

# **TOURNOI WARHAMMER FANTASY BATTLES**

## **INTRODUCTION**

Le but de ce tournoi est avant tout de passer un moment agréable, de rencontrer des joueurs, de partager une passion. L'accent est donc mis avant tout sur le plaisir de jouer et le fair-play devrait être une préoccupation importante des joueurs.

Bien que nous espérons sincèrement que cela ne se produise pas, l'arbitre se réserve le droit de pénaliser les joueurs qui ne respecteraient pas cet esprit (joueur la montre, mauvaise fois, ...). Tout cela est souvent fort subjectif, mais nous gardons bon espoir que les joueurs sauront garder à l'esprit l'amusement mutuel des participants avant tout !

Les présentes règles sont largement inspirées des règles de tournois du « ranking der nederlanden », n'hésitez pas à aller consulter leur site.

## **DATE, HEURE ET LIEU**

Le tournoi aura lieu le samedi 05 octobre de 9h30 à 18h00 environ dans le cadre de la convention Operation Dice in Town.

L'adresse :

Salon Communal d'Erquelinnes  
51 rue Albert 1er  
6560 Erquelinnes

## **INSCRIPTION**

L'inscription au tournoi est de 10€ en pré-inscription et de 12€ pour une inscription le jour-même.

Une pré-inscription ne sera validée qu'une fois le montant de l'inscription versé sur le compte bancaire suivant :

IBAN : BE72-3101-1750-8516

BIC : BBRUBEBB

Pour tout renseignement, vous pouvez envoyer un mail à l'adresse : [info@warhousegames.com](mailto:info@warhousegames.com)

Chaque joueur réaliser sa liste d'armée sous la forme d'un fichier excell, word ou pdf, entièrement complet, en indiquant clairement toutes les options et les coûts correspondants. Cette liste devra être transmise à l'organisateur au plus tard le mercredi 2 octobre à 23h59 à l'adresse [info@warhousegames.com](mailto:info@warhousegames.com)

Sur la liste d'armée devra aussi figurer le nom du joueur, son éventuel pseudonyme, ainsi qu'un numéro de téléphone pour le contacter.

## **DEROULEMENT DU TOURNOI**

Le tournoi se déroulera suivant le planning suivant.

09h30 – 09h50	Arrivée et enregistrement des participants
10h00 – 12h00	Bataille n°1
12h00 – 13h00	Pause de midi
13h00 – 15h00	Bataille n°2
15h00 – 15h15	Pause

15h15 – 17h15	Bataille n°3
17h30	Remise des prix

La première bataille sera livrée en appariant les joueurs aléatoirement, pour les batailles suivantes, un système de « rondes suisses » sera appliqué en utilisant le total des scores de bataille des joueurs.

Au plus tard à la fin du temps imparti (si la victoire n'a pas été remportée avant) les joueurs calculent leurs points de victoire, puis leur score de bataille et le communiquent à l'organisateur sur la fiche prévue à cet effet.

## MATERIEL

Chaque joueur devra être en possession du matériel suivant :

- Son armée ...
- Son livre d'armée ainsi que les éventuels errata de celui-ci
- Son livre de règles
- les éventuels gabarits qu'il pourrait avoir besoin
- Ses dés
- Son mètre
- Du papier et de quoi écrire

## REGLES

Les règles utilisées sont les règles de la V8 ainsi que tous les errata disponibles sur le site web de Games Workshop.

Le tournoi se voulant être de bonne ambiance, il est attendu de chacun de faire preuve de fair-play, les différends de règles pouvant se régler en consultant le livre de règles ou en lançant un dé. En cas de besoin, l'arbitre pourra trancher un point de règles litigieux ou rediriger vers la section de règles appropriée à consulter.

## DECORS

Tous les terrains sont considérés comme normaux.

Les bâtiments sont considérés comme infiniment haut et bloquent donc totalement les lignes de vue.

Les rochers sont considérés comme infranchissables.

Les flancs de collines rocailloux (gris) sont considérés comme du terrain difficile.

Avant le début de la partie, les deux joueurs doivent passer en revue ensemble les décors afin d'être bien d'accord sur la nature de ceux-ci et qu'aucune discussion ne survienne en cours de partie.

## ARMEE

L'armée de chaque joueur devra être composée d'un maximum de **2000 points** en respectant les règles des livres d'armée dans leur dernière édition.

Les listes d'armées alternatives (fin de livre, mercenaires, armées de tueurs, ...) ne sont pas autorisées.

Les personnages spéciaux et/ou nommés ne sont pas autorisés.

Les unités de mercenaires ne sont pas autorisées.

Les figurines doivent être WYSIWYG (bien que l'équipement de quelques figurines d'une unité puisse différer de leur équipement réel pour des raisons esthétiques), mais il est attendu de chacun de faire preuve de bon sens, de bonne volonté et de fair-play.

Les « proxies » sont autorisés, pour peu que l'unité représentée soit clairement identifiable.

Des plateaux de mouvements régimentaires sont plus que vivement recommandés afin de gagner du temps lors des déplacements.

## **BATAILLE N°1**

La bataille sera livrée selon les règles du scénario « Rencontre fortuite » (livre de règles p. 149)

Le points de victoire seront calculés comme indiqués dans la section correspondante de ce document.

## **BATAILLE N°2**

La bataille sera livrée selon les règles du scénario « Lignes de bataille » (livre de règles p. 144)

Le points de victoire seront calculés comme indiqués dans la section correspondante de ce document.

## **BATAILLE N°3**

La bataille sera livrée suivant un scénario secret qui ne sera dévoilé qu'au début de la bataille.

Le points de victoire seront calculés comme indiqués dans la section correspondante de ce document.

## **POINTS DE VICTOIRE**

A la fin d'une bataille, les points de victoires seront calculés comme suit :

- Pour chaque ennemie unité (ou personnage) détruite ou ayant fui hors de la table, le joueur reçoit un nombre de points de victoire égal à la valeur en points de l'unité.
- Pour chaque unité ennemie (ou personnage) en fuite à la fin de la partie, le joueur reçoit un nombre de points de victoire égal à 25% (arrondi à l'inférieur) de la valeur en points de cette unité.
- Pour chaque unité ennemie qui à la fin de la partie a perdu plus de la moitié de ses figurines initiales et qui n'est pas en fuite, le joueur reçoit un nombre de points de victoire égal à 25% (arrondi à l'inférieur) de la valeur en points de cette unité.
- Aucun point de victoire n'est attribué pour les unités ennemies qui ne sont pas en fuite à la fin de la partie et qui n'ont pas perdu plus de la moitié de leur figurines initiales.
- Aucun point de victoire n'est attribué pour les personnages et monstres auxquels il reste encore au moins 1 pv.
- Un bonus de 100 points de victoire est attribué si le général adverse est mort ou a fui hors de ma table.
- Un bonus de 100 points de victoire est attribué si le porteur de la grande bannière adverse est mort ou a fui hors de ma table.

- Un bonus de 25 points de victoire est attribué pour chaque bannière adverse éliminée ou capturée.
- Un bonus de 50 points de victoire est attribué si un champion d'unité a tué un personnage adverse lors d'un défi.

Ensuite, selon la différence entre les points de victoire des deux joueurs, on consulte le tableau ci-dessous pour déterminer le score de bataille de chacun.

Type de victoire	Différence de points de victoire	Score de bataille	
		Gagnant	Perdant
Egalité	0 – 199	11	10
Léger avantage	200 – 399	12	9
Avantage	400 – 599	13	8
Avantage important	600 – 799	14	7
Victoire mineure	800 – 999	15	6
Victoire	1000 – 1199	16	5
Victoire majeure	1200 – 1399	17	4
Victoire totale	1400 – 1599	18	3
Victoire écrasante	1600 – 1799	19	2
Massacre	1800 – 1999	20	1
Massacre total	2000 & +	21	0

Une fois calculé, les scores de bataille doivent être communiqué à l'organisateur.

## **PEINTURE**

De 0 à 15 points sont attribués pour la peinture de l'armée suivant les lignes directrices suivantes :

- Armée entièrement peinte (minimum 4 couleurs) : 8 points, plus de la moitié peinte : 4 points, moins de la moitié peinte (mais au moins certaines pièces peintes) : 2 point.
- Armée entièrement soignée : 2 points, 1 point si plus de la moitié est soignée.
- De 0 à 5 points « bonus » en fonction de la qualité de peinture, des conversions, l'aspect global etc ...

## **RESULTAT DU TOURNOI**

Le résultat final de chaque joueur pour le tournoi est calculé comme ceci :

- les points de bataille de chacune des 3 batailles livrées.
- les points de peinture.
- 2 points « bonus » si la liste d'armée a été remise dans les délais et ne comportait pas d'erreurs.