

FRERES DE SANG VII

- Le tournoi

La Tour des Griffons organise son 7ème tournoi Frères de Sang.

Il aura lieu le **24 & 25** novembre 2018, au Hall de Touvent : 4, allée des lauriers 36000 Châteauroux

Il s'agit d'un tournoi par équipe de 2 joueurs, mais chaque binôme livre toutes ses parties indépendamment de son binôme.

- Logistique

Le tournoi est ouvert à 32 Joueurs (16 équipes de 2 joueurs)

Il demandé de s'inscrire en binôme **sur t3** autant que faire se peut (on vous trouvera une équipe au pire des cas).

Il y aura 4 parties, **les 2 joueurs formant la même équipe rencontrant 2 autres joueurs d'une même équipe.**

L'accueil des joueurs débutera à 8h30 et la 1ère partie commencera à 9h00. Les parties dureront chacune 3h30, sauf la partie de samedi après-midi pour laquelle vous pourrez vous mettre d'accord avec vos adversaires pour jouer plus longtemps. La dernière partie du dimanche se terminera entre 16h30 et 17h00. La remise des lots suivra très rapidement

- Planning du week-end

Samedi **24** Novembre :

08:30 à 09:00 : Accueil des joueurs,

09:00 à 12:30 : 1ère partie

12:30 à 14:00 : Pause repas,

14:00 à 17:30 : 2nde partie

Le repas du soir ne sera pas assuré par nos soins

Dimanche **25** Novembre :

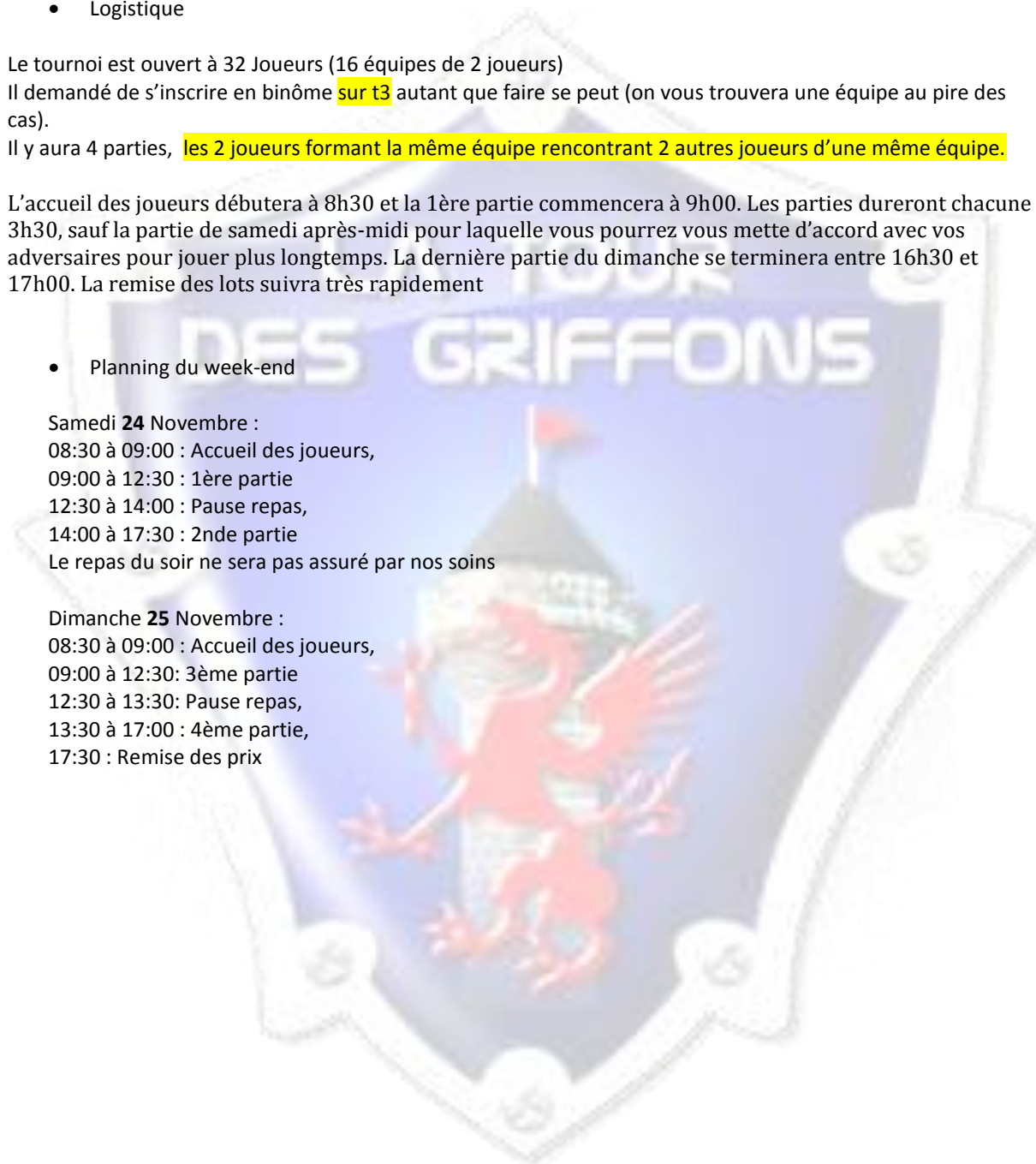
08:30 à 09:00 : Accueil des joueurs,

09:00 à 12:30 : 3ème partie

12:30 à 13:30 : Pause repas,

13:30 à 17:00 : 4ème partie,

17:30 : Remise des prix



FRERES DE SANG VII

• Format et Restrictions

Pour toute la durée du tournoi, un joueur sera désigné comme l'attaquant et le second sera désigné comme le défenseur (**attention au scénario 3**). Pour les pairings le joueur attaquant affrontera le défenseur de l'équipe adverse.

Chaque joueur doit présenter une liste de 2000pts maximum.
Seront autorisés tout les codex V8 paru avant le **28 Octobre 2018**.

La big faq et les regles beta seront utilisé

Les **unités ne peuvent avoir moins que** leur effectif minimum.

Un détachement ne pourra être sélectionné qu'une seule fois par armée (donc pas de double bataillon, etc...).
(Exception avec les détachements patrouille pour les drukhari)

Triplette maximum pour les troupes et transports (en cas d'unité unique pour ces slots la limite passe à 6).

Doublette maximum pour les autres choix.

Vous pouvez mettre dans votre liste toutes les unités qui partagent entre elles un mot clef de faction en commun.

Index non utilisé si codex existant.

Les Lords of War sont autorisés dans la limite de 1 par liste (sauf en cas d'armée complètement issue du codex Imperial Knight ou de l'index Renegade Knight).

Les figurines forge world sont autorisées dans la limite de 1 entrée par armée (**pas de Titan FW, Warhound, etc**).

Un codex pris par l'un des joueurs de l'équipe ne sera pas accessible au second joueur (Attention, une équipe ne peut être composée d'un joueur jouant IK et d'un autre jouant IK renegade)

Pas de refus de liste sauf en cas de détournement du règlement.

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. **Les socles utilisés sont ceux vendus avec la dernière version existante de la figurine.** Dans tous les cas, si le moindre doute subsiste, il sera toujours fait référence à la dernière figurine officielle en date.

-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.

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 dernière minutes hein^^) pourra être remplacée par une armée prêtée par nos soins, elle sera sans doute bien pourvue en terme de jeu, vous êtes prévenus...

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

Matériel :

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

FRERES DE SANG VII

- **Scénarii (susceptible d'être modifiés d'ici la) :**

Scénario 1 :

La Relique (p.223), déploiement Recherche et destruction (p.216)

Conditions de victoire modifiées:

A la fin de chacun de vos tours :

Si vous contrôlez la relique vous marquez 2 pts de victoire

Si vous avez plus de figurines que votre adversaire à 3ps de celle si sans qu'aucun de vous ne la contrôle, vous marquez 1ps de victoire

Premier sang, briseur de ligne, seigneur de guerre : 1 pts chacun

Scénario 2 :

Purifier et capturer (p.230), déploiement Aube de guerre (p.216)

Scénario 3 :

Patrouille (p.200/201)

Amendement au déploiement : dans le cas d'une armée exclusivement composée d'IK ou IK Renégats vous pouvez déployer un unique chevalier (au lieu de 3 unités dont une troupe).

Conditions de victoire modifiées:

1 points de victoire par tranche de 100pts d'armée détruits (ex : 739 pts d'armée détruits → 7 pts de victoire)

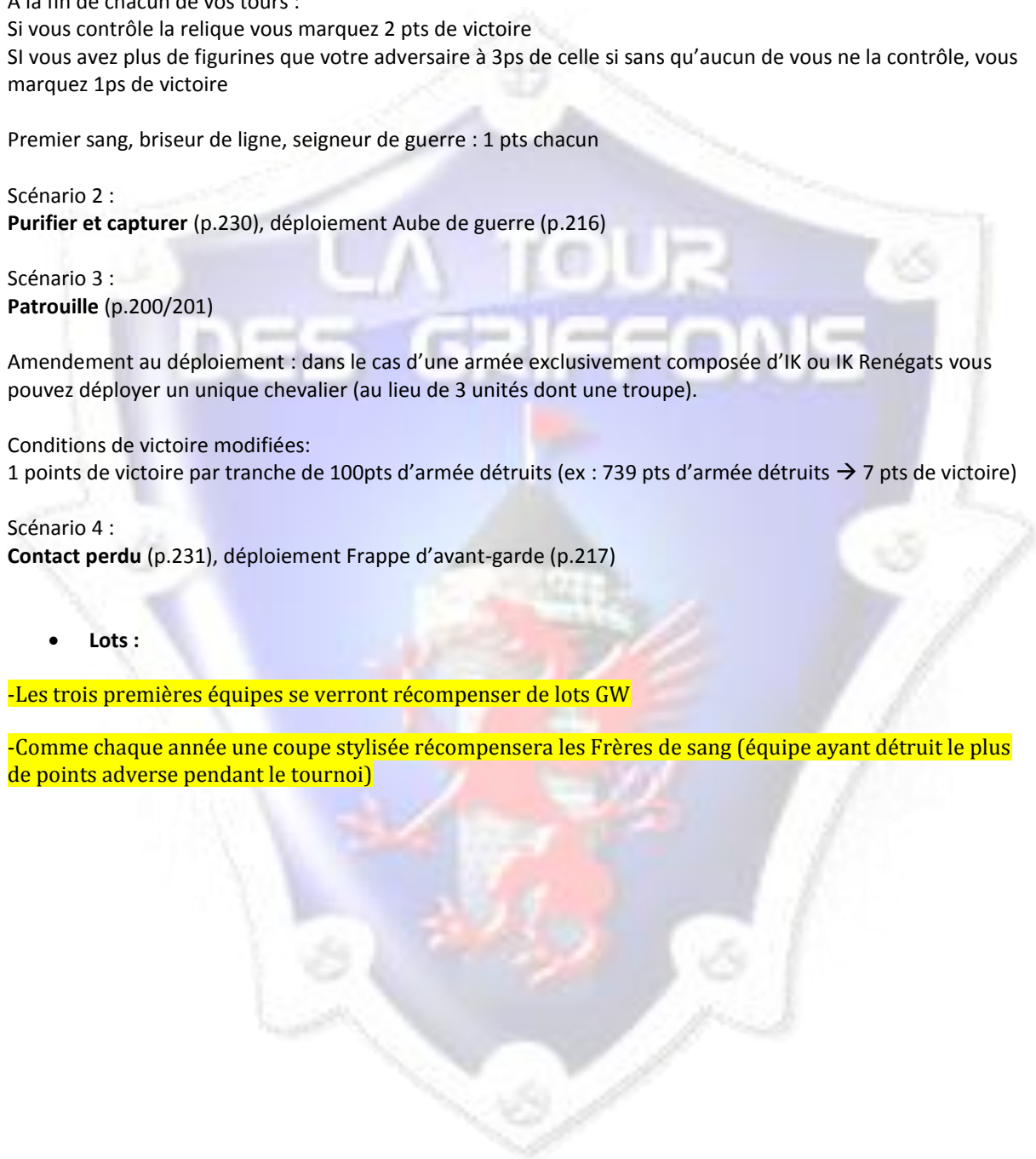
Scénario 4 :

Contact perdu (p.231), déploiement Frappe d'avant-garde (p.217)

- **Lots :**

-Les trois premières équipes se verront récompenser de lots GW

-Comme chaque année une coupe stylisée récompensera les Frères de sang (équipe ayant détruit le plus de points adverse pendant le tournoi)



FRERES DE SANG VII

- **Obtention des points :**

Points de fair-play individuel/10points

Tout le monde commence à 10 points et peut se voir enlever jusqu'à « moins l'infini » points pour son comportement.

Note de peinture équipe/20 points

En plus de vous faire gagner des points de tournoi, la note de peinture départagera les égalités au classement final. L'an passé l'éventail 3/6/9 n'a pas été suffisant pour obtenir un réel départage des égalités. Cette année la note ira de 0 à 20.

Points des parties d'équipe/0 à 10 points **x4parties soit 40pts max par équipe.**

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

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

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

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 :

A l'issue d'une ronde, le cumul des points de victoire de joueur est transformé en points de victoire d'équipe.

| Différentiel | Points du vainqueur | Points du vaincu |
|--------------|---------------------|------------------|
| 0 à 1 | 10 (égalité) | 10 (égalité) |
| 2 à 5 | 15 (victoire) | 5 (défaite) |
| 6+ | 20 (victoire) | 0 (défaite) |

Chaque joueur à l'issue d'une partie recevra ces points :

| | | | |
|-------------------|----|------------------|---|
| Victoire majeur : | 20 | Défaite mineur : | 5 |
| Victoire mineur : | 15 | Défaite majeur : | 0 |
| Egalité : | 10 | | |

Ainsi a la fin d'une ronde on additionne les points obtenus par chaque joueur de l'équipe et on les compare a ceux obtenu par l'équipe adverse.

| Equipe 1 | Score | Equipe 2 |
|----------|---------|----------|
| Victoire | 40 - 0 | Défaite |
| Victoire | 35 - 5 | Défaite |
| Victoire | 30 - 10 | Défaite |
| Egalité | 25 - 15 | Egalité |
| Egalité | 20 - 20 | Egalité |
| Egalité | 15 - 25 | Egalité |
| Défaite | 10 - 30 | Victoire |
| Défaite | 5 - 35 | Victoire |
| Défaite | 0 - 40 | Victoire |

Victoire : 10pts de tournoi

Egalité : 5Pts de tournoi

Défaite : 0Pts de tournoi

FRERES DE SANG VII

- **Bulletin d'inscription**

à retourner le **03 Novembre** 2018 maximum, (liste d'armée à la même date maximum par mail) à l'adresse suivante :
Pierre Gaultier 23, allée des Merisiers 3600 CHATEAUX

Nom :

Prénom :

Pseudo éventuel :

Binome :

Numéro de téléphone :

Adresse mail :

Je joins mon règlement de :

25€ pour le tournoi, repas du midi compris (et petits dej' offerts) à l'ordre de l'association « LA TOUR DES GRIFFONS »

Je n'oublie pas de joindre ma liste d'armée au format informatique (pierregaultier@hotmail.fr).

Pour les mineurs :

Age :

Coordonnées du responsable légal :

Signature des parents pour les mineurs :

