

Organisation : Stéphane BOURCET (pseudo : Kalida) et Rénald MAZZOLINI (Pseudo : Rénald)

2000 points, 3 parties le samedi , Poule de niveau le samedi,
2 parties « ronde suisse » le dimanche.

Les organisateurs se réservent le droit de refuser certaines listes qui rendraient difficile l'organisation des poules le premier jour.

Lieu :

Salle communale Gérard Philippe
La garde(83130)

Date :

Le week-end du 7 et 8 Août 2010

Horaire :

Samedi : Arrivé des joueurs demandée à 8h30, début des parties 9h30

Dimanche : début des parties 9h

Remise des prix : 17h30

Inscription :

12 euros, ou 10 euros pour les membres d'un club (chèque de l'association faisant foi)

A l'ordre de :

« Association des tisseurs de rêves »

Les listes d'armées tapé sous bloc notes seront à envoyées à :

stephane.bourcet@ch-toulon.fr

Les chèques seront envoyés à l'adresse suivante:

Stéphane Bourcet, impasse Coste, Villa Changrilla, 13600 La Ciotat

Les inscriptions seront validées à la réception du chèque.

Listes et chèques envoyés au maximum **avant le 25 juillet**, pour pouvoir faire les ajustements nécessaires.

Arbitre :

BOURCET Stéphane

Les Figurines:

- Les armées doivent être entièrement peintes: les figurines non peintes ne seront pas jouables.
- Les figurines devront exactement représenter ce qu'elles sont effectivement, sauf en cas de peinture et/ou conversion convaincante. Elles doivent être entièrement assemblées.
- L'équipement non magique des figurines doit être celui décrit dans la fiche d'armée. Comme indiqué p 88 des règles, une minorité des figurines d'une unité peut porter un équipement différent. Les objets magiques ne sont pas à représenter, à l'exception des armes et armures.

- Les marques devront aussi être visibles si leur description est claire dans le livre d'armée.
- Les figurines doivent être sociées suivant les règles en vigueur (la fiche de ref la plus complète à ce sujet est téléchargeable sur le site de GW France).

Les Armées :

- Les armées seront d'une valeur inférieure ou égale à 2000 points.
- Sont autorisées les listes d'armée publiées V7, V6 le cas échéant. Horde sauvage pour les nains du chaos.
- Les listes d'armées mercenaires sont autorisées (pas de mercenaires dans les autres armées). Pas de régiments de renom.
- Pas de personnages spéciaux ou nommés dans le corps de liste des derniers LA (empire, orques et gobs, Haut elfe, comte vampire...)
- Interdiction des personnages d'Albion.
- Pas d'autres listes alternatives.

Tout ce qui n'est pas formellement autorisées dans la liste ci-dessus est prohibé

Les Règles: Attention Tournoi V7

Seront utilisés les derniers erratums et précisions de règles publiés à la date du tournoi (livres GW avec leurs stickers + Q&R GW France + Erreurs de traduc et précisions VO disponibles sur <http://www.warhammer-tournois.com>).

Notez qu'il faudra une PU de 5 pour capturer ou contester un quart de table.

Les Batailles:

- 5 batailles auront lieu au cours de cette manifestation, 3 le samedi et 2 le dimanche.
- Le scénario utilisé pour chaque partie est celui de la bataille rangée.
- Elles se dérouleront sur des tables de 1,80 x 1,20 m.

Points de Fair Play

Chaque participant disposera de 15 points de fair play, qui pourront être retirés en cas de comportement indésirable.

Classement :

Points de Batailles :

Victoire: 15

Nul: 9

Défaite: 3

Sera déclaré gagnant du tournoi celui qui disposera du plus de point (bataille + fair play).

Pour départager les égalités à la fin des 5 parties, le goal average de la meilleure partie de poule servira à départager.

Peinture :

Des prix de peinture viendront récompenser les armées les mieux peintes et/ou ayant attirées l'attention des organisateurs.

RESTRICTIONS

Liste d'armée

- Jusqu'à 700 points de personnages au maximum.
- Pour les unités de base : deux choix identiques maximum. Toutefois, si le joueur veut doubler son choix de base, il doit choisir 4 choix d'unité spéciale, choix qui doivent être tous différents.
- Pour les unités spéciales : elles doivent être toutes différentes. Les quatre choix de spéciales doivent être choisis pour pouvoir doubler un choix d'unité de base.
- Un choix rare au maximum. Pour les Hauts Elfes, possibilité d'avoir deux choix rares différents.
- Une seule grande cible par armée.
- Quatre choix de machine de guerre maximum.
- Les montures de personnage occupant un choix d'unité dans le schéma comptent pour les restrictions ci-dessus.
- Les unités à effectifs variables pouvant compter moins de 5 figurines ou groupes de figurines sont limitées à 5 figurines ou groupes de figurines (5 spectres au maximum par exemple).

Magie

- Maximum 8 dés de pouvoirs et 8 dés de dissipation utilisables par tour de jeu . Il est cependant possible de dépasser ce total sur la liste d'armée, dans la mesure où l'on s'en tient aux 8 dés utilisables à chaque phase.
- Les objets de sort et les parchemins de dissipation comptent chacun pour un dé.
- Les PAMS (ou assimilés) présents sur la liste d'armée comptent comme un dé utilisé pour toutes les phases, et pas seulement pour les phases où on les utilise (exemple : 2 PAM sur la liste=il ne reste plus que 6 dés de dissipation utilisable au maximum par phase).
- Les sorts, compétences ou OM augmentant la réserve de dés de pouvoir ou de dissipation (périapte noir, bannière de sorcellerie, sort 0 des EN ou sort 2 des DdC, diadème de puissance, signe d'Asuryan, broche du grand désert, runes tueuses de sort, brise sort, etc.) comptent dans la limite des 8 dés de pouvoirs ou de dissipation utilisables au maximum.
- Les Résistances magiques ne comptent pas dans ce total.
- Chaque incantation de prêtre liche correspond à deux dés. Chaque incantations de grand prêtre liche correspond à trois dés.
- Chaque prière de prêtre guerrier ou d'archidiacre correspond à un dé de pouvoir.
- Si un objet de sort est utilisé dans la phase, il correspond à un dé, si un deuxième sort utilisé dans la même phase, ce dernier correspond à deux dés., un troisième, trois dés supplémentaires etc.

Vérification des armées :

- Chaque joueur est responsable du wysiwyg de son adversaire. Toute erreur confirmée se verra pénalisée en fonction de sa gravité.