Organisation du tournoi 40K.

La 13^{ème} cohorte organise son deuxième tournoi Warhammer 40000 en jeu égal V8. Il se déroulera sur une journée et 3 parties par équipes de deux joueurs.

Listes d'armées :

Chaque joueur aura 1000 points d'armée à dépenser suivant quelques restrictions, voulues et pensées pour un jeu sympa et équilibré :

Détachements :

Détachement d'avant-garde ou de bataillon pour chaque joueur.
Un seul détachement de super-lourd auxiliaire et de fortification par alliance.
Les autres détachements ne sont pas autorisés.

On se rappellera que les KEYWORDS de faction ne se limitent pas au premier (ex : IMPERIUM), mais que suivant la FAQ publiée sur warhammer community, un détachement doit inclure des détachements avec KEYWORD commun. En d'autres termes, pas d'ADEPTUS ASTARTES avec de l'ASTRA MILITARUM dans le même détachement, vous devez en avoir 2 différents.

Listes d'armées :

Les listes seront à envoyer à l'équipe organisatrice par email sous format word, excel, txt, ou dans le corps d'email directement.
Devront y figurer toutes ses options référencées et les coûts en points totaux pour l'unité ainsi que l'appartenance au détachement.
Les figurines issues de la game forgeworld sont autorisées pour ce tournoi, mais pas leurs règles. C'est à dire il sera possible d'utiliser une armée forgeworld comme une armée équivalente à Warhammer 40000 (comme les Death Korps de Krieg en Garde impériaux par exemple).
Pas d'unité de soutien en doublettes
Pas de triplètes sauf troupes
Pas plus de 60 fois la même figurines
Concernant l'écriture de la liste, elle devra globalement suivre le modèle suivant :

Exemple :

Faction : Imperium
Détachement d'avant-garde ASTRA MILITARUM :
HQ1 : Company commander (30pts)
TROOP1 : 20 Conscripts (60pts)
TROOP2 : 20 Conscripts (60pts)
ELITE1 : Commissar, pistolet bolter (31pts)
etc...

Vous pouvez cependant utiliser n'importe quelle application, logiciel, page web, etc... de votre choix pour faire la liste, du moment que figurent toutes les options les coûts en points et les détachements(de préférence ALN).

Sur la composition d'équipe :

Pour ne pas limiter les joueurs sur leur choix de collection, les alliances pourront ne pas respecter les keywords de factions. Cependant, dans chaque alliance :

- Il n'y aura qu'un seul Seigneur de guerre ;
- Les relances et les points de commandement de chaque joueurs seront personnels ;
- Les personnages psykers alliés pourront dissiper pour le coéquipier et si les KEYWORDS le permettent, leur lancer des pouvoirs psychiques ;
- Vous ne pourrez pas embarquer dans le transport de votre allié si vous ne disposez pas des KEYWORDS nécessaires, excepté une règle vous le permettant (comme l'autorité de l'inquisition).

Chaque joueur déploiera une unité lorsque c'est le tour de l'équipe de déployer une unité. En d'autres termes, le nombre de pose de l'équipe est égal au nombre de pose le plus élevé entre les deux joueurs.

Les personnages uniques sont interdit.

WYSIWYG :

Si vous avez payé un fuseur à votre figurine, celle-ci doit en porter un. Si votre Lemman Russ a des bolters lourds latéraux mais que vous ne les avez pas payé, vous devez soit prendre un Lemman Russ sans les armes latérales, soit les payer. Nous serons intransigeant là-dessus, en pleine partie il est parfois compliqué de se souvenir de toutes les armes d'une figurines si elles ne correspondent pas à ce qu'elles ont réellement.

Si vous avez effectué une conversion alambiquée et que vous avez un doute, envoyez des photos à l'équipe organisatrice afin que nous nous prononcions dessus.

Scénarios :

Seront tirés au sort plusieurs scénarios de jeu égal avec un panachage d'éternal war et de maestrom of war.

Les scénarios seront identiques pour tous les joueurs sur chaque match afin de garder une constante à chaque partie et mieux évaluer les scores.

Les conditions de victoires seront celles énoncées sur chaque scénario. Afin de départager les égalités au classement final il vous sera demandé de comptabiliser le nombre de points d'armées que vous aurez détruit à l'ennemi à chaque partie.

Durée de jeu :

Il y aura 2h30 de jeu par partie, réparties en 1h15 par équipe environ. Il est évident que le fair-play est primordial, aussi il sera demandé aux équipes de rester entre bons joueurs et de ne pas jouer la montre en ralentissant le temps de jeu, ou jouer des listes avec une pléthore de figurines et l'incapacité de les jouer dans les temps, sous peine de s'attirer la colère de l'Empereur !

Une augmentation de temps pourra être possible si tout le monde commence à l'heure la première partie, et pour la deuxième si le repas fini plus tôt.

Peinture :

La plus belle armée peinte par un joueur du tournoi sera récompensée. Il sera demandé de présenter les armées sur le temps du midi afin que tout le monde puisse les admirer. Les peintures mercenaires seront à déclarer au bureau des douanes de l'adeptus ministorum.