

Règlement du tournoi
Inter Région 2014
en Midi-Pyrénées



Les changements survenus depuis la version précédente sont indiqués en [bleu](#).

Sommaire

Avant propos

Présentation de la région

Aperçu du règlement

Où?

Quand?

Quoi?

Logistique

Date

Lieu

[Planning du week end](#)

Accès

Logement

Repas

Paniers garnis

Équipes

Régions éligibles

Composition

Mercenaires

Inscription

Temps mort

Figurines

Peinture

WYSIWYG

En cas de problème

Tables & décors

Conventions

Lignes de vue

Conventions sur les décors

Conventions sur les règles

Fiches d'armée

Sélection

Choix des armes

Liste des Points de Brutalité (PB)

Fiches Wysi

Remise des fiches

En cas d'erreur

Nouveaux livres d'armée

Scénario

Avant la partie

Compter les points

Note sur le scénario

Score

Classement

Classement bataille

Classement peinture

Classement global

Appariements

Retard

Points de stratégie (PS)

1. Avant propos

L'Inter Région. Vaste programme...

On finit à peine l'édition 2013 qu'on sait que la nouvelle cuvée va arriver. Oh vous, vous avez eu le temps de vous reposer, de prendre des vacances, de penser à autre chose. Nous aussi. Un peu. Mais on a beaucoup pensé à l'année prochaine.

Ca fait même un moment qu'on y pense. Les orgas des années précédentes savent de quoi on parle : c'est pas le genre de truc qui s'improvise. Si? Pas chez nous. On se met pas mal la pression en fait... Parce que l'IR, c'est LE plus gros tournoi de France. Alors il faut assurer. On sait qu'il y aura plusieurs propositions, que tout le monde va les décortiquer, signaler nos fôtes d'orthographe, râler parce que c'est pas ce qu'ils attendaient, dire que c'est pas la bonne date, qu'ils voulaient jouer 2 Princes Démon, que Toulouse c'est loin... On sait tout ça : c'était notre rôle les années précédentes.

Mais cette année c'est différent.

Alors du haut de notre petite expérience d'orga, on pense à ce qui marche sur les "petits" tournois et on regarde ce qui peut marcher à grande échelle. On cogite, on discute, on confronte nos idées, on teste, on rectifie, on re-teste, on doute, on boit des bières*, on corrige les fautes d'orthographe, on laisse les mecs jouer 2 Princes Démon, on fait des versions "0.6-Non Définitive-Ne pas diffuser", on diffuse quand même un peu, on peaufine...

Après 3 IR en V8, on n'a pas la prétention de réinventer la poudre. On s'inspire des trucs qui ont marché, on essaye d'éviter les écueils des années précédentes, on rajoute notre touche personnelle. En fait, on essaye de faire un tournoi auquel on aurait bien aimé participer...

Et on espère que ça va vous plaire!

* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération. M'enfin, y'en aura quand même...

1. Présentation de la région

Paysages préservés et grands espaces, villages de caractère et sites historiques, rivières et canaux, vignobles et villes aux couleurs du Sud : **Midi-Pyrénées** rime avec découverte, exploration, expériences nouvelles, humanité. Réputée pour sa gastronomie, conviviale et attachante, la région occupe une grande partie du **Sud-Ouest** de la France, entre Atlantique et Méditerranée.



Toulouse, grand site de Midi-Pyrénées, est la première ville de la région avec plus de 440 000 habitants. Cette belle métropole à l'âme de village, réputée pour sa douceur de vivre et son [accent le plus sexy de France](#), est aussi la 2ème ville étudiante de France et le berceau d'Airbus.



Notre belle région vit au rythme du rugby. Le respect, le courage, l'abnégation et l'esprit d'équipe représentent ses valeurs, et ses habitants en sont empreints.

La gastronomie peut être une raison largement suffisante pour séjourner en Midi-Pyrénées. C'est une région où la gourmandise est une culture partagée par tous, où l'amour des bonnes choses fait partie du quotidien.



Plus d'info sur <http://www.tourisme-midi-pyrenees.com/>

2. Aperçu du règlement

Cette section s'adresse à ceux qui veulent avoir un aperçu du règlement en 5min sans avoir à éplucher toutes les pages. Les anglais appellent ça un "Executive summary". Mais dans le Midi on n'est pas du genre à se la péter (et on a un vieux contentieux avec les anglais...)

Où?

La Salvetat-Saint-Gilles (20km ouest de Toulouse).

Quand?

17-18 mai 2014

Quoi?

- 28 équipes de 6 joueurs
- Un accueil de qualité
 - repas chauds, copieux et bons!
 - paniers garnis de produits régionaux pour chaque équipe
 - navette gratuite gare/aéroport/hôtels
 - d'autres surprises...
- Des figurines peintes et un WYSI strict
- Du temps pour jouer ses parties en 6 tours
- Un système d'appariement simple et rapide (simple clic)
- Des armées à 2400 pts sans restriction (NO-LIMIT)
 - Chaque armée se verra affecter un nombre de Points de Brutalité en fonction de sa composition, le cumul des points des armées donnant la note de finale de l'équipe : son PIB (Produit Intérieur Brute)
 - Il n'y a pas de limite dans le PIB (en positif comme en négatif)
 - La différence entre les notes de chaque équipe donnera des bonus
 - pendant l'appariement (blacklist & choix des tables)
 - pendant la partie (relances ou pas)
 - à la fin des parties (bonus sur score final)
- Un scénario unique et simple, dont les éléments clés sont:
 - Bannières/GB/Général adverse pris
 - Occupation de la table
 - Points de victoire (en mode chaque vie compte)
- 3 Classements :
 - Batailles (système VND avec anti-sous-marin)
 - Peinture (jugée par des professionnels)
 - Global (coef Batailles/Peinture : 60/40)
- Des tables différentes et équilibrées avec des décors de qualité

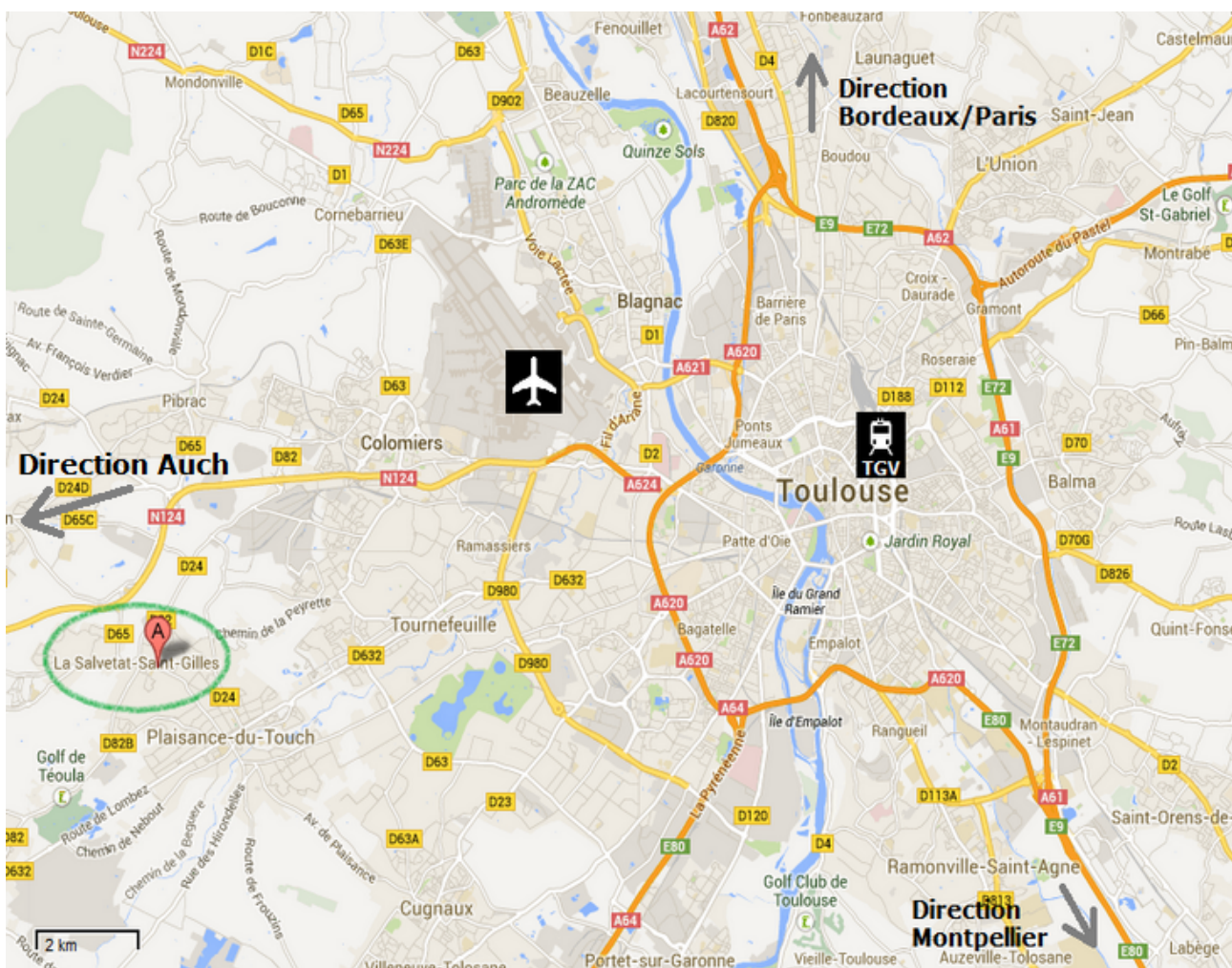
3. Logistique

Date

La date proposée pour l'organisation de l'Inter-Région en Midi-Pyrénées est le **17-18 mai 2014**. Cette date est non modifiable.

Lieu

Salle Boris Vian
40 Avenue du Château d'eau
La Salvetat-Saint-Gilles (31)



La salle nous accueillant est la même salle qui est utilisée pour le tournoi des Ork'n Roll. Nous avons pris nos dispositions afin d'accéder à des espaces supplémentaires au sein du complexe nous permettant d'accueillir 28 équipes dans de bonnes conditions.

Planning du week end

	ven. 16/5	sam. 17/5	dim. 18/5
06:00			
07:00		07:00 – 08:00 Accueil des Joueurs	07:00 – 08:00 Accueil des joueurs
08:00		08:00 – 11:30 Ronde 1	08:00 – 11:30 Ronde 4
09:00			
10:00			
11:00			
12:00		11:30 – 13:00 Repas	11:30 – 13:00 Repas
13:00		13:00 – 16:30 Ronde 2	13:00 – 16:30 Ronde 5
14:00			
15:00	15:00 – 21:00 Accueil des équipes - Wysi + Goûter/Apéro offert (si Wysi)		
16:00			
17:00		17:00 – 20:30 Ronde 3	17:00 – Remise des prix
18:00			
19:00			
20:00		20:00 – 21:00 Apéro	
21:00		21:00 – 23:30 Repas	
22:00			
23:00			

Accès

En voiture:

- Depuis le nord (Paris/Bordeaux)
 - Prendre le péage coté droit (périph' EXTERIEUR)
 - Roulez 4-5 km
 - Bifurquer sur l'A624 direction AUCH
- Depuis le sud (Montpellier)
 - Après le péage coté gauche (périph' INTERIEUR)
 - Roulez 8-9 km
 - Bifurquer sur l'A624 direction AUCH
- Une fois sur l'A624/N124 (communément appelée "route d'Auch")
 - Continuer jusqu'à la sortie n°8 - La Salvetat St Gilles
 - Au rond point, suivre La Salvetat St Gilles - Centre
 - Continuer tout droit sur les 2 rond points suivants
 - Après la courte montée, au rond point tout droit (2eme sortie)
 - La salle est à 300m sur la droite.

En train:

Des liaisons directes TGV ou Corail (ça existe encore ça?) arrivent en Gare de Toulouse Matabiau depuis Paris, Marseille, Nice, Lille, Nantes, Lyon... Pensez aussi aux trains de nuit : pas cher et ça permet de savoir qui ronfle le plus fort.

Voici un lien permettant de profiter des meilleurs tarifs SNCF :

<http://www.voyages-sncf.com/services-train/alerte-reservation>

En avion:

- Liaisons Easyjet depuis Lille, Bale-Muhlouse, Paris, Nantes, Lyon, Nice.
- Liaisons Air France depuis l'immense majorité des aéroports français

Des navettes seront organisées tout le week end pour véhiculer les équipes depuis la gare/aéroport jusqu'aux hôtels. Donnez nous vos heures d'arrivée et de départ, votre hôtel et on s'occupe du reste!

Des navettes seront également matin et soir entre la salle et les hôtels partenaires (voir ci dessous). Nous pourrons prendre en charge un nombre limité d'équipes dans de bonnes conditions. Nous donneront la priorité aux équipes venant de loin.

Logement

Nous sommes en train de sélectionner les hôtels partenaires à proximité de la salle (max 10km). Plusieurs gammes de prix seront disponibles (de l'Etap Hotel à une résidence hôtelière). En début d'année, nous listerons les hôtels qui proposeront **des prix négociés** pour les participants du tournoi. L'objectif est de vous proposer des hôtels avec le meilleur rapport qualité/prix.

Repas

Des repas chauds, copieux et bons seront servis samedi midi et dimanche midi. Ceux qui sont déjà venus au tournoi Ork'n Roll connaissent la qualité des repas que nous proposons. Notre cuisinier professionnel sera cette fois-ci accompagné de ses commis pour servir à près de 200 personnes

des repas de même qualité que pour un tournoi de 60 joueurs.

Les repas [du midi](#) sont évidemment inclus dans l'inscription.

Paniers garnis

En plus des repas fournis pour les midis, chaque équipe se verra remettre un panier garni contenant des produits de la région. L'occasion pour vous de casser la croûte samedi soir, dimanche soir, ou de retour chez vous.

4. Équipes

Régions éligibles

Comme chaque année, la participation au Tournoi Inter Région est ouverte aux 22 régions françaises + DOM-TOM. Nous aurons la capacité d'accueillir 28 équipes. Comme le veut la tradition, si certaines régions ne présentent pas d'équipe, les places disponibles seront attribuées aux autres régions, dans l'ordre de population décroissant. Ci-dessous, la liste des régions, par ordre d'attribution:

1	Île-de-France	13	Alsace
2	Rhône-Alpes	14	Haute-Normandie
3	Provence-Alpes-Côte d'Azur	15	Poitou-Charentes
4	Nord-Pas-de-Calais	16	Bourgogne
5	Pays de Loire	17	Basse-Normandie
6	Aquitaine	18	Champagne-Ardenne
7	Bretagne	19	Auvergne
8	Midi-Pyrénées	20	Franche-Comté
9	Languedoc-Roussillon	21	DOM-TOM
10	Centre	22	Limousin
11	Lorraine	23	Corse
12	Picardie		

Composition

Chaque équipe devra comporter 6 joueurs respectant les contraintes ci dessous:

- les joueurs peuvent participer avec la région où ils habitent ou une de celles où ils ont vécu,
- les joueurs ayant participé l'an dernier pour une région ne peuvent pas participer avec une autre sans apporter une preuve récente de déménagement/études/travail dans cette région.

Nous prendrons la peine de vérifier les noms des participants à l'IR 2014 pour les comparer avec ceux de l'IR 2013.

Un des joueurs sera désigné Capitaine. Il sera le contact privilégié de son équipe avec les organisateurs et les autres équipes. Il aura aussi la responsabilité de gérer les litiges entre les

joueurs, le cas échéant.

Aucune personne extérieure à l'équipe ne pourra intervenir pendant les parties ou pendant l'appariement. (=pas de 7ème Homme)

Mercenaires

Nous souhaitons qu'un maximum de régions puisse participer, y compris celles qui n'ont pas pu le faire l'an dernier. Nous *tolérons* des mercenaires dans les équipes dans les strictes conditions détaillées ci-dessous:

- La tolérance ne saurait s'appliquer qu'aux régions qui ne présentent qu'une et une seule équipe.
- Elle sera limitée à un et un seul joueur extérieur à la région.

Nous serons particulièrement attentifs à ne pas autoriser les "mercenaires" prestigieux provenant de régions à forte densité d'équipes candidates à la participation à l'IR ...

Inscription

Le coordinateur de chaque région devra indiquer **avant le 1er février** combien d'équipes il souhaite inscrire. Dans les 15 premiers jours de février, le comptage des équipes sera fait et les places attribuées - en contact régulier avec les coordinateurs régionaux. L'objectif est de déterminer l'attribution finale du nombre d'équipes par région aux environs du 15 février.

Le montant de l'inscription est de **180€ par équipe** à régler **avant le 28 février** par chèque ou virement bancaire. Toute équipe qui n'aura pas payé à cette date laissera automatiquement sa place à la 1ère équipe sur la liste d'attente.

Note: Les chèques seront encaissés au 15 avril. Les frais d'inscriptions ne seront pas remboursés en cas de désistement d'une équipe au-delà de cette date.

Temps mort

Chaque capitaine pourra demander à son adversaire un temps mort de 5 minutes maximum pendant les parties afin de faire le tour des tables, évaluer la situation avec chacun des membres de son équipe et donner des directives. C'est le capitaine qui se déplace de table en table (et non les joueurs qui se regroupent autour du capitaine), afin de limiter le temps pris sur les parties.

5. Figurines

Les figurines que vous utiliserez dans la partie doivent être peintes et conformes à votre fiche d'armée (ou aux règles régissant les unités non présentes sur la fiche d'armée, type invocations, transformation...).

Peinture

Toutes les figurines doivent être peintes (même mal). Un minimum de 3 couleurs (une simple sous-couche n'est pas considérée comme une couleur) sera demandé, dès lors qu'elles couvrent plus des $\frac{3}{4}$ de la figurine. Les socles devront eux aussi être peints et texturé (la peinture seule ne suffit pas).

WYSIWYG

Un contrôle WYSIWYG *strict* sera réalisé lors de la première partie du samedi matin. Ceux qui connaissent le tournoi Ork'n Roll savent ce que *strict* veut dire : l'inquisition à côté, c'est Disneyland. Plusieurs personnes seront en charge de la vérification et auront des consignes *strictes*. En cas de

doute, ils pourront faire appel au responsable WYSIWYG qui tranchera (et en général, il ne fera pas dans la dentelle). Ainsi, toutes les équipes auront le même niveau de contrôle.

La feuille de référence (<http://sgabetto.free.fr/Telechargements/FeuilleRefWYSIWYG.pdf>) présente la définition exacte de ce qu'est le WYSIWYG. Je vous invite à aller la consulter (même si vous pensez déjà la connaître).

Dans notre grande mansuétude, les conversions pourront être acceptées si :

1. elles sont convaincantes,
2. elles sont cohérentes avec le reste de l'armée,
3. elles ne font pas obstacle à l'identification immédiate de la figurine en question.

Exemples:

- *Un (unique) squigg broyeur sur son socle rond réglementaire* : OUI
- *Un tas de fimo vaguement peint en rouge sur socle rond réglementaire pour un squigg broyeur* : NON (pas convainquant)
- *Des trolls communs/d'eau/de pierre/du chaos pour d'autres types de trolls (si on peut faire la distinction des différentes unités de trolls)* : OUI
- *Des chevaliers chevauchant des loups géant à fourrure épaisse pour des demi-gryphons caparaçonnés* : OUI

En cas de problème

Dans le cas d'un problème de peinture, si une figurine ne respecte pas les conditions énoncées ci dessus, elle sera retirée immédiatement du jeu et les fiches d'armée/Wysiwyg seront modifiées en conséquence.

Dans le cas d'un problème WYSIWYG, le joueur aura la liberté de bricoler ses figurines pour faire en sorte qu'elles respectent sa fiche d'armée (rajouter un bouclier, une bannière...). Si cela s'avère impossible, la figurine sera jouée sans l'équipement/option manquant. Si cela s'avère impossible, la figurine sera retirée immédiatement du jeu. Dans les 2 derniers cas, les fiches d'armée/Wysiwyg seront modifiées en conséquence.

Dans le cas des figurines ne faisant pas partie de la fiche d'armée (invocations, transformation...), si les règles ci-dessus ne sont pas respectées à la lettre, la figurine ne pourra pas prendre place sur le champ de bataille.

N'hésitez pas à envoyer des photos avant le jour J pour validation. C'est le seul moyen d'être certain de ne pas avoir de problème.

6. Tables & décors

La préparation et la réalisation des tables de jeu requerront (et requièrent déjà!) toute notre attention. Puisque le classement final sera en grande partie déterminé par la note de peinture, nous savons que vous allez faire des efforts sur vos armées. Aussi nous ferons les mêmes efforts sur les décors!

Les parties se joueront sur des tables de 48"x72" (120x180cm). La disposition des décors sera différente sur la plupart des tables. Pour être plus précis : il y aura 7 travées différentes sur les 14 qui seront dressées pour l'occasion. L'emplacement et le type des décors sera le même sur les travées identiques, mais la taille des décors pourra varier.

Afin de garantir le meilleur équilibre entre les rondes, sur chaque travée de 6 tables seront placés les mêmes décors (même nombre, même type, taille différente). Ainsi pour équiper 6 tables, nous utiliserons:

- 8 collines
- 8 forêts
- 4 bâtiments : 2 petits (1 niveau), 2 grands (2-3 niveaux)
- 12 sections d'obstacles (6 couverts légers, 6 couverts lourds)
- une rivière + lac (longueur max 36ps, incluant gué/pont)
- 2 marais
- 5 champs/ruine (mêmes règles que la forêt, mais les tirailleurs n'y sont pas tenaces et les unités formées ne perdent pas indomptable)
- 9 infranchissables (tailles variées)

Une feuille récapitulative des positions et de la description des décors de chaque table sera disposée à côté de celle-ci.

Voici un exemple de table que nous pourrions vous proposer:



7. Conventions

Afin de palier à certains manques qui (selon nous) pénalisent le jeu, voici les conventions qui s'appliqueront pour le tournoi.

Lignes de vue

Hormis les conventions sur les décors (voir ci dessous), il n'y a aucune convention sur les lignes de vue. Les lignes de vue réelles s'appliqueront telles que définies dans le livre de règle.

Conventions sur les décors

Les règles standards sur les décors s'appliquent.

Les collines bloquent les lignes de vue, quelque soit leur hauteur. La raison est simple : quand on parle d'une colline on ne parle pas d'un tas de purin au fond du jardin. Il nous faudrait des décors beaucoup plus hauts pour représenter des collines dignes de ce nom, et ça nuirait grandement au placement des figurines sur ces collines.

L'entrée et la sortie des bâtiments suivront les règles suivantes:

- La capacité des bâtiments sera limitée à 10 figurines par niveau (3 figurines pour les infanteries monstrueuses et les bêtes monstrueuses).
 - Une unité dépassant ce quota ne pourra pas y rentrer (mais pourra quand même faire un assaut)
 - Si une unité occupant un bâtiment dépasse les effectifs max par niveau (par exemple suite à une invocation), les figurines en excès sont retirées comme perte. Les pauvres malheureux sont jetés par les fenêtres par leurs propres camarades en essayant eux mêmes de ne pas tomber!

Conventions sur les règles

- Les personnages auront normalement le droit à la règle *Attention Messire* dans les cas prévus par les règles. De plus, un personnage/champion par unité aura le droit de bénéficier de la règle *Attention Messire* pour les sorts suivants (s'il peut en bénéficier dans le cadre normal des règles pour une arme ou un sort à gabarit) :
 - Êtres du dessous (magie de la vie)
 - Ultime transformation (magie du métal)
 - Le très redouté 13ème sort (magie skaven)
 - Le personnage ayant réussi le test d'*Attention messire* sera considéré comme un personnage non infanterie dans le cadre du 13ème sort (et ne sera donc pas affecté)
- D'autres conventions (comme les tirs de canons, les pivots "virtuels" ou pas...) seront publiées ultérieurement.

8. Fiches d'armée

Sélection

Chaque joueur jouera une armée différente issue des livres d'armée suivants:

Bretonniens, Comtes Vampires, Démons du Chaos, Elfes Noirs, Elfes Sylvains, Empire, Guerriers du Chaos, Hauts Elfes, Hommes-Bêtes, Hommes-lézards, Mercenaires*, Nains, Nains du Chaos (Légion d'Azgorh uniquement), Orques et Gobelins, Rois des Tombes, Royaumes Ogres et Skavens.

*Vous trouverez l'intégralité de la liste mercenaire autorisée et mise à jour pour la V8 sur les liens suivants :

- FAQ Mercenaire:
http://sgabetto.free.fr/Telechargements/wfb8_Mercenaires.pdf
- FAQ Nains du Chaos:
http://sgabetto.free.fr/Telechargements/wfb8_Nains_du_Chaos.pdf

Choix des armes

Le format des armées est **2400pts**. Les personnages spéciaux ne sont pas autorisés. A part ça, la composition de chacune des armées est libre. Non, vous ne rêvez pas. Un vrai bon gros **NO-LIMIT**. Faites-vous plaisir!!

Pendant longtemps durant l'élaboration de ce projet, nous avons introduit la Nico's rule comme seule restriction à l'élaboration des fiches. Mais sur le tard, nous avons trouvé une autre solution (PSE, voir plus loin) pour éviter de voir fleurir les couronnes de commandement, étendards de discipline et autres parchemins de dissipation. Nous pensons que cette solution est plus dans l'esprit du règlement de cette année.

En effet, le système de Points de Monstruosité proposé par le Nord-Pas-de-Calais en 2013 nous a semblé tout à fait approprié et propice à la diversité des armées. Mais puisque tout système est perfectible, nous lui avons appliqué quelques changements.

Liste des Points de Brutalité (PB)

Chaque armée commence avec un nombre de PB dépendant du livre d'armée joué. Une fois la fiche d'armée établie, comparez-la avec les critères de PB. Pour chaque critère rempli, la fiche vaut un PB de plus. Il n'y a pas de minimum (même en négatif), ni de maximum dans les PB. A chacun de faire des choix éclairés!

Le Produit Intérieur Brut (PIB) d'une équipe représente la somme des PB de toutes les armées de l'équipe + les Points Supplémentaires de l'Équipe (PSE). Le PIB peut, comme les PB, être négatif. Lors d'une ronde, la différence entre le PIB des 2 équipes apportera des avantages à l'équipe qui a le PIB le plus faible.

Guide de lecture

Les notations, pourtant similaires au règlement de 2013, n'ont pas été claires pour tous nos relecteurs. Voici donc les clés de lecture de l'attribution des Points de Brutalités. On a pensé que c'était le genre de truc qui nous éviterait une bonne 20aine de questions de votre part...

- Les éléments marqués comme 1+, 2+, 3+... apportent 1 PB si le total des éléments est

supérieur ou égal au chiffre indiqué.

Exemple : "6+ Pégases (personnages inclus)" = Un joueur Bretonnien aura 1 PB supplémentaire s'il joue une unité de 4 pégases et 2 personnages sur pégase.

- Les éléments qui ne sont pas précédés de chiffres apportent 1PB par occurrence de l'élément dans l'armée.

Exemple : "Tank à vapeur" = Un joueur Empire aura 2 PB supplémentaires s'il joue 2 Tanks à vapeur.

- Les éléments marqués entre crochet (accompagnés d'un ET/OU) doivent être considérées comme un seul élément en ce qui concerne les PB. Selon le cas, appliquez le fonctionnement des 2 points précédents, le compte total s'appliquant à l'ensemble des figurines correspondant aux unités marquées entre crochet.

Exemple 1 : "8+ [Vargheists ET/OU Horreurs des cryptes]" = Un joueur Comte Vampire aura 1PB supplémentaire s'il joue une unité de 6 Vargheist et une autre de 6 Horreurs des cryptes. Mais il n'en aura pas s'il joue 2 unités de 3.

Exemple 2 : "4+ marque de Slaanesh ET/OU 4+ cavaleries légères" = Un joueur Guerrier du Chaos aura 1PB supplémentaire s'il joue 5 marques de Slaanesh et 3 cavaleries légères, mais n'en aura pas s'il joue 3 marques de Slaanesh et 3 cavaleries légères.

- Les autres notations particulières sont décrites au cas par cas.

Points Supplémentaires de l'Équipe (PSE) :

- Tout objet magique commun pris plus d'une fois dans l'équipe augmente le PSE d'1PB pour chaque fois où cet objet est pris au delà du premier.

Exemple: Au sein d'une équipe, le parchemin de dissipation est présent dans 3 armées et le talisman de préservation dans 4 (bandes de brutes!). Le PSE est donc augmenté de 5 (2 pour les PAMs, 3 pour les talismans).

- Tout domaine de magie joué par plus d'une armée dans l'équipe augmente le PSE d'1PB pour chaque armée utilisant ce domaine au delà de la première.

Exemple: Au sein d'une équipe, le domaine de la mort (au hasard) est utilisé dans 3 armées et le domaine de l'ombre (encore au hasard) dans 2. Le PSE est donc augmenté de 3 (2 pour le domaine de la mort, 1 pour le domaine de l'ombre).

- Les unités ou objets magiques donnant accès à des sorts d'un domaine particulier (ex: Autel de Sigmar, Conjurateur EN...) ne sont pas considérés comme un domaine dans le cadre du PSE.
- La connaissance des sorts primaire de tous les domaines de magies du GBR constitue un domaine à part entière (=différent) dans le cadre du PSE.
- Les domaines ayant le même nom (ex: Haute magie, Slaanesh, Nurgle, Tzeench) mais pas le même attribut sont considérés comme un seul et même domaine dans le cadre du PSE.

Toutes armées (en plus des PSE éventuels) : Couronne de commandement (compte pour 1 PB), Forteresse pliable de Fozzrik (compte pour 2 PB)

Bretonnie (+1 PB) : 6+ Pégases (personnages inclus)

Comtes Vampires (+2 PB) : Furie Rouge, 3+ Cris funèbres (un Cri mortel compte pour deux Cris funèbres), 8+ PV de figurines éthérées, 8+ [Vargheists ET/OU Horreurs des cryptes]

Démons du Chaos (+1 PB) : 30+ Portepestes, 5+ Bêtes de Nurgle (1PB par tranche complète de 5), 2+ unités de Bêtes de Nurgle, 5+ Drones de la peste, Canon à crâne de Khorne, 3+ unités identiques (même dénomination)

Elfes Noirs (+1 PB) : 30+ figurines avec arbalète(s) (personnages et chars à SF inclus, arbalètes de poing exclues, une baliste à répétition/un char à course compte pour 3), 3+ personnages montés M9+, 40+ [furies ET/OU exécuteurs], 3+ unités de cavalerie légère (personnages exclus), [2+ unités d'ombres ET/OU 25+ ombres], 2+ Hydres, [2 unités de conjurateurs ET/OU 10+ conjurateurs], Dague sacrificielle, Cape du crépuscule.

Elfes sylvains (-3 PB) : 60+ tirs (la Grêle de Mort compte comme 5 tirs en plus de l'arc du porteur, l'Arc de Loren compte comme A tirs, A étant le nombre d'attaque sur le profil du porteur, l'essaim de vif et l'homme arbre comptent chacun pour 1 tir)

Empire (+1PB) : Tank à vapeur, 2+ unités de Demi-Griphons, 3+ machines de guerre, 3+ Sorciers de la Lumière (l'autel de Sigmar compte pour 1)

Guerriers du Chaos (+1 PB) : 2+ personnages avec svg invu à 3+, Chimère, Prince démon avec marque de Nurgle, 2 Canons apocalypse, [4+ marque de Slaanesh ET/OU 4+ cavaleries légères] (personnages exclus), 5+ chars (un char éventreur compte pour 2 chars), 3ème oeil de Tzeench, Mangeur d'âme, 2+ unités de Massacreurs de Khorne, 2+ unités de Trolls

Hauts Elfes (+1 PB): Bannière du dragon monde, Livre de Hoeth, Phoenix Coeur de Givre, 40+ [Lions blancs ET/OU Gardes Phoenix], 60+ tirs (une baliste compte pour 6 tirs, qu'elle soit à répétition ou sur côte)

Hommes Bêtes (-3 PB) : Éclat de pierre des hardes, 5+ unités potentiellement en embuscade

Hommes Lézards (-1 PB) : 4+ salamandres, 6+ unités de [tirailleurs skinks ET/OU skinks caméléons], 3+ personnages saurus montés.

Mercenaires (-3 PB) : Faucheuse de Malakaï, 4+ machines de guerre, Oracle, Dépeceurs de Mengil.

Nains (+1 PB) : Enclume du Destin, 2+ machines de guerre identiques (même dénomination), 2+ [runes d'anti-magie ET/OU tueuse de sorts], 30+ [Mineurs ET/OU Rangers] (si accompagnés de l'Enclume du Destin)

Nains du chaos [Légion d'Azgorh] (+1PB) : Flasque Démoniaque d'Ashak, Calice de sang et de ténèbres, Démon d'acier, K'dai destructeur, 2+ Canons à magma, 2 Canons Apocalypse

Orques et Gobelins (-1 PB) : 30+ Orques sauvages dans une unité, 8+ trolls, 2 Catapultes à plongeurs

Rois des Tombes (-2 PB) : Arche des âmes damnées, 3+ Sorciers de la Lumière

Royaume Ogres (+1 PB) : Boute fer, 5+ Chevaucheurs de Férox, 9+ Ventres-dur, Coeur infernal.

Skaven (+0 PB) : Abomination de Malefosse, 2 Canons à malefoudre, 2 Roues infernales, 2 prophètes gris, 14+ Coureurs d'égouts avec frondes empoisonnées, Orbe d'airain, Fusée funeste, Bannière d'orage, [Cloche ET Creuset].

Fiches Wysi

Afin d'éviter les ratés dans les fiches wysi (inévitables pour 168 listes), elles devront être fournies par les capitaines en même temps que les fiches d'armées. Elles seront publiées après vérification, 15 jours avant le tournoi.

La fiche wysi se veut être une présentation de l'armée permettant de savoir sur quoi on va tomber. Les options prises sur les unités (même si elles ne sont pas vraiment visibles sur la figurine) doivent être précisées sur la fiche Wysi.

Remise des fiches

Les fiches (armées + wysi des 6 joueurs) devront être envoyées au format texte (.txt) en une seule fois au plus tard le 31 mars. Elles devront respecter scrupuleusement le format qui sera précisé ultérieurement.

En cas d'erreur

En cas d'erreur de fiche (non légale, format, wysi qui ne correspond pas...), les pénalités suivantes seront appliquées:

- 1 fiche incorrecte : open list pour la fiche en question + 1 PB pour l'équipe
- 2 fiches incorrectes : open list pour l'équipe entière + 2 PB pour l'équipe (cumulatif)
- 3+ fiches incorrectes : open list pour l'équipe entière + 3 PB pour l'équipe (cumulatif)

Comme vous le voyez, nous avons décidé de "récompenser" (en PBs à ajouter aux PSE!) les équipes qui assument leur brutalité intrinsèque en bâclant complètement la rédaction de leurs fiches

Nouveaux livres d'armée

Des éventuels nouveaux livres d'armée seront automatiquement pris en compte s'ils sortent avant le 1er mars (inclus). Les PB des nouveaux livres seront publiés une quinzaine de jours après leur publication.

9. Scénario

Un scénario unique sera joué sur toutes les parties du tournoi. Nous avons fait ce choix pour 2 raisons:

- Accélérer l'appariement et les parties : l'évaluation du scénario (ainsi que des scénarios restants) a pris beaucoup de temps pendant l'appariement l'an passé. Un scénario unique permet également d'avoir des joueurs plus habitués et se posant moins de questions pendant la partie.
- Inciter à jouer des fiches plus diversifiées : nous avons construit ce scénario afin que toutes les armées puissent le remporter. Nous espérons ainsi voir une répartition des armées un peu plus équitable que les années précédentes.

Avant la partie

Chaque joueur lance un dé pour déterminer le **coté de table**. Le joueur qui gagne le lancer peut laisser son adversaire choisir son coté de table.

Le joueur qui a choisi son coté **déploie en premier** une unité, puis les 2 joueurs suivent les règles du déploiement alterné décrit p.142 du livre de règle (déploiement standard).

Lancer un dé pour déterminer **qui joue en premier**. Le joueur qui n'a pas choisi son coté de table ajoute +1 à son score. Le joueur qui a terminé de se déployer en premier (hors éclaireurs) ajoute +1 à son score (donc max +2 au jet de dé). Le joueur qui a gagné le jet de dé décide qui joue en premier.

Compter les points

Le scénario est basé sur 3 composantes, dont les points de scénario se cumulent à l'issue du 6eme tour :

- **Points de bravoure** : Chaque bannière d'unité vaut 1pt de bravoure, la grande bannière vaut 1pt de bravoure, le général vaut 1pts de bravoure.
 - Chaque élément détruit rapporte ses points de bravoure en point de scénario
 - Si l'armée adverse atteint le seuil de 3 (ou passe en dessous), vous marquez un bonus de +3pts de scénario.
- **Occupation** : Découpage de la table en 9ème de tables.



- Les zones vertes correspondent à votre coté de déploiement. Les zones rouges au coté de déploiement adverse. A noter que les zones vertes et rouges sont un peu plus profondes que les zones de déploiement (16ps).

- Un 9ème *occupé* rapporte sa valeur en point de scénario (cf schéma). Les 9èmes du coté de la zone de déploiement adverse rapportent donc plus que ceux de votre coté!
- N'importe quelle unité, hors exceptions définies ci dessous, peut *occuper* un 9ème s'il n'y a pas d'unité ennemie dessus **en mesure de contester**. Les exceptions sont:
 - Unités composées exclusivement de personnages,
 - Unités ne comportant qu'une figurine au dernier tour (ignorez les personnages, les servants et les maîtres des bêtes)
 - Les unités en fuite ou ne figurant pas sur la fiche d'armée initiale (invocation, transformation, 13ème sort...)

Note: Les exceptions ci dessus sont valables pour les unités qui *occupent* comme pour celles qui *contestent*.

- Si un 9ème est *occupé* par des unités amies et ennemies, c'est le nombre de points de bravoure (voir plus haut) qui détermine quel camp occupe le 9ème en question. En cas d'égalité, le 9ème ne revient à personne.
 - Notez que les points de bravoure apportés par un personnage (GB ou Général) ou une bannière ne comptent pas s'ils ne remplissent pas les conditions d'occupation. Cas notoires (non exhaustifs):
 - Personnage isolé, ou regroupé en unité composées exclusivement de personnages,
 - Personnage inclus dans une machine de guerre (Seigneur des Runes sur Enclume, etc.),
 - Personnage(s) qui accompagne(nt) une unité d'une seule figurine
 - Bannière représentant la dernière figurine restante de l'unité
- Une unité à cheval sur plusieurs 9èmes de table *occupe* celui où elle a la majorité de ses figurines. En cas d'égalité parfaite, jetez un dé pour déterminer quel 9ème de table est *occupé*. Le Général et la GB inclus dans une unité apportent leur bonus dans le 9ème occupée par l'unité, même si leur figurine est située dans une autre 9ème de table.
- **Chaque vie compte** : Comptage des points pour chaque figurine perdue (ou au prorata des PV pour les figurines à plusieurs PV). 1pt de scénario par tranche complète de 200pts d'armée prise.
 - *Exemple 1 : une unité de 30 hallebardiers impériaux EMC a perdu 12 figurines dont le champion. $12 \times 6\text{pts} = 72\text{pts} + 10\text{pts de champion} : 82\text{pts}$*
 - *Exemple 2 : Une Abomination Skaven (avec pieux de malpierre) a perdu 2 PV sur ses 6 initiaux. Elle rapporte donc $2/6 \times 250\text{pts} = 84\text{pts}$ (on arrondit toujours au point supérieur).*

Note : Le scénario n'est pas une bataille rangée. Les 100 points de GB et de général ne sont pas pris en compte, pas plus que les points de défis ou de bannière. Les Elfes Sylvains ont toutefois droit à leur forêt supplémentaire.

Si une des 2 armées est rasée (plus aucune figurine sur la table), la partie s'arrête à la fin de la phase en cours et l'armée restante gagne sur un score de 20-0. Si les 2 armées sont rasées en même temps, le score est de 10-10.

Score

Le vainqueur est celui qui a le plus de point de scénario. Le score de la partie est déterminé par

l'écart de points entre le vainqueur et le vaincu:

Écart	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
Score	10-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1	20-0

10. Classement

L'édition 2013 de l'Inter-Région nous a proposé un système inédit avec triple classement :

- Bataille
- Peinture
- Classement global (bataille + peinture cumulés)

Ce système audacieux, clairement assumé par les organisateurs du Nord, a redonné un intérêt à la peinture (perdu dans la plupart des régions depuis quelques années) et a permis d'augmenter considérablement la qualité visuelle des armées en compétition.

Nous n'avons pas l'intention de briser ce cercle vertueux. Nous proposons de nouveau 3 classements distincts cette année.

Classement bataille

A la fin d'une ronde chaque équipe totalise les points de bataille marqués par ses 6 joueurs.

- Une équipe qui totalise 66 points de bataille ou plus remporte une victoire.
- Une équipe qui totalise entre 55 et 65 points de bataille fait un match nul.
- Une équipe qui totalise 54 points de bataille ou moins subit une défaite.

Afin de limiter les "sous-marins", nous appliquerons le système imaginé par Solkiss (merci à lui !) : une victoire rapporte 20 points de ronde moins le nombre de rondes précédemment jouées (donc 20 à la première, 19 à la seconde, 18 à la troisième, 17 à la quatrième et 16 à la dernière), tandis que la défaite rapporte 0 point de ronde plus le nombre de rondes précédemment jouées (donc 0 à la première, 1 à la seconde, 2 à la troisième, 3 à la quatrième et 4 à la dernière). Le match nul rapporte toujours 10 points.

Le classement bataille est établi en fonction du total des points de ronde. En cas d'égalité au classement, le total des points de bataille marqués départagera les ex-aequo.

L'appariement se fera selon le système de ronde suisse. La première partie sera déterminée de manière aléatoire.

Classement peinture

Fort de nos expériences d'organisateur de tournoi, nous savons que la notation de peinture est quelque chose de délicat. Nous avons essayé de faire faire la notation par des joueurs, des joueurs-peintres, des peintres amateurs et même... des filles! Mais à chaque fois, nous nous sommes retrouvés avec le sentiment que nous pouvions faire mieux. Et puis nous nous sommes dits, quoi de mieux que faire appel à des professionnels...

Cette année, la Team Toulouse Création nous prêtera main forte pour juger de la qualité de vos armées. Ces peintres d'exception ont la pratique et l'oeil aiguisé permettant de juger une figurine à

sa juste valeur. Vous en doutez? Jetez un oeil par ici : <http://www.ttcreation.org>. Voilà qui devrait mettre un peu la pression à nos amis les peintres!

Les 6 armées de chaque équipe seront évaluées tout au long du week end par un binôme peintre + joueur. Les éléments de décors additionnels, ainsi que les figurines pouvant apparaître en cours de jeu seront également pris en compte.

Les critères détaillés de notation de peinture ne sont pas encore définis à l'heure actuelle, mais 3 grandes catégories devraient se détacher :

- Allure globale (première impression, homogénéité, plateau de présentation, absence de casse...)
- Technique de peinture (aplat, brossage à sec, lavis, lasure...)
- Pièces exceptionnelles (conversion, free hand, mises en scène, coup de coeur...)

Une fois toutes les équipes examinées, un 2ème passage sera fait sur les 6 premières équipes, afin de confirmer (ou pas) le classement et de départager les éventuels ex aequo.

Classement global

Le classement global sera l'union du classement (indépendamment des notes) bataille et peinture en appliquant un coefficient 60/40.

En fonction de son classement (bataille et peinture), chaque équipe reçoit une note (pour les matheux: nombre d' équipes + 1 - classement) sur laquelle est appliquée le coefficient correspondant. Ces notes sont ensuite cumulés et généreront un nouveau classement.

Exemple pour 5 équipes :

Classement Bataille

Equipe	Classement Bataille	Note Bataille	Note Bataille (coef 60%)
Equipe C	1	5	3.0
Equipe E	2	4	2.4
Equipe A	3	3	1.8
Equipe B	4	2	1.2
Equipe D	5	1	0.6

Classement Peinture

Equipe	Classement Peinture	Note Peinture	Note Peinture (coef 40%)
Equipe A	1	5	2.0
Equipe E	2	4	1.6
Equipe D	3	3	1.2
Equipe C	4	2	0.8
Equipe B	5	1	0.4

Classement Global

Equipe	Note Bataille + Note peinture (coef 60%) (coef 40%)	Classement
Equipe E	4	1
Equipe A	3.8	2
Equipe C	3.8	3
Equipe D	1.8	4
Equipe B	1.6	5

Note: l'**Equipe A** est devant l'**Equipe C** (malgré une égalité aux points) car son classement peinture est meilleur.

11. Appariements

Lors d'une ronde, les armées sont appariées par les 2 capitaines selon le système dit du "simple clic", dont voici les différentes étapes:

1. Les équipes prennent connaissance des armées adverses et des tables de la travée.

Appariement 1 (12 armées en lice)

2. Les capitaines sélectionnent secrètement une de leurs armées (armée jetée).
3. Les capitaines révèlent simultanément leur armée jetée.
4. Utilisation des Points de Stratégie (voir plus bas).
5. Les capitaines sélectionnent secrètement l'armée qui jouera contre l'armée jetée adverse (armée qui clique).
6. Les capitaines révèlent simultanément leur armée qui clique.

Appariement 2 (8 armées en lice)

7. Les capitaines sélectionnent secrètement une de leurs armées (armée jetée).
8. Les capitaines révèlent simultanément leur armée jetée.
9. Utilisation des Points de Stratégie (voir plus bas).
10. Les capitaines sélectionnent secrètement l'armée qui jouera contre l'armée jetée adverse (armée qui clique).
11. Les capitaines révèlent simultanément leur armée qui clique.

Appariement 3 (4 armées en lice)

12. Les capitaines révèlent leurs 2 armées restantes au capitaine adverse.
13. Utilisation des Points de Stratégie (voir plus bas).
14. Si aucun PS n'a été dépensé, les 2 dernières parties sont déterminées aléatoirement.

Attribution des tables

15. Utilisation des Points de Stratégie (voir plus bas).
16. Les tables restantes à l'issue de l'utilisation des PS sont attribuées de manière aléatoire.
17. Les parties commencent immédiatement!

Les appariements dureront au maximum 20min : 10min pour la (re) découverte des fiches Wysi adverses, 10min pour déterminer les parties.

Timing

L'équipe d'arbitrage passera parmi les travées 30min (10min de logistique + 20min d'appariement)

après l'annonce des rondes. Le nom des équipes n'ayant pas terminé leurs appariements sera relevé. Les équipes ayant eu de trop nombreux retards se verront pénalisées.

L'objectif n'est pas de faire du flicage, mais bien de respecter le timing. Nous souhaitons n'avoir à pénaliser aucune équipe.

La durée des parties (logistique et appariement compris) sera de 3h30.

Points de stratégie (PS)

Si une équipe a un PIB inférieur à celui de son adversaire, elle bénéficiera d'un Point de Stratégie (PS) par point de PIB d'écart.

Exemple: L'équipe A (4PB) affronte l'équipe B (8PB). L'équipe A aura 4 PS.

Les Points de Stratégie peuvent s'utiliser de 3 manières différentes:

- Pendant l'appariement, sous forme de **blacklist**
 - A chaque appariement, vous pouvez interdire à l'adversaire de cliquer votre armée jetée avec une de ses armées restantes. Vous pouvez dépenser des PS de cette manière pour blacklister plusieurs armées sur un même appariement
 - Les coûts en PS sont dépendants de l'avancée de l'appariement:
 - Appariement 1 : 1PS par armée blacklistée
 - Appariement 2 : 2PS par armée blacklistée
 - Appariement 3 : 4PS par armée blacklistée

Exemple 1 : Vous venez de jeter votre Empire sur l'appariement 1. Vous pouvez dépenser 1PS pour blacklister cette terrible armée Orque et Gobelins tant redoutée par votre joueur impérial.

Exemple 2 : Vous venez de jeter votre Démon sur l'appariement 2. Vous pouvez dépenser 2x2PS pour blacklister le Haut Elfe et le Guerrier du chaos sur lesquels votre boulet de joueur est incertain, et ainsi forcer l'adversaire à vous cliquer avec son Elfe Sylvain (dont le joueur se dit qu'il a déjà été sous de meilleurs augures...).

Exemple 3 : Vous êtes à l'appariement 3, il ne reste que 4 armées en lice. Vous pouvez dépenser 4PS pour blacklister le Bretonnien adverse sur votre Roi des Tombes, et ainsi déterminer les 2 matchs suivants: Skaven/Bretonnien et Roi des Tombes/Orque et Gobelins.

- Après l'appariement, pour **affecter une table** à une bataille
 - Pour 1PS, vous pouvez choisir une table et l'affecter à une partie déterminée pendant les appariements.
 - Afin de perdre le moins de temps possible pendant l'attribution des tables, chaque joueur de l'équipe qui a le plus petit PIB (une fois sa partie déterminée) ira regarder si une table lui conviendrait mieux qu'une autre et en fera part à son capitaine.
 - Chaque choix de table augmente le coût d'1PS pour le choix de table suivant
Exemple : Vous souhaitez choisir 3 tables sur les 6 parties. Il vous en coûtera 1PS pour la première, 2PS pour la seconde, 3PS pour la 3ème, soit un total de 6PS.
- Pendant les parties, sous forme de **relance**
 - Pour 1PS, vous pouvez relancer un dé et un seul, y compris pour un jet en comportant plusieurs (comme un jet de Cd par exemple). Ca peut être n'importe quel dé (D6, D3, artillerie, dispersion) sur n'importe quel jet de dé (toucher, blesser,

commandement, sort, coté de table...). Cette relance peut provoquer des pouvoirs irrésistibles (et donc des fiasco). Il reste impossible de relancer un dé qui a déjà été relancé.

- Pour 2PS, vous pouvez forcer l'adversaire à relancer un dé et un seul (dans les mêmes conditions que ci dessus) OU l'empêcher d'utiliser une relance (GB, objet magique...). Il est impossible de faire relancer un jet réussi qui peut déjà bénéficier d'une relance.
 - *Exemple 1: Votre adversaire fait une sauvegarde de régénération (4+) et le dé donne 5. Vous pouvez dépenser 2PS pour le forcer à relancer ce dé.*
 - *Exemple 2: Votre adversaire fait un test de Cd à 8 non relançable et les dés donnent 6 et 2. Vous pouvez dépenser 2PS pour le forcer à relancer un dé (le 2 par exemple).*
 - *Exemple 3: Votre adversaire fait un test de Cd à 8 relançable (GB) et les dés donnent 6 et 3. Vous pouvez dépenser 2PS pour empêcher votre adversaire de relancer ce jet de dé.*
 - *Exemple 4: Votre adversaire fait un test de Cd à 8 relançable (GB) et les dés donnent 6 et 2. Vous ne pouvez pas dépenser de PS pour le forcer à relancer un dé (puisque le test est déjà potentiellement relançable).*
- On ne peut utiliser qu'une seule fois des PS pour un jet de dé donné (on oublie donc les combos à coup de PS)
- A la fin des parties, sous forme de **points bonus**
 - A l'issu des 6 parties, si une équipe n'a pas dépensé tous ses PS, elle augmente son score cumulé des 6 parties ET diminue celui de son adversaire d'un point par PS restant.
 - Il sera possible de transformer une défaite en match nul, ou un match nul en victoire. Il sera cependant impossible de transformer une défaite en victoire.
 - *Exemple 1: L'équipe C marque 43 points contre l'équipe D, qui en marque donc 77. Il reste 18 PS à l'équipe C. Le score est donc ramené à 61-59, transformant ainsi une défaite en match nul.*
 - *Exemple 2 : L'équipe A marque 54 points contre l'équipe B, qui en marque donc 66. Il reste 12 PS à l'équipe A. Le score est donc ramené à 64-56, transformant ainsi une défaite en match nul. L'équipe A reste avec 2PS qui ne pourront pas être utilisés (puisque leur utilisation transformerait la défaite en victoire).*
 - Les capitaines tiennent ensemble le compte des PS restants.