

FRERES DE SANG VI

- Les dates de tournoi

Les 18 & 19 novembre 2017, au Hall de Touvent : 4, allée des lauriers 36000 Châteauroux

- Coutumes Locales :

-Petits déjeuners offerts (jus d'orange / chocolat chaud / café / thé, et viennoiseries pour tout le monde

-Repas des midis composés d'un sandwich ou d'un hot dog sauce au choix, d'une boisson et d'un fruit ou d'une barre chocolatée

-Repas du samedi soir composé d'un apéro et de la Choucroute du chef suivi d'une salade de fruits. Après le repas, s'en suivra la possibilité de continuer de jouer librement sur les tables 40k ou de faire des jeux de plateaux divers et variés.

Des boissons et des barres chocolatées seront en vente tout au long du tournoi.

-lots/trophées personnalisés (entraînant une remise des listes 1 mois avant la date du tournoi)

- Logistique

Le tournoi est ouvert à 30 Joueurs répartis en équipe de 3 joueurs

Il est demandé de s'inscrire en trinôme autant que faire se peut (on vous trouvera une équipe au pire des cas) afin de profiter au mieux de toutes les facettes du tournoi.

Il y aura 4 parties, une équipe complète rencontrant une autre équipe complète.

L'accueil des joueurs débutera à 9h00 et la 1ère partie commencera à 9h30. Les parties dureront chacune 3h (déploiement compris, merci la v8), 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 12 Novembre :

09 :00 à 09:30 : Accueil des joueurs,
09:30 à 12:30 : 1ère partie,
12:30 à 14:00 : Pause repas,
14:00 à 17:00 : 2nde partie,
17h00 et + : possibilité de continuer à jouer à divers jeux,
19h00 : Apéro puis repas pour ceux ayant choisi la formule,

Dimanche 13 Novembre :

08:30 à 09:00 : Accueil des joueurs,
09:00 à 12:00: 3ème partie,
12:00 à 13:30: Pause repas,
13:15 à 16:30 : 4ème partie,
16:45 : Remise des prix,

- En bref

Le tournoi sera ouvert à 10 Equipes de 3 joueurs.

Chaque joueur doit présenter une liste de 1500pts maximum issus d'une même faction (cf mots clés en bas de chaque fiche de profil).

Seront autorisés tous les Index et les codex V8 paru avant le 8 Octobre 2018.

Les figurines forge world sont autorisées dans la limite de 20 Points de puissance maximum **par armée**.

Les joueurs de chaque équipe sont libres de venir avec des armées de faction différentes, mais ceux qui viendront avec des listes issues d'une même faction (Impérium, Aeldari, Orks, ...) se verront récompensés de points de composition bonus.

Les unités ayant le rôle tactique volant, ne peuvent pas tenir un objectif.

Dans une armées réglementaires toutes les troupes de la ont la règle objectif sécurisé (exactement comme dans les nouveaux codex)

Chaque joueur devra suivre les règles du WYSIWYG et ses figurines devront posséder des aplats de peinture sur chaque zone, les socles devront être texturés et avoir 1 éclaircis minimum.

Les unités devront avoir leur effectif minimum.

Évitez les récurrences d'entrées honteusement optimisées, tout autant que les détachements choisis dans le seul but d'un spam honteux de celles-ci.

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

- WYSIWYG, figurines et matériels de jeu comprenant 2 pions objectifs.
- Nous appliquerons et contrôlerons le wysiwyg au sens de sa définition exacte tout au long du WE, sur demande des joueurs adverses. Une figurine ne correspondant pas sera potentiellement retirée du jeu.
- Anciennes figurines/socles et count as :
Les count as sont interdits s'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.
- 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.

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

Note de Composition /30Points

Comme vous l'avez constaté dans les limitations nous sommes restés souples et avons préconisé d'éviter certains abus, sans les interdire. Le but est d'obtenir de la diversité dans les listes, pas d'en abuser. La v8 & l'être humain étant ce qu'ils sont, une note de compo assez conséquente sera attribuée. Outre le fait de se voir reléguer en fin de liste d'inscriptions admissibles si vous venez avec une liste honteuse, chaque liste sera notée sur 30Points (0 à 25 pour la liste et un bonus de 0 à 5pts pour avoir fait une équipe fluff). Une note de 0 étant la pire qui soit (et vous ferez forcément partie de la liste des inscrits relégables) et une note de 25 étant la meilleure et représentera sans doute la plus molle de toutes les listes reçues. Bien évidemment le respect du fluff entrera en compte dans cette note (attention aux alliances houleuses au sein d'une même armée).

De plus un reclassement à la compo entrera en jeu en cas d'égalité de classement d'équipe entre deux batailles. Dans les autres conditions la ronde suisse fera son œuvre.

Points de fair-play /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 /20 points

En plus de vous faire gagner des points de tournoi, la note de peinture départagera les égalités au classement final.

Points des parties /0 à 80 points

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

Victoire majeur 20 Points de tournoi

Victoire mineur 15 Points de tournoi

Egalité 10 Points de tournoi

Défaite mineur 5 Points de tournoi

Défaite majeur 0 Points de tournoi

TOTAL DES POINTS POSSIBLES PAR JOUEUR : 140POINTS DONT 80 DÉDIÉS AUX 4 PARTIES.

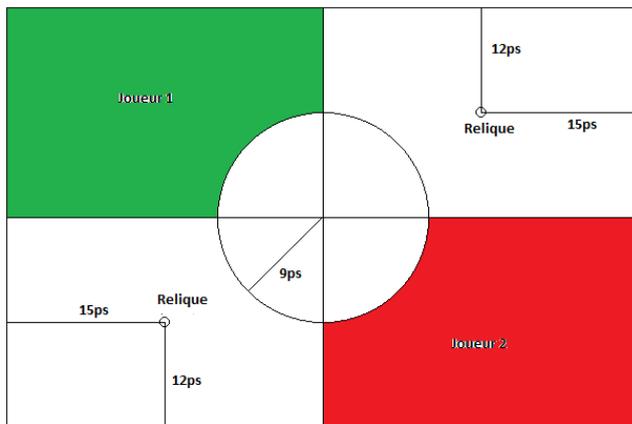
LE CLASSEMENT SE FERA PAR EQUIPE A CHAQUE RONDE.

LE CLASSEMENT FINAL SERA PAR EQUIPE EGALEMENT.

POINTS POUR LE LOT FRERES DE SANG : IL S'AGIT DES POINTS D'ARMÉE DETRUIES A L'ADVERSAIRE A CHAQUE PARTIE. LE TRINOME RÉUNISSANT LE PLUS DE POINTS DE POUTRE GAGNERA LE PRIX D'EXCELLENCE, DEVENANT LES FRERES DE SANG POUR CETTE 6EME EDITION.

- Scénarii (susceptible d'être modifiés d'ici-là) :

Scénario Double relique



Déploiement

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur choisi sa zone de déploiement, puis son adversaire place une unité dans sa zone de déploiement puis son adversaire faire de même dans la sienne. Continuez jusqu'à ce que les deux camps aient placé leur armée.

Premier tour

Le joueur qui finit de placer son armée en premier, choisi qui commence.

Durée de la bataille

La partie dure 6 tours.

Reliques (Voir p223 du livre de règle)

Les reliques sont placées comme sur le schéma.

Condition de victoire

A la fin de chacun de vos tours vous marquez des points de victoire en fonction du nombre de reliques capturées :

- Aucune relique → 0 Point de victoire
- 1 relique → 1 Point de victoire
- 2 reliques → 3 Point de victoire

Objectif secondaire : Premier sang (1Pv), Briseur de ligne (1Pv), Tuez le seigneur de guerre (1Pv).

Résultat de la bataille :

S'il y a moins de 2 points de victoire d'écart, la partie est une égalité.

S'il y a entre 2 et 5 points d'écart, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte en victoire mineur et son adversaire une défaite mineure.

S'il y a plus de 5 points de victoire, le joueur avec le plus points à une victoire majeure et son adversaire une défaite majeure.

Stratagèmes

Mais pourquoi ça ne veut pas bouger : 2 Pc

Utilisez ce stratagème au début du tour adverse, ce dernier ne peut pas déplacer les reliques pour quelque raison que ce soit. Si la figurine qui transporte la relique est obligée de se déplacer alors elle abandonne la relique sur place, et fait ensuite son mouvement.

Scénario Récupération

Joueur 1	
	12ps
	12ps
Joueur 2	

Objectifs

Il y a quatre objectifs, tous placés en dehors des zones de déploiement, à plus de 12Ps d'un autre objectif et à plus de 6 pas des bords de table.

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur commence à placer les objectifs.

Déploiement

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur choisi sa zone de déploiement, puis son adversaire place une unité dans sa zone de déploiement puis son adversaire faire de même dans la sienne. Continuez jusqu'à ce que les deux camps aient placé leur armée.

Premier tour

Le joueur qui finit de placer son armée en premier, choisi qui commence.

Durée de la bataille

La partie dure 6 tours.

Condition de victoire

A partir du second tour, pour chaque objectif que vous contrôlez à la fin d'un de vos tours, vous marquez 1 point de victoire. Chaque objectif ne peut être pris qu'une fois au cours de la bataille et dans la limite maximum de 2 objectifs rapportant des points en un seul tour.

De plus à la fin de la bataille chaque objectif contrôlé rapporte deux points supplémentaires (même s'ils ont déjà été contrôlé pendant la bataille).

	Joueur 1	Joueur 2
Objectif 1 contrôlé pdt la partie		
Objectif 2 contrôlé pdt la partie		
Objectif 3 contrôlé pdt la partie		
Objectif 4 contrôlé pdt la partie		

Objectif secondaire : Premier sang (1Pv), Briseur de ligne (1Pv), Tuez le seigneur de guerre (1Pv).

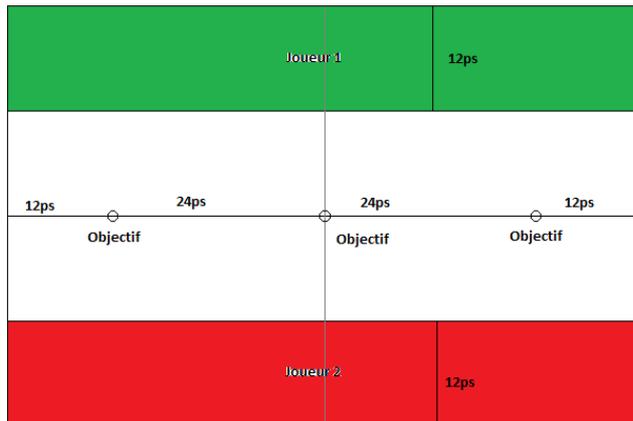
Résultat de la bataille :

S'il y a moins de 2 points de victoire d'écart, la partie est une égalité.

S'il y a entre 2 et 5 points d'écart, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte en victoire mineur et son adversaire une défaite mineure.

S'il y a plus de 5 points de victoire, le joueur avec le plus points à une victoire majeure et son adversaire une défaite majeure.

Scénario sites de pouvoir



Objectifs

Placez les objectifs suivant le schéma ci-contre.

Déploiement

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur choisi sa zone de déploiement, puis son adversaire place une unité dans sa zone de déploiement puis son adversaire fait de même dans la sienne. Continuez jusqu'à ce que les deux camps aient placé leur armée.

Premier tour

Le joueur qui finit de placer son armée en premier, choisi qui commence.

Durée de la bataille

La Bataille dure 6 tours.

Condition de victoire

Un joueur contrôle un objectif à la fin de n'importe quel mouvement s'il a un « **personnage** » (cf mot clef) à 3ps ou moins du centre de l'objectif. Si plus d'une figurine est éligible, la première à être arrivée contrôle l'objectif.

Si un personnage tue un autre personnage, il ravit immédiatement le contrôle de l'objectif s'il se trouve à 3ps ou moins du centre de cet objectif.

A la fin de chacun de ses tours un joueur gagne des points d'objectif selon le nombre de ses tours pendant lesquels le personnage a contrôlé l'objectif : 1Pt le tour ou il a pris le contrôle de l'objectif, 2 pts s'il contrôlait déjà le même objectif à son tour précédent, etc.

Un même personnage ne peut contrôler qu'un seul objectif.

Objectif secondaire : Premier sang (1Pv), Briseur de ligne (1Pv), Tuez le seigneur de guerre (1Pv).

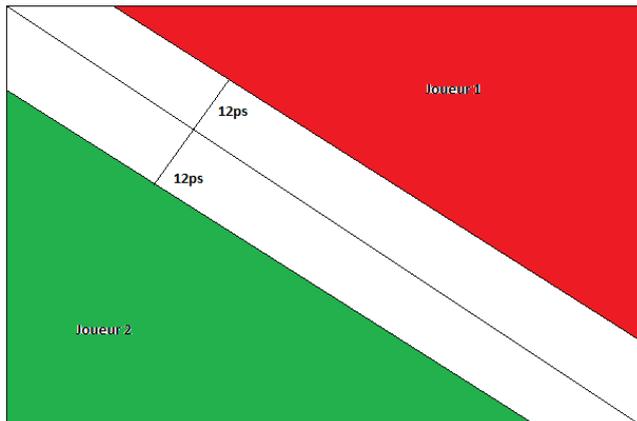
Résultat de la bataille :

S'il y a moins de 2 points de victoire d'écart, la partie est une égalité.

S'il y a entre 2 et 5 points d'écart, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte en victoire mineur et son adversaire une défaite mineure.

S'il y a plus de 5 points de victoire, le joueur avec le plus points à une victoire majeure et son adversaire une défaite majeure.

Scénario Exterminatus



Déploiement

Les joueurs tirent aux dés, le vainqueur choisi sa zone de déploiement, puis son adversaire place une unité dans sa zone de déploiement puis son adversaire faire de même dans la sienne. Continuez jusqu'à ce que les deux camps aient placé leur armée.

Premier tour

Le joueur qui finit de placer son armée en premier, choisi qui commence.

Durée de la bataille

La bataille dure 5 tours.

Raid de nuit

Lors du premier tour, soustrayez 1 à tous les jets d'attaque de tir.

Condition de victoire

A la fin de la partie, marquer 1pts de victoire par tranche de 100 pts d'armée détruit.

Objectif secondaire : Premier sang (1Pv), Briseur de ligne (1Pv), Tuez le seigneur de guerre (1Pv).

Résultat de la bataille :

S'il y a moins de 2 points de victoire d'écart, la partie est une égalité.

S'il y a entre 2 et 5 points d'écart, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte en victoire mineur et son adversaire une défaite mineure.

S'il y a plus de 5 points de victoire, le joueur avec le plus points à une victoire majeure et son adversaire une défaite majeure.

Stratagèmes

Fusées éclairantes : 1Pc

Choisissez une de vos unités juste avant qu'elle effectue ses attaques de tir. Si au moins une attaque touche, l'unité ciblée devient éclairée. Toutes les attaques de tir effectuées par la suite sur la même unité, ignorent la pénalité due à la règle Raid de nuit.

Bulletin d'inscription (à retourner avant le 22 octobre 2017 maximum, avec la liste d'armée à la même date maximum, à Pierre Gaultier 23, allée des Merisiers 3600 CHATEAUROUX

Nom :

Prénom :

Pseudo éventuel :

Nom du Trinôme :

Numéro de téléphone :

Adresse mail :

Je joins mon règlement de :

22€ pour le tournoi, tous repas compris sauf celui du samedi soir

8€ de plus pour le repas du samedi soir (à cocher si choisi)

Soit un total de _____ € à l'ordre de l'association « LA TOUR DES GRIFFONS »

Je n'oublie pas de joindre ma liste d'armée au format informatique de préférence (pierregaultier@hotmail.fr), utilisation d'army builder proscrite.

Age pour les mineurs :

Coordonnées du responsable légal (nom/prénom, adresse & tel):

Signature des parents pour les mineurs :

Formulaire d'inscription en ligne : <https://www.inscription-facile.com/form/CISZtthjZWewBnJnG7XA>

Liste des inscrits préalables (inscription définitive a réception de votre courrier complet) :
<https://www.inscription-facile.com/list/CISZtthjZWewBnJnG7XA>