

DÉS ENCHANTÉS

I – Inscription

L'inscription est gratuite, vous devez toutefois nous envoyer vos listes d'armée à l'adresse desenchantes@gmail.com ainsi que votre nom, prénom, numéro de téléphone si possible.

II – Déroulement du tournoi

- Date : 21 Avril 2012
- Lieu : Espace Luther King Salle 1
Rue du Corail 13800 ISTRES
- Accueil des joueurs à partir de 9h00
- Début de la première partie à 10h00, fin de partie à 12h00
- Début de la deuxième partie à 14h00, fin de la partie à 16h00
- Début de la troisième partie à 17h00, fin de la partie à 19h00

III – Règles utilisées

- Les règles utilisées sont celle de Warhammer Battle v8.
- La compilation de Q/R parue sur le site Games Workshop sera utilisée.

IV – Matériel nécessaire

- Chaque joueur devra apporter ses figurines, ses livres de règles et autres accessoires (plateaux de mouvement, gabarits, dés, forêt des sylvains ...)
- Des armées entièrement peintes et soignées ne sont pas nécessaires mais fortement appréciées.

V – Listes d'armée

Les listes d'armées doivent être détaillées. Vous devez y faire apparaître les coûts de base par figurine ainsi que les différents coûts des équipements, options et objets magiques.

VI – Restrictions

- Tournoi au format 1500pts
- Au maximum 4 niveaux de magie.
- Au maximum 4 machines de guerres.
- Pas de personnages spéciaux ou nommés.
- Pas de listes alternatives (même celles en fin de livre d'armée).
- Pas de tripléte d'unités spéciales.
- Pas de doublette d'unités rares.
- Au maximum 40 figurines avec des armes de tirs ayant une portée de 24 pas ou plus.
- Pas d'unité valant plus de 400 points, hors personnages.
- **Sorts interdits :**
Tous les 6emes sorts sont interdits. Ces sorts sont tout simplement rayés de la liste du domaine de magie, si vous tombez dessus vous pouvez choisir un autre sort du domaine.
- **Objets Magiques communs interdits :**
 - Forteresse portative de Fozzrik
 - Parchemin de puissance

- Limitation sur les différentes armées :

- Hauts Elfes : OM interdits : Livre de Hoeth, Bannière du dragon monde.
Peuvent doubler les choix rare mais pas les tripler.
- Elfes Noirs : OM interdits : Dague sacrificielle, talisman de khaeleth
- Guerriers du Chaos : OM interdits : Marionnette infernale
- Empire : OM interdits : Miroir de Van Horstman
Le tank à vapeur prend l'équivalent de deux machines de guerre.
- Hommes Lézards : Discipline du Slann : Présence surnaturelle, Main des Anciens.
- Comptes Vampires : OM interdits : Maître des arts noir.
- Royaumes Ogres : OM interdits : Cœur Infernal
- Nains : OM interdit : Rune de défi
Runes uniques : pénétration, précision, forge.
- Démon du Chaos : OM interdit : Sirène, Lame funeste, Bannière tenace.
Pas de maître sorcier pour les personnages horreur.
- Skavens : OM interdits : Bannière de l'orage, Fusé funeste.

VII - Les Parties

Champ de bataille

La table mesure 120cm x 180cm. Les décors sont préalablement disposés par l'équipe organisatrice et ne pourront être déplacés par la suite.

Scénario

La première partie se jouera sur le scénario Sang et gloire du livre de règle.

La deuxième partie se jouera sur le scénario Tour de Guet du livre de règle.

La troisième partie se jouera sur un des deux scénarios précédant choisi par les adversaires s'ils sont d'accord sinon au hasard.

Déploiement

- Chaque joueur lance un dé, le plus haut résultat choisit son bord de table.
- Le joueur qui a choisi son bord de table se déploie en premier.
- Chaque joueur déploie une unité dans sa zone de déploiement à tour de rôle.
- Toutes les machines de guerre doivent être déployées en même temps mais pas nécessairement au même endroit
- Les personnages indépendants sont déployés à la fin et tous en même temps.
- Les éclaireurs sont déployés une fois que le reste des deux armées a été déployé. Ils suivent les règles normales du déploiement des éclaireurs.

Qui joue en premier

Les deux joueurs lancent un dé, celui qui a terminé son déploiement en premier (éclaireurs exclus) ajoute +1 à son résultat. Le joueur qui obtient le chiffre le plus haut choisit qui commence.

Déroulement

Pour les trois parties, les appariements seront tirés au hasard.

Calcul des points

- Une unité détruite ou en fuite au dernier tour rapporte sa valeur en points.
- Une unité à moitié détruite rapporte la moitié de sa valeur en points.
- Le Général tué rapporte 100 points.
- La Grande Bannière capturée rapporte 100 points.
- Un étendard capturé rapporte 25 points.
- La tour de Guet donne 100 points.

Notez que les points sont à titre indicatif, n'oublions pas que c'est un tournoi amical.