A Le socle possède des textures différentes, toutes éclaircies (si possible : nous passerons sur les éclaircissements de la neige)= +1

c Préparation (/2):

- A Pas de ligne de moulage visible et ébarbage fait correctement = +1
- A Pas de trace de colle sous la peinture ou émanation de colle sur la peinture = +1

c Aplats (/4) :

Page 10 « Chaque figurine doit posséder un aplat de peinture sur chaque zone. La figurine doit posséder au moins trois couleurs travaillées (base, ombrage et/ou éclaircissement). »

- A Opacité de la peinture (pas de coup de pinceaux visibles, peinture pas épaisse, etc.)= +1 à 3
- A Les dégradés sont fluides (pas de « coupures » entre les couleurs)= +1

c Finitions (/4) :

- A Lignage (peinture des arrêtes)= +1 à 2
- A Précision (pas de débordement, finesse)= +1 à 2

c Techniques avancées (/4) :

- A Utilisations d'autres techniques réussies (lumière zénithale, lumière secondaire, free hand, NMM, trompe l'œil, battle damages, usure, imitation de matières, sculpture, etc)= +0.5 à 4

c Conversions, pièces d'exception, et allure globale de l'armée (/4):

- A Qualité des conversions = +0 à 2
- A Allure globale de l'armée, effet de masse = +0 à 2

Dans tous les cas, comprenez bien que c'est bien le rendu qui sera jugé, pas la façon dont le peintre l'obtient. Par exemple il faut comprendre qu'un dégradé obtenu à l'aérographe ne sera pas noté différemment d'un dégradé fait au pinceau.

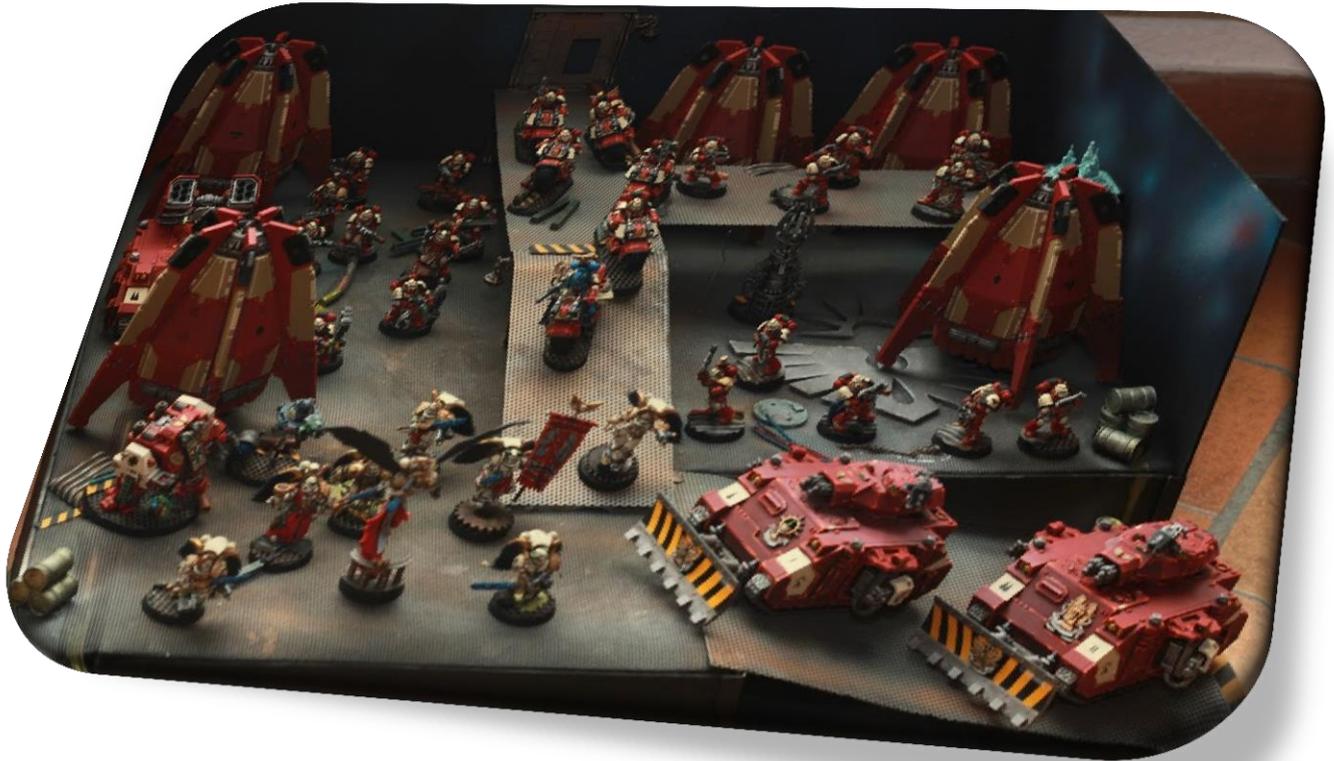
Peinture mercenaire, figurines prêtées, etc.

Nous n'empêchons pas ces pratiques, mais il faut comprendre que nous ne pouvons nous permettre de donner à quelqu'un qui n'a pas peint (tout ou une partie de son armée) la même note que quelqu'un qui aura fait l'effort de tout peindre lui-même.

De ce fait il est important de déclarer en étant de bonne foi lors du passage de l'arbitre quelles figurines vous n'avez pas peintes, cela entrainera un malus de peinture de -1 par figurine non peinte par le joueur jusqu'à un maximum de -4 pour le joueur. De plus la note du joueur ne pourra excéder la moyenne des notes de peinture des 156 armées présentent sur le Week-End ou descendre en dessous de 4 une fois le malus appliqué. De plus une équipe possédant au moins un joueur n'ayant pas peint la totalité de son armée ne pourra concourir pour le prix de peinture.

Enfin, l'équipe d'organisateur se réserve le droit de réduire à 0 la note de peinture d'un joueur de mauvaise foi quant à la provenance de la peinture de ses figurines.

16. Armies On Parade



En parallèle de la peinture de son armée, un joueur, visiteur ou accompagnant peut gratuitement participer au concours d'Armies On parade. Ce concours a pour but de permettre à ceux souhaitant exprimer leur talent de peintre/modéliste de le faire en toute liberté, en dehors du tournoi proprement dit. Selon le nombre de participants, 1 à 3 trophées viendront récompenser le ou les gagnants.

Règlement

-Pour participer au concours Armies on Parade organisé lors de l'Inter Région 40k 2016, il suffit de présenter une armée sur un socle de 60cm * 60cm.

-L'armée doit comprendre un général avec un minimum de deux unités. Il n'y a pas d'autres obligations ou restrictions (l'armée n'a même pas besoin d'être légale en terme de construction/jeu).

-Les figurines/décors présentés doivent appartenir à l'univers de Warhammer 40.000. Il n'est pas obligatoire qu'elles proviennent de la gamme GW / FW ou Citadel, mais attention à ne pas vous éloigner du design original des figurines, sans quoi cela pourrait vous être préjudiciable...

Documents A fournir

- c La fiche d'inscription présentée en Annexe I, à retourner par voie postale, accompagnée du règlement **avant le 15 Mai 2016** à l'adresse suivante, mais une fois les équipes réservistes déterminés au sein d'une même région, (seule la ou les équipes qualifiées au sein d'une même région doivent envoyer leur inscription) :
FRAGNON David - 1Bis Route d'Ambrault – 36120 MARON
- c Détail du montant de l'inscription :
 - A 30€ par joueur, prix comprenant les deux repas du midi (samedi et dimanche), les petits dej' et le café à volonté, soit 180€ par équipe. Gratuit pour le coach (sans les repas du midi, cf. ci-dessous).
 - A Les repas du midi seront préparés par un traiteur. Ils seront accompagnés d'une boisson au choix (alcool ou sans alcool). Rajouter 15€ pour le coach/accompagnant éventuel.
- c Le repas du soir ne sera pas servi à notre salle de tournoi afin que vous puissiez vous retrouver entre vous dans un bon resto... ou chez Mc Do !
- c La feuille d'armée, au format ETC, et la feuille d'équipe doivent être postées sur le forum de l'Inter Région 40k par le capitaine avant le 15 Mai 2016 23h59 (exemple en Annexe II)

Lots

- c Un trophée sera remis à chacun des 6 joueurs de l'équipe suivante :
 - A Numéro 1 en Global (gagnants de l'inter-région 40k)
- c Un unique trophée sera remis aux équipes suivantes :
 - A Numéro 1 en Batailles (prix du sang)
 - A Numéro 1 en Peinture (prix de peinture)

Une même équipe ne peut obtenir plus d'un prix, l'équipe suivante dans le classement sera alors récompensée à la place.

- c Des lots GW, seront remis à plusieurs joueurs au hasard.
- c Des lots offerts par Klip'n Play seront remis à une équipe au hasard.
- c Un ou plusieurs trophées spéciaux seront remis pour la/les plus belles Armies on Parade. Chaque entrée doit être présenté le samedi avant 14H et restera en place sur le podium jusqu'à dimanche 17H.

Annexe 1

Fiche d'inscription à nous faire parvenir par courrier (CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI) à l'adresse suivante (FRAGNON David - 1Bis Route d'Ambrault – 36120 MARON) avant le 15 Mai 2016 :

[Téléchargement ici](#)

Annexe 2

La feuille d'armée doit être au format ETC. Feuille d'armée et d'équipe doivent être **envoyées dans un unique post** (sur le forum de l'Inter Région 40K) contenant les 6 listes d'armées de l'équipe ET l'unique feuille.

Exemple de feuille d'armée:

Joueur : Frotos

Faction : Tyranides Détachement : Interarmes Rôle au sein de l'équipe : Stratège

QG1 : Tervigon(195), Vers électrophores(10) [205] = seigneur de guerre

QG2 : Tyran des Ruches(165), 2 Dévoreurs jumelés avec neuro-sangsues(30), Vers électrophores(10), Ailes(35) [240]

Elite1 : 2 Essaim de Venomthropes(45 + 1*45) [90]

Elite2 : Haruspex(160), Glandes surrénales(15) [175]

Elite3 : 2 Essaim de Zoanthropes(50 + 1*50) [100]

Troupe1 : 20 Essaim d'Hormagaunts(50 + 10*5), 20 Glandes surrénales(40) [140]

Troupe2 : 20 Essaim d'Hormagaunts(50 + 10*5), 20 Glandes surrénales(40) [140]

Troupe3 : 3 Essaim de Guerriers Tyranides (90), Etrangleur (10) [100]

Troupe4 : 20 Essaim d'Hormagaunts(50 + 10*5) [100]

AR1 : Virago des Ruches(155) [155]

S1 : 2 Essaim de Biovores(40 + 1*40) [80]

S2 : Tyrannofex(175), Vers électrophores(10) [185]

S3 : Mawloc(140) [140]

Total 1 : [1850]

GRAND TOTAL [1850]

Pm = « Exactement 2 créatures monstrueuses volante dans l'armée » = 1PM

Total PM de cette liste = 1

Feuille d'équipe

[A copier/coller en suivant ce lien](#)

Annexe 3

Feuille de marque par mission

INTER REGION 2015 - REGION CENTRE				Pseudo Joueur 1 :		Pseudo Joueur 2 :	
D3	D6	Objectif Tactique	Pts	Quel moment du tour ?		Joueur 1	Joueur 2
				Pendant	A la fin		
		Maelstrom			Objectif		
1	1	Sécuriser l'objectif 1	1		X		
1	2	Sécuriser l'objectif 2	1		X		
1	3	Sécuriser l'objectif 3	1		X		
1	4	Sécuriser l'objectif 4	1		X		
1	5	Sécuriser l'objectif 5	1		X		
1	6	Sécuriser l'objectif 6	1		X		
2	1	Derrrière les lignes ennemies	1		X		
2	2	Ascendance	2		X		
2	3	Suprématie	2		X		
2	4	Puissance de feu écrasante	2	X			
2	5	Sang & tripes	2	X			
2	6	Pas de prisonniers	2	X			
3	1	Soif de gloire	1	-	-		
3	2	Chasseur de sorcières	1	X			
3	3	Nettoyer le ciel	1	X			
3	4	Assassinat	1	X			
3	5	Démolition	1	X			
3	6	Chasse au gros	1	X			
Décompte				Joueur 1	Joueur 2		
Premier sang							
Briseur de ligne							
Tuer Le Seigneur de Guerre							
Kill points (max+8)							
Objectifs Tactiques Maelstrom							
Objectifs							
TOTAL Pts							
SCORE du MATCH							
				Joueur 1	Joueur 2		
				Prouché	Réalisé	Défaussé	
				Prouché	Réalisé	Défaussé	

MISSION 1	
Objectif Eternal War: Paradis des gros calibres (5 Objectifs à 3 points chacun)	
Objectif Maelstrom: Escalade Tactique	
Déploiement: Le marteau et l'enclume	

> voir Fonctionnement des scénarios combinés

Annexe 4, dates à retenir

Au 31/12/2015 maximum : Fin des inscriptions T3 des équipes.

Ouverture du forum inter-ré 40k pour les chefs d'équipes/correspondants. Inscription obligatoire.

Utilisation des versions du CPM :

Pour les qualifs, utilisez la version en lien ci-dessus (version du 24 Janvier corrigée). Pour les listes de l'IR, on utilisera l'éventuelle dernière version en date au 15 Avril 2015 maximum, ce qui permet d'avoir plus de temps pour ajuster sa liste et ce qui en découle.

Avant le 15 Mai 2016 mais après les éventuelles qualifications faites dans votre région: Fiche d'inscription à nous faire parvenir par courrier (CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI) pour les équipes qualifiées ou seules dans leurs régions.

Avant le 7 JUIN 2016 : Postage sur le forum Inter-Région 40k (en section privée) des 6 listes d'armée et de la feuille d'équipe.

Si retard, malus de 1pt par jour de retard.

Si erreur/oubli, malus de 1pt par erreur/oubli dans la liste (erreurs comptage CPM incluses).

22 Juillet 2015 : Optionnel : ouverture dès 16h pour jeu libre et notation peinture

23&24 Juillet 2015 : Dès 7h00 Accueil des joueurs, 1ère Ronde à 8h00

Annexe 5, inscription et qualifs regionales

C Procédure à suivre pour accéder à l'IR40K 2016 :

1-S'inscrire sur T3 en équipe de 6 sous le nom de sa région suivi de son nom de team (pas de nom de région comme nom de team) avant le 31 Décembre 2015

2- A cette date, toutes les régions possédant au moins 3 équipes inscrites sous le même nom de région devront passer par une phase de qualificatifs si plus de 26 équipes sont inscrites sur T3.

3- Les modes de sélections doivent être (au choix, chaque région pouvant faire à sa façon) :

-sélection au CV des candidats, sans distinction d'appartenance à une équipe plus qu'une autre (vous représentez votre région, alors aimez vous les uns les autres^^)

-poutre seule (nécessite une rencontre)

-peinture seule (l'équipe organisatrice de l'IR sera juge via vos photos)

-poutre 60% & peinture 40% (nécessite une rencontre et un juge neutre utilisant la grille fournie dans le règlement de l'IR40K 2016)

-autre.

En cas de désaccord sur le mode de qualification entre les équipes d'une même région, une sélection au CV sur le forum de l'Inter-Région 40K déterminera la composition des équipes 1, 2 et plus. Les organisateurs choisiront qui intégrera quelle équipe.

Annexe 6, tableau cpm

Merci de suivre le lien ci-dessous pour accéder
au tableau CPM utilisable pour ce tournoi



Annexe 7, Foire aux questions

Question sur l'émissaire, si je comprends bien c'est le seul à avoir le droit de prendre un allié, les autres devant se limiter à 1 seul codex?

-C'est bien ça, un codex par joueur sauf pour l'émissaire

Be'lakor est-il jouable vu qu'il est présent dans le CPM ?

-Belakor est jouable puisque présent dans le cpm, tout ce qui se trouve dans le cpm est jouable sauf si le contraire est clairement mentionné dans le règlement.

Les IK pris en choix d'artilleur sont-ils ajouté au détachement (ex: détachement classique de l'armée + la formation IK?)

- L'IK compte comme un détachement sup, bien qu'il remplace un choix de seigneur de bataille

Peut-on avoir 2 joueurs avec la formation IK ?

-Deux détachements IK (1 pour chaque artilleur maxi) possible. C'est le seul codex et la seule ligne pouvant être doublé au sein de l'équipe.

Si j'ai bien compris le rôle du spécialiste, c'est le seul à pouvoir utiliser les détachements à tiroirs genre décurie/bloodhost/gladius/etc... ?

-Oui.

Je ne comprends pas le terme « relique » dans le rôle de l'artificier.

- « Artefacts », il faut lire « artefacts ». Donc tous les objets nommées prenables en unique exemplaire dans votre liste et se trouvant dans un même encadré de votre codex. Tout le monde peut en prendre mais ceux se retrouvant dans le cpm sont l'apanage de l'artilleur (ex : seigneur destroyer avec linceul de cauchemar = artificier uniquement)

Peut être préciser la notion de détachement pour la construction des listes. En effet, quand il est précisé qu'un liste pourra comporter de 1 à 4 détachement au sein du même codex, de quoi parle t'on ?

+

Peut on faire un détachement interarmes daemonkin allié à un gorepack allié à un brazen onslaught ?

Rédaction des choix de détachements/formations et du rôle de spécialiste entièrement refaite, voir directement le règlement.

Je me suis inscrit à l'arrache sur t3 et je n'ai pas mis le bon format de nom d'équipe demandé par le règlement, suis-je un boulet ?

Oui

Peut-on avoir 2 joueurs avec la formation IK ?

Oui. C'est une mesure exceptionnelle puisque normalement la ligne devrait être rayé et donc inutilisable des le premier choix de ce codex.

Je n'ai pas vu de mention concernant les phases qualificatives intra-région, a t-on au moins une deadline pour rendre un classement d'équipes ?

La réponse se trouve en annexes 4 & 5.

Question sur l'émissaire, si je comprends bien c'est le seul à avoir le droit de prendre un allié, les autres devant se limiter à 1 seul codex?

Oui

Concernant l'appariement 1 si j'ai bien compris si ont à une liste à 1 SL/CG elle doit être l'armée jetée si 2 listes avec SL/CG celle avec le plus de PM doit être jetée?

Oui. Toutefois afin d'encourager à jouer les Super lourds/ Créatures Gargantuesques, sans leur donner une influence trop importante, ajouter la phrase suivante à la suite du point 2 des appariements : « Si une équipe possède une valeur moyenne de PM plus faible que l'autre, l'équipe avec la moyenne la plus faible ignore cette restriction. »

- Les dimensions de 60x60 du socle d'armies on parade sont elles des dimensions obligatoires ou maximum?

Maximum, disons que les plus petits cotés devraient faire 55cm minimum et les plus grands 60cm. Mais on parle bien de la base, du socle de présentation, il peut y avoir des excroissances, tant que la tentative n'est pas abusée. Il n'y a pas de limite en hauteur.

- L'armée présentée pour armies on parade devant rester en place tout le samedi après midi, il est impossible d'y poser des figs jouées lors du tournoi lui même. Cela oblige donc un joueur souhaitant y participer à amener 2 armées et un plateau. En avez vous bien conscience? est-il tout de même possible de prélever quelques bonshommes du plateau de présentation pour jouer avec et n'être jugé qu'une fois le dit plateau "pleint"?

Oui bien évidemment, nous demandons juste que les figurines reviennent sur leur plateau dès qu'elles ne sont plus sur la table de jeu. Il faut penser qu'à un moment, va falloir choisir qui gagne et sans les figurines dessus ça va être compliqué...

- Les socles des figurines doivent être ceux vendus avec la boîte. Pour anticiper l'avenir j'ai soclé mes space wolves en 32mm alors qu'ils sont toujours vendus avec des socles de 25. Vais je me faire interdire mon armée? Plus généralement, peut on considérer que tous les espaces marines (et marines du chaos) peuvent être légalement soclés en 25 ou 32mm.

Oui

- Pas de malus global pour une équipe ayant au moins une armée non peinte par son joueur, est ce un oubli?

Non c'est volontaire

- Le chef d'équipe et le coach "peuvent intervenir à la table d'un coéquipier". Cela autorise t-il des conseils stratégiques, surveillance du respect des règles, avances sexuelles...?

Si la demande vient du joueur oui. Le coach n'a pas à intervenir directement à la table. Tout cela doit subvenir avec parcimonie, des abus entraineront l'intervention d'arbitre(s), des points de fair-play pourront être enlevés, ou pire : votre slip pourra vous être arraché !

- Les orgas gardent des T-shirts rouges cette année?

Oui mais avec plus de différenciation que l'an passé entre les arbitres peintures et les arbitres jeu.

Petite question pour la notation de la peinture. Un plateau de présentation rapporte t'il des points?

Non.

Quand aurons-nous la dead line de sortie des dex et des CPM?

Sous réserve de blague de GW : 15 Mai 2016, en même temps que la date butoir d'envoi par courrier des fiches d'inscription.

Détachements jouables quel que soit votre rôle, tant que tous sont choisis par un codex de la même ligne de choix (cf règlement de l'IR) :

Toutes les lignes : Interarmes (sauf IK, Harlis, Skitariis et Inquisition)

Détachements supplémentaires cumulables entre eux et avec l'Interarmes pour les codex suivants

Cult Mechanicus : Cult Mechanicus Battle Congregation

Skitarii : Skitarii maniple

Eldars noirs : Pillards de l'espace réel, Covenite Coterie

Harlequins : Masque Harlequins

Inquisition : Inquisitorial Détachement

Orks : détachement de Horde Orks, Great Waaagh!

Blood Angels : Force de frappe Baal, Archangels Strike force, Fleshtearers strike force

Chevaliers gris : Force de frappe Nemesis

Spaces Wolves :Détachement des loups déchainés, Company of the great Wolf detachment

Tyranides : Hive Fleet detachment

Necrons : Mephrit Dynasty Cohort

Exemple : un joueur Eldars noirs avec le rôle artificier peut choisir de jouer un détachement

Pillards de l'espace réel ET un détachement Covenite Coterie.

Si vous voulez des formations (le symbole en forme de cercle entrecoupé de têtes de mort), vous prenez le rôle de spécialiste ou celui d'Emissaire.

Quel est la version du CPM Utilisable pour l'IR à l'heure actuelle?

La version utilisable est celle du 24/01/2016 corrigée et téléchargeable via l'icône dans le haut de page.

Peut-on avancer la date à laquelle le CPM sera figé afin de finaliser les listes d'armée plus facilement ?

Oui. Pour les qualifs, utilisez la version en lien ci-dessus (version du 24 Janvier corrigée). Pour les listes de l'IR, on utilisera l'éventuelle dernière version en date au 15 Avril 2015 maximum, ce qui permet d'avoir plus de temps pour ajuster sa liste et ce qui en découle.

Qu'en est-il du Forum Inter-Région ?

Il est ouvert. Il vous suffit de passer par notre site web et de cliquer sur le logo FORUM pour y accéder. Merci de vous y inscrire avec votre pseudo t3 pour plus de lisibilité. Cette note concerne surtout les chefs d'équipes/coach/correspondant car il faudra, le temps venu, y poster vos listes finales dans des sections cachées, aux yeux des autres équipes. Cela a pour but de faciliter la réception et la centralisation des données.

En attendant le forum de l'IR reste ouvert pour des questions d'ordre général ou bien spécifique à votre équipe ou votre région. L'avantage c'est que le staff y est inscrit et est capable de vous répondre rapidement.

Note de peinture

-les conversions doivent apporter un ajout esthétique intéressant à la figurine. Cette mention a été rajouté afin qu'il soit clair que coller des bouts de grappes et autre rabiots inutiles vous permettent d'accéder au point pour avoir fait de la conversion

Mercenariat Peinture

Le texte est désormais remplacé par le suivant :

Peinture mercenaire, figurines prêtées, etc.

Nous n'empêchons pas ces pratiques, mais il faut comprendre que nous ne pouvons nous permettre de donner à quelqu'un qui n'a pas peint (tout ou une partie de son armée) la même note que quelqu'un qui aura fait l'effort de tout peindre lui-même.

De ce fait il est important de déclarer en étant de bonne foi lors du passage de l'arbitre quelles figurines vous n'avez pas peintes, cela entrainera un malus de peinture de -1 par figurine non peinte par le joueur jusqu'à un maximum de -4 pour le joueur. De plus la note du joueur ne pourra excéder la moyenne des notes de peinture des 156 armées présentent sur le Week-End ou descendre en dessous de 4 une fois le malus appliqué. De plus une équipe possédant au moins un joueur n'ayant pas peint la totalité de son armée ne pourra concourir pour le prix de peinture.

Et pour 2017, L'IR c'est encore en Région Centre ?

Pas forcément! La porte est ouverte, si une région (et une ou plusieurs assos en faisant parti) souhaite reprendre le flambeau EN CONSERVANT L'ESPRIT HOBBY (% de peinture important, pas de no-limit, jeu par équipe, espace d'accueil suffisant, etc) alors contactez-nous, envoyez-nous un dossier carré, nous étudierons celui-ci et nous en parlerons lors de l'IR avant de décider à qui on refille le bébé (peut-être une annonce à l'IR des successeurs choisi ?)

... Et vous alors vous allez devenir quoi chez La Tour des Griffons ?

AHAH... bah on va se reposer ! Non j'déconne car on prépare autre chose de plus gros encore que l'IR, en novembre 2017 alors réservez votre WE du 11 Novembre...

Invocations et Peinture :

Les figurines invoquées doivent correspondre au minima requis de peinture. Les figurines invoquées posées sur la table au moment du passage des arbitres peintures seront notées comme les autres de la liste du joueur, mercenariat compris. En cas d'abus volontairement cachés aux yeux des arbitres, la dénonciation sera tolérée.

Détournement de l'esprit du règlement :

Il n'est pas possible pour un émissaire de s'allier à une formation issu du même codex que le sien, même si cela est permis par les règles. L'idée est d'aller piocher dans une source différente, pas de créer des aventures et des situations. Exemple des Iron Hands alliés à une formation hors codex dont je terrai le nom choisi en Imperial Fists : les deux chapitres viennent du même codex donc on oublie.

Précision sur la notion de détachement allié pour l'émissaire :

Par « détachement allié » on parle de celui du livre de règle, mais aussi d'un détachement alliable selon le règlement.

Angel of Death est-il utilisé puisqu'il apparait dans le CPM : NON

De quelle couleur est habillé le Staff de l'Inter-Région 40K : ROUGE

Annexe 8, Les liens utiles

[Site web de la tour des Griffons](#)

[Règlement en ligne de l'IR 40k](#)

[Forum de l'Inter Region 40k](#)

[Conventions Feq 40K](#)

[Version du CPM utilisée pour l'IR 40k](#)

[Venir à Châteauroux](#)

[Se restaurer à Châteauroux](#)