

**WARHAMMER**  
40,000

L'EUSKAL TURNOVER ET L'USINE À JEUX PRÉSENTENT

# LE CRÂNE DE FER



TOURNOI PAR EQUIPE DE WARHAMMER 40,000

**DIMANCHE 12 FEVRIER 2017**  
**MVC CENTRE VILLE BAYONNE**





# LE CRÂNE DE FER XII

## Date et Lieu

Le Crâne de Fer XI se déroulera le Dimanche 12 Février 2017 à :

La Maison de la Vie Citoyenne Centre Ville,  
11bis rue George Bergès, Quartier Balichon  
64100 Bayonne

## Planning de la Journée

Le tournoi comportera 3 rondes

- 8h00 Accueil des joueurs et petit déjeuner
- 8h45 Début de la première partie
- 11h30 Fin de la première partie et pause déjeuner
- 13h00 Début de la seconde partie
- 15h45 Fin de la seconde partie
- 16h00 Début de la troisième partie
- 18h45 Fin de la troisième partie
- 19h00 Remise des lots
- 19h30 Fin du Tournoi

## Inscription et Frais de Participation

Le nombre maximal de participant a été fixé à **18 joueurs**, formant ainsi 6 équipes de 3 joueurs.  
Les Equipes devront se préinscrire sur le forum WarhammerGaray dans le post adéquat.

Les frais d'inscriptions sont de **20€** par personne ou de 15€ pour les membres de l'Euskal Turnover. Cela comprend la participation au tournoi, le petit déjeuner et le repas du midi.

Il existe trois moyens pour régler le prix de l'inscription :

- Directement auprès de notre partenaire l'Usine à Jeux 47 Rue Pannecau à Bayonne (espèce uniquement)
- Pour les membres de l'Euskal Turnover, directement à un membre du bureau (Necrobob, Kimono ou Tiamat)
- Par la poste (chèque uniquement à l'ordre de l'Euskal Turnover) à l'adresse suivante :

Pascal GARCEZ  
11 Rue André Bouillar, les Résidences du Centre,  
40220 TARNOS

Les listes d'armées devront être envoyées à l'adresse suivante : **euskal.turnover@gmail.com**

## **Attention !**

Les équipes dont l'inscription (des 3 joueurs) ne sera pas payée avant le **15 Janvier** ne seront plus prioritaires.  
Les équipes dont les listes d'armées (des 3 joueurs) ne seront pas envoyées avant le **15 Janvier** ne seront plus prioritaires.

## Constitution d'une Equipe

Une équipe est composée de 3 joueurs.

### **Le Chef d'Equipe**

L'un des joueurs de l'équipe devra être désigné Chef d'équipe. Son rôle sera de remplir les Feuilles de Match avec le Chef adverse, d'effectuer les appariements et de s'assurer que les joueurs de son équipe ont bien compris les scénarii et comment remplir la Feuille de Temps de Jeu.

### **Les Rôles dans l'équipe : Le Capitaine, le Défenseur et l'Attaquant**

Chaque joueur au sein d'une équipe devra choisir l'un des rôles suivant : Capitaine, Défenseur ou Attaquant.

Ce rôle permet d'avoir des avantages lors des parties et sur la création de la liste. Cela n'influe en rien sur le déroulement l'appariement ou sur le choix du Chef d'équipe. Un Défenseur peut très bien affronter un autre Défenseur, tout comme le joueur Attaquant peut être le Chef d'équipe.

Voilà les avantages de chaque rôle :

- **Capitaine** : Le Capitaine peut tirer son **Trait de Seigneur de Guerre** dans le tableau du livre de règle.
- **Défenseur** : L'un de ses **Choix Soutien**, déterminé au moment de constituer les réserves, gagne le Bonus de Commandement Objectif Sécurisé mais rapportent 2 points de Victoire à son adversaire s'il est détruit lors du calcul des Unités Détruites.  
De plus le Défenseur est le seul à pouvoir prendre un **Choix Fortification**.
- **Attaquant** : L'un de ses **Choix Attaque Rapide**, déterminé au moment de constituer les réserves, gagne le Bonus de Commandement Objectif Sécurisé mais rapportent 2 points de Victoire à son adversaire s'il est détruit lors du calcul des Unités Détruites.  
De plus, lors d'une égalité pour déterminer qui commence à se déployer, un joueur Attaquant est considéré comme ayant gagné le tirage de dé et peut donc choisir s'il commence à se déployer ou non.

## Règlement et restrictions sur les listes d'armée

### **Limite de Points des armées**

Chaque joueur dirigera une armée de **1850 points** maximum.

### **Le Classement par Point de Monstruosité (CPM)**

La restriction des listes se fera en utilisant le système CPM. Un lien vers les PM, mis à jour régulièrement, sera disponible sur le forum WarhammerGaray en première page du post dédié au tournoi.

Le nombre de PM maximum pour le Crâne de Fer est fixé à **3**.

### **Détachements et Formations**

Les listes d'armée doivent être de type **Réglementaire** et devront contenir au minimum **1 Détachement Principal** et au maximum **1 Détachement alliés**.

**Les Détachements** autorisés sont ceux possédant des Codex sortie avant le 12 Janvier 2017 et couvert par le système CPM à jour.

Exemple : *Si le nouveau Codex Space Marine du Chaos sort le 12 Janvier mais que le système CPM n'est pas mis à jour, vous devrez jouer avec l'ancien Codex.*



## Restrictions Supplémentaires

- Les figurines de **plus de 475pts** (toutes options comprises) sont interdites.
- **Un seul** personnage de type (Unique) par armée est autorisé.
- Les fortifications sont interdites (sauf pour le joueur Défenseur).
- Les véhicules Forge World de 5 points de coque ou plus sont interdits.
- **Chaque Codex** utilisé dans un détachement (principal et alliés) devra être **unique** dans votre équipe. De plus, les détachements contenus dans un supplément sont considérés comme faisant partie du codex d'origine.

Exemple : *Si votre détachement principal est issu du Supplément Angels of Death, aucun de vos coéquipiers ne pourra jouer un Détachement (même alliés) issus du Supplément Angels of Death et du Codex Space Marines.*

## Restriction des Pouvoirs Psy

Chaque Psyker ne pourra générer ses pouvoirs psy que dans **1 seul domaine psy**. Lors de la rédaction des listes, il sera **obligatoire** de mentionner le domaine psy mais, en contre partie, c'est ce domaine qui sera pris en compte pour le calcul des PM.

Exemple : *Si votre Grand Prophète décide de prendre tous ses pouvoirs dans le domaine de la Télépathie, il ne prendra pas de PM pour « Chaque tranche de 3 niveau psy pouvant tirer dans les Runes du Destin » car ce domaine ne lui sera pas accessible lors du tournoi.*

**Exception** : Les psyker possédant une marque du Chaos ou un démon affilié à un dieu en particulier ne sont pas concernés par cette règle.

## Listes d'armées non couvert par le CPM mais autorisées

Trois listes d'armée, non couvert par le CPM, sont autorisées. Il s'agit de :

- Renegades and Heretics (Imperial Armour Vol 13 - War Machines of The Lost and The Damned)
- Death Korps of Kriek Assault Brigade (Imperial Armour Vol 12 - The Fall of Orpheus)
- Death Korps of Kriek Siege Regiment (Imperial Armour Vol 5 – The Sieges of Vrak Part I – Second Edition)

Pour ces trois listes, un lien vers un "CPM maison" sera fourni.

## Envoyer et rédiger sa liste d'armée

La liste d'armée devra être envoyée à l'adresse suivante : [euskal.turnover@gmail.com](mailto:euskal.turnover@gmail.com) sous format **word** ou équivalent avant le **15 Janvier 2015**

Chaque liste devra être rédigée via le site **ALN40k** sous une forme de type **Textuelle** en indiquant également :

- Si vous êtes le Chef d'équipe.
- Quelle est le rôle de l'armée (Capitaine, Attaquant ou Défenseur).
- Le ou les Détachements auquel appartiennent les unités (interarmées, allié, décurion, demi-compagnie etc).
- Eventuellement, la Formation auxquelles appartiennent certaines unités.
- Qui est votre Seigneur de Guerre (qui, pour rappel, doit être dans votre Détachement Principal).
- La valeur en PM de votre liste.
- La valeur en point de vos unités, transport assigné compris (pas la peine de détailler le coût des options).
- Quels est le domaine psychique dans lesquels vos psykers vont générer leurs pouvoirs.
- Le type d'arme que possède une figurine lorsque celle-ci peut avoir des caractéristiques différentes (épée, masse, lance ou hache dans le cas d'une arme énergétique par exemple). Par défaut se sera le wysiwyg qui déterminera le type d'arme. N'oubliez pas que les armes de force peuvent être de plusieurs types.

## Erreur sur une liste d'armée

Une liste d'armée contenant une ou plusieurs erreurs\* perdra l'un des Bonus de Commandement de son Détachement Principal et sera renvoyée pour être corrigée. Dans le cas où le Détachement possède plusieurs Bonus de Commandement, le premier perdu sera celui jugé le moins puissant (généralement la relance du trait de SdG). Une liste d'armée de nouveau fautive fera perdre 1 Point de Tournoi à son équipe.

\*Si vous vous trompez sur la valeur en PM de votre armée mais que celle-ci n'est pas supérieure à 3, votre liste ne sera pas considérée comme fautive mais verra sa note PM rajustée.



## **Règlement des parties et modifications des règles de jeu**

Le Crâne de fer est un tournoi par équipe. Chaque équipe sera composée de 3 joueurs et toutes les parties seront en 1 vs 1. Les équipes s'affronteront selon le principe de la ronde Suisse.

Les règles sont celle de **Warhammer 40k V7** et tous les **erratas** en vigueur à la date du tournoi seront applicables.

Les erratas et FAQ « **First Draft** » disponible sur le Facebook de Games Workshop seront applicables.

### **Figurines**

Toutes les figurines devront être le plus wysiwyg possible, surtout au niveau de l'armement et des couleurs. L'idée n'est pas d'interdire le prêt de figurine mais de le limiter à du bon sens.

Il est néanmoins possible d'utiliser un personnage spécial pour représenter un personnage en particulier tant que vous expliquez clairement à votre adversaire l'équipement que porte la figurine.

On tolère par exemple que la figurine d'Azrael soit utilisée pour représenter un capitaine Dark Angels en armure d'artificier mais pas qu'un Land Raider soit utilisé pour représenter un Land Raider Crusader, ni même qu'un Rhino aux couleurs Ultramarine servent de Rhino à des Blood Angels.

### **Pouvoirs Psy**

Chaque Psyker ne pourra générer ses pouvoirs psy que dans **1 seul domaine psy**.

### **Trait de Seigneur de Guerre**

Tous les joueurs devront tirer leur Trait de Seigneur de Guerre dans le Codex auquel leur Seigneur de Guerre appartient. Seuls les joueurs avec le rôle de Capitaine pourront tirer le Trait dans l'un des tableaux du livre de règle.

**Aucune règle** (Equipement spéciaux, Trait de seigneur de guerre Fixe etc) ne pourra changer cela, si vous voulez avoir un Trait du livre de règle il faudra **obligatoirement** avoir le rôle de **Capitaine** au sein de votre équipe.

### **Carte d'objectifs tactiques**

Les Objectifs tactiques peuvent être générés dans le paquet spécifique aux codex dont est issu le détachement principal ou dans le paquet commun. Au choix de chaque joueur.

De plus ces 3 règles s'appliqueront lors du tournoi :

- Si un joueur tire un Objectif Tactique qu'il ne peut pas réaliser dans la partie (parce qu'il n'as pas de Psyker pour lancer des pouvoirs ou parce que son adversaire n'as pas de Véhicule Super Lourd à détruire par exemple), il peut défausser l'Objectif Tactique qu'il vient de tirer et en piocher immédiatement un autre. Si a un moment précis de la partie il peut atteindre l'objectif (ex : le Volant adverse qu'il doit détruire est en réserve), le joueur ne peut pas défausser sa carte immédiatement.
- Un joueur ne peut pas accomplir plus de 2 Objectifs Tactique par tour. Si il est en mesure d'en accomplir plus, il devra choisir lesquels sont validés. Les Objectifs non validés peuvent être gardés en main ou défaussés normalement.
- Chaque fois qu'un Objectif Stratégique doit rapporter Xd3 point de Victoire, ne lancez pas le (ou les) dés. Il rapporte 2 points par d3 à la place.

### **Missions**

La mission sera unique à chaque ronde. Lors du Crâne de fer XI il y aura 2 missions de type Eternal War et 1 mission de type Maelstorm of War.

### **Modification des règles de mission**

Les règles suivantes **ne seront pas utilisées** lors du tournoi.

- Prendre (voler) l'initiative (page 132 du livre de règle)
- Objectifs mystérieux (page 135 du livre de règle)

## Appariement

- Après avoir prit connaissance de la mission chaque équipe à le droit, avant de commencer les appariements, de consulter les 3 listes d'armées de l'équipe qu'elle va affronter.
- Chaque équipe pose ensuite, face cachée, l'une de leur liste d'armée sur la table et la dévoile en même temps. Les deux armées ainsi révélées sont appelées « Armée de Défense ».
- Chaque équipe choisie ensuite l'une des deux listes d'armée qui lui reste en main pour affronter l'Armée de Défense adverse et la pose face cachée sur la table avant les dévoiler simultanément.
- Les deux listes d'armée restante s'affrontent.
- Les deux joueurs ayant posés l'Armée de Défense choisissent la table sur laquelle ils vont jouer. Si les deux joueurs choisissent la même table, tirez au dé pour savoir qui l'emporte. Le perdant choisi alors l'une des deux tables qui reste.

## Durée des Parties

Une partie durera **2h45 maximum**. Appariement et déploiement compris.

**A 15 minutes de la fin** de chaque partie, il ne sera plus possible de jouer un tour de plus et la partie se terminera automatiquement à la fin du tour en cours du second joueur.

## Feuille de Temps de Jeu

Une Feuille de Temps de Jeu sera distribuée sur toutes les tables et devra être remplis par les joueurs au fur et a mesure de la partie. Il s'agira de noter l'heure à laquelle votre adversaire commence son tour (en fonction de l'horloge sur l'écran géant). Si une partie se termine avant le tour 4 et que l'un des deux joueurs a **joué 2 fois plus longtemps** que son adversaire, celui-ci sera déclaré perdant par un écart de 15 Points de Victoire.

Ce système est mit en place pour éviter que les armées de corps à corps soient pénalisées dans leur jeu par une armée de tir qui prend son temps pour jouer lors d'une partie qui ne dure que 3 tours.



## **Barème**

Les équipes recevront des **Points de Tournoi** en fonction des critères suivants :

- Résultat des parties de ses joueurs (0 à 5 points par ronde)
- Composition d'armée (0 à 5 points par équipe)
- Qualité de la peinture (0 à 2 points par armée)
- Liste fausse (-1 point par armée)

### **Résultat des parties**

Les joueurs gagnent des Points de Ronde en fonction de la différence de Point de Victoire qu'ils ont marqué durant chacune de leurs 3 parties.

<b>Différence de Point de Victoire</b>	<b>Point de Ronde du Vainqueur</b>	<b>Point de Ronde du Perdant</b>
0 Point de Victoire (égalité)	5	5
1 à 2 Points de Victoire	6	4
3 à 5 Points de Victoire	7	3
6 à 9 Points de Victoire	8	2
10 à 14 Points de Victoire	9	1
15 et + Points de Victoire	10	0

Ensuite, l'on additionne les Points de Ronde des 3 joueurs pour déterminer le gain en Point de Tournoi pour l'équipe.

<b>Somme des Points de Ronde</b>	<b>Point de Tournoi</b>
0 à 4 Points de Ronde	0
5 à 9 Points de Ronde	1
10 à 15 Points de Ronde	2
16 à 21 Points de Ronde	3
22 à 27 Points de Ronde	4
28 à 30 Points de Ronde	5

### **Composition d'armée**

Chaque équipe aura une note de composition en fonction de la somme en PM des 3 listes d'armée qui la compose.

<b>Somme des Points de Monstruosité</b>	<b>Point de Tournoi</b>
0 PM	5
1 à 2 PM	4
3 à 4 PM	3
5 à 6 PM	2
7 à 8 PM	1
9 PM	0

### **Peinture d'armée**

Une note de peinture sur 2 sera attribuée par un jury à chaque armée en fonction du barème suivant :

- Armée en cours de peinture: 0 point
- Armée bien peinte: 1 point
- Armée la plus belle du tournoi : 2 points

Cette note de peinture s'ajoute aux Points de Tournoi.

### **Erreur dans la liste d'armée**

Une première faute dans la liste d'armée ne sera pas sanctionnée. Une seconde erreur inflige -1 Point de Tournoi à votre équipe

### **Classement d'équipe**

Un classement final sera effectué à partir des Points de Tournoi gagnés par les 3 joueurs de l'équipe.

Les équipes à égalité de Point de Tournoi seront départagées aux Point de Ronde, puis au Point de Victoire gagnées lors des parties.

## **Logistique**

Le tournoi se déroulera dans la Grande Salle de la Maison de la Vie Citoyenne Centre Ville de Bayonne.

## **Matériel**

Chaque joueur devra avoir :

- Son matériel pour jouer (dés, mètre, gabarit, règle de jeu...).
- **les 36 cartes d'objectifs tactiques** de son armée (il est toutefois possible de jouer avec les cartes génériques).
- Le Codex, les FAQ et, éventuellement, les Impérial Armour des unités Forge World de son armée.
- **6 Pions objectifs.**

## **Restauration**

Le petit déjeuner et le repas du midi sont compris dans les frais d'inscription.

Un bar sera à votre disposition tout le long du tournoi et vous proposera des boissons (1€) et des confiseries (0,50€).

## **Vente de Tapis de Jeu**

Un stand de vente de tapis de jeu pour wargame (120x180 et 120x120) sera mis en place par l'Euskal Turnover.

## **Lots**

Des lots seront distribués à tous les participants du tournoi ainsi qu'au peintre ayant gagné le prix de l'armée la mieux peinte.