

FRENCH WARGAME DAY



REGLEMENT & FORMAT



1. Nous contacter

Par mail à : question40K@frenchwargameday.com

Les informations générales se trouvent sur <http://frenchwargameday.com/>

L'envoi des listes : [Tournois](#) | [MiniHeadQuarters](#)

2. Calendrier

Date événement : samedi 25 et dimanche 26 juin 2022

Date de rendu des listes : avant dimanche 22 mai 2022 à 23h59

[Ouverture de la plateforme MHQ pour les listes d'armées : 3 mai 2022](#)

Date de prise en compte des dernières FAQs et Codex : samedi 14 mai 2022 [sauf FAQ attendue] : [Le codex Tyranides, Chaos Knight et Imperial Knight sont acceptés.](#)

Date de dernière version du règlement : mardi 3 mai 2022

Date de figeage des scénarios : mardi 3 mai 2022

Date de diffusion des *bêtas* :

- aux alentours du 4 avril 2022

3. Les règles spécifiques 2v2 pour TOUS les formats

1. Construction de listes

- Chaque codex ne peut être joué qu'une seule fois par équipe.
 - Sauf en narratif
- Space Marines :
 - Space Marine = 1 seul CODEX, donc un seul parmi tous les Adeptus Astartes.
 - Les Grey Knight ne sont pas considérés comme des Space Marines.
- Eldars :
 - Les Asuryani et les Harlequins sont considérés comme le même codex.
 - Si des Corsairs sont pris dans une armée, l'autre joueur ne peut pas jouer de Corsaires.
 - Si des Drukhari sont inclus dans une armée Ynnari, l'autre joueur ne peut pas jouer de Drukhari.
- Les fortifications ne sont pas autorisées.
- Les unités Legends ne sont pas autorisées.



- Les unités issues du Imperial Armour Compendium (aka Forge World) sont autorisées.

2. Missions

- Les objectifs secondaires seront au nombre de 3 par équipe :
 - Ils peuvent être marqués par les deux joueurs.
 - Si un objectif est issu d'un codex, seuls les unités du joueur en question peuvent les accomplir (s'ils nécessitent une unité pour être accomplis).
 - Les deux joueurs peuvent chacun prendre un objectif issu de leurs codex.

3. In game

- Aucune interaction entre deux joueurs de la même équipe :
 - Toutes les bonus/malus ne s'appliquent que pour le joueur les ayant lancés : par exemple si une unité est ciblée par un pouvoir psy Harlequins lui infligeant un malus de -1 pour toucher, ce malus ne s'applique que si elle cible une unité du joueur Harlequins.
 - De même, les règles de son allié ne s'appliquent pas à ses figurines : par exemple l'aura de contagion d'un Death Guard n'impact pas les figurines de sont alliés.
 - Si une action ne peut être faite que par une seule unité alors un seul des joueurs peut accomplir l'action.
- SAUF :
 - La règle Look out, Sir (regardez les unités des deux joueurs).
 - malus/bonus au moral uniquement pour la phase de MORAL :
 - Si les deux joueurs appliquent un malus de commandement et/ou d'attrition à une unité, appliquer le plus grand des deux malus.
 - malus/bonus de MOUVEMENT :
 - Si les deux joueurs appliquent un malus de mouvement à une unité, appliquer le plus grand des deux malus.
 - Contrôle des pions marqueurs : somme des figurines de l'équipe.
- Point de Commandement :
 - Chaque joueur à ses 6PC et en gagne 1 au début de sa phase de commandement.
 - Chaque joueur gère seul ses points de commandement.
- Stratagèmes : TOUS les stratagèmes ne peuvent être utilisés qu'une fois par phase par ÉQUIPE au maximum (même ceux du livre de règle).
- Lors des corps-à-corps, avec les stratagèmes contre-offensive et les règles de fight first/fight last :
 - Il y a tout le temps alternance de type ABAB, aka on raisonne par équipe et non par joueur.



4. Les formats

Le choix du format de liste se fait au moment de l'envoi de la liste.

1. Format "Le 199" (#nouveau 169)

- Uniquement 1 détachement patrouille ou bataillon par joueur
- 199 points maximum par datasheet
- Chaque armée à des restrictions spécifiques supplémentaires (mais les deux restrictions ci-dessus s'appliquent dans tous les cas) :

Faction	Points / Datasheet	Doublette	Stratagème
Space Marines [Sauf Dark Angels]	N/A	Autorisée	N/A
Dark Angels	N/A	Autorisée	Chaque Stratagème du supplément ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
Chevalier Gris	N/A	Autorisée	N/A
Adepta Sororitas	150pts max sauf Troupes	Autorisée	N/A
Adeptus Custodes	N/A	1 <Contemptor - Galatus/Achillus> maximum	N/A
Adeptus Mechanicus	150pts max	Autorisée	Chaque Stratagème Codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
Astra Militarum	N/A	Autorisée	N/A
Space Marines du Chaos	N/A	Autorisée	N/A
Chaos Deamons	N/A	Autorisée	N/A
Death Guard	N/A	Autorisée	N/A
Thousand Sons	N/A	Autorisée	N/A
Orks	N/A	Autorisée	N/A
Genestealers Cults	150pts max	Autorisée	Chaque Stratagème Codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
T'au Empire	150pts max	1 <Commander>	Chaque Stratagème



		maximum ET 1 <Crisis Core Battlesuit> maximum	Codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
Aeldari (Sauf Harlequins)	150pts max	1 <Phoenix Lord> maximum	Chaque Stratagème Codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
Harlequins	150pts max sauf Troupes et Transport Assigné	Autorisée	Chaque Stratagème Codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
Tyranides	150pts max.	Autorisée	Chaque Stratagème Codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
Drukhari	N/A	Aucune doublette	Chaque Stratagème Codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
Necrons	N/A	Autorisée	N/A

Remarque : la somme des prix en points des unités issues d'une même datasheet ne peut pas dépasser la limite (199pts en général, et 150pts dans certain cas) : ce n'est pas une limite par escouade mais bien par datasheet. Cela concerne toutes les unités, même les unités qui peuvent être invoquées, ajoutées, etc...

2. Format "FAT" (#sans doublette)

- Pas de doublette [chaque datasheet ne peut être utilisée qu'une seule fois]
- Doublette max de troupe
- Triplette max de troupe pour les codex ayant une seule troupe et les Démons full Khorne, Slaanesh et Tzeentch
- Maximum 60 figurines issues de la même datasheet
- 1 seul détachement par joueur
 - avec 1 seul détachement Supreme Command OU Super-Heavy OU Super-Heavy Auxiliary maximum par équipe [mais toujours 1 seul détachement par joueur]

3. Format "GT Nachmund"

Format et restriction par joueur du Chapter Approved Grand Tournament Nachmund format incursion (1000pts).



4. Format Narratif

- Format et restriction par joueur du Chapter Approved Grand Tournament Nachmund format incursion (1000pts).
- Les unités "unique" ne peuvent pas être sélectionnées (par exemple les personnages nommés).
- Chaque équipe devra appartenir à une Faction : Imperium ou Chaos ou Xenos. Ce nom de faction devra apparaître directement dans le nom de l'équipe sur Miniheadquarters, par exemple "Xenos - Les joueurs du dimanche". Les deux joueurs ne sont pas obligés de jouer une armée issue de cette faction. Une équipe Space Marines & Eldars peut être dans la faction Xenos par exemple.

Voir la partie Scénario Narratif pour des informations supplémentaires.

5. Les scénarios

1. Scénarios du format GT Nachmind, du format "199pts" et du format "FAT"

Scénarios issus du Chapter Approved Grand Tournament Nachmund, format Force de Frappe.

- 31 Tide of Conviction
- 12 Tear Down Their Icons
- 13 Data Scry-Salvage
- 22 Conversion

La peinture étant obligatoire (voir section Peinture et Wysiwig), [les 10 points de peinture seront des points utilisés par l'organisation et les arbitres.](#)

2. Scénarios Narratifs

Les scénarios narratifs seront des scénarios custom. Ils arriveront dans une prochaine version du règlement.

- Les objectifs primaires et secondaires seront définis par les scénarios.
- Selon la Faction qui est en train de gagner, les scénarios changeront au fur et à mesure de l'événement.

6. Tables et décors



Les tables n'auront pas de layout prédéfini mais seront installées par l'équipe arbitrale. L'objectif sera d'avoir de la diversité parmi les tables, tout en respectant au maximum la jouabilité de celle-ci.

En cas de problème ou de doute, veuillez contacter un arbitre avant le déploiement des armées.

Elles seront composées d'une quinzaine de décors par table :

- 10 Ruines (mélange de ruines 9*9*9, ruines 6*6*3 et ruines 3*3*6)
- 4 éléments autres parmi :
 - Cratère
 - Décors Dense

Les traits de décors utilisés pour ces décors seront ceux proposés par Games Workshop dans le livre de règle.

Des photos des décors seront diffusées en amont.

7. Corpus de règles et environnement

FAQ et convention par ordre d'application :

- Application des FAQ et Errata GW : <https://www.warhammer-community.com/faqs/> et <https://www.warhammer-community.com/downloads/>
- Application des conventions WTC : https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2022/01/WTC_2022_FAQ_1.0.pdf
- Application de la FAQ FEQ : <https://docs.google.com/document/d/1zaNldD2eg22G7suAwKIs1EcmOrXpFqi8tN1JCf2LhAY/edit?usp=sharing>
- Application de la FAQ spéciale FWD : https://docs.google.com/document/d/1niu8BCvhuLN7zppVi-kK5tj-EQmURH_OYxht6C6A8Vk/edit?usp=sharing.

Une horloge globale devra être respectée.

Une application de chessclock a été développée, il est demandé de l'installer sur vos smartphones pour assurer le respect du timing.

8. Envoi des listes

Les listes devront être déposées sur la plateforme MiniHeadQuarters.

A LIRE : Un tutoriel sur "comment déposer une liste" est présent à cette adresse : <https://miniheadquarters.com/docs/team-registration>.

Il faut que le capitaine d'une équipe crée la team de deux, puis chaque joueur crée sa liste, et le capitaine inscrit les deux listes dans sa team.

En cas de soucis : contactez-nous.



Il y a quatre événements différents sur MHQ, le choix de l'événement sur lequel la liste l'équipe s'inscrit définit la poule à laquelle l'équipe participera.

Les liens des événements :

Poule narrative : <https://miniheadquarters.com/tournaments/side-by-side/details/french-wargame-day-warhammer-40k-poule-narrative-2022-06-25>

Poule Fat Of War :

<https://miniheadquarters.com/tournaments/side-by-side/details/french-wargame-day-warhammer-40k-poule-fat-of-war-2022-06-25>

Poule 199pts :

<https://miniheadquarters.com/tournaments/side-by-side/details/french-wargame-day-warhammer-40k-poule-199pts-2022-06-25>

Poule GW :

<https://miniheadquarters.com/tournaments/side-by-side/details/french-wargame-day-warhammer-40k-poule-gw-2022-06-25>

Les listes devront être au format WTC (comme présenté ci-dessus). Un export Battlescribe ou ALN ne suffit pas, il faut retravailler sa liste pour la rendre propre et complète. Les listes doivent être envoyées au bon format sur le fond et la forme et en respectant le planning annoncé. S'il y a des manquements (refus répétés de la liste, première liste illisible, retard...), des malus seront appliqués à la discrétion de l'équipe arbitrale. Pas de changement de liste une fois la liste transmise.

Un exemple de liste est présenté ci-dessous, avec les règles de rédaction à respecter :

+ PLAYER : Dahrkan
+ TEAM : Team Arbitre
+ FORMAT DE JEU : GT
+ ARMY MAIN FACTION: Drukhari
+ TOTAL COMMAND POINTS: 6 - 1 - 1 + 2 = 6
+ TOTAL ARMY POINTS: 1000
+ ARMY FACTIONS USED: Drukhari, Kabal of the Black Heart, Dark Creed, Cult of Strife
+ TOTAL REINFORCEMENT POINTS: 0

== Patrol Detachment - Drukhari: Dark Creed Coven [0 CP] ==
HQ1: [Warlord] Haemonculus [80]: Alchemical Maestro [20] [100 pts] - [Warlord Trait] Fear Incarnate, [Free Relic] Poisoner's ampule

Troop1: 5 Wracks [40]: Acothyst, Hexrifle [5] [45 pts]
Troop2: 5 Wracks [40]: Acothyst [40 pts]

Elite1: 5 Mandrakes: Nightfiend [75 pts]

== Patrol Detachment - Drukhari: Cult of Strife [0 CP] ==
HQ2: Succubus [60]: Agoniser and Archite Glaive, Show stealer [15] [75 pts] - [Warlord Trait -1 CP]: Blood Dancer, [Additional relic [-1 CP]]: Tryptich whip, [Combat Drug] Adrenalight

Troop3: 10 Wyches [100] : Hekatrix with Phantasm Grenade Launcher [5], Shardnet & Impaler [10], Razorflails [5] [120 pts] - [Combat Drug] Grave Lotus

Troop4: 10 Wyches [100] : Hekatrix with Phantasm Grenade Launcher [5], Shardnet & Impaler [10], Razorflails [5] [120 pts] - [Combat Drug] Grave Lotus

Troop5: 10 Wyches [100] : Hekatrix with Phantasm Grenade Launcher [5], Shardnet & Impaler [10], Razorflails [5] [120 pts] - [Combat Drug] Grave Lotus



Elite2: 5 Mandrakes: Nightfiend [75 pts]

FA1: 10 Hellions: Helliarch [170 pts] – [Combat Drug] 2 Random

FA2: 4 Reavers: Arena Champion [80 pts] - [Combat Drug] Painbringer

+ PLAYER : Immortus

+ TEAM : Team Arbitre

+ FORMAT : GT

+ ARMY MAIN FACTION: Nécrons

+ TOTAL COMMAND POINTS: 6 - 2 + 2 = 6

+ TOTAL ARMY POINTS: 1000

+ ARMY FACTIONS USED: Nécrons : Nephrek

+ TOTAL REINFORCEMENT POINTS: 0

== Patrol Detachment - Nécrons: Nephrek (-2+2CP) ==

HQ1: [Warlord] Overlord (95): Voidscythe (15) [110] - [Warlord Trait]: Skin of Living God

HQ2: Technomancer (75): Canoptek control node (15) [90] - [Free Relic] Veil of Darkness

Troop1: 10 Immortals (170): Gauss balster [170]

Troop2: 10 Immortals (170): Gauss balster [170]

Fast Attack1: 5 Canoptek Wraiths (175): 1 Particle Caster (5) [180]

Heavy Support1: 1 Canoptek Doomstalker [140]

Heavy Support1: 1 Canoptek Doomstalker [140]

Doivent figurer dans l'entête :

- Le nom du joueur ;
- L'équipe du joueur ;
- Le format de la liste ;
- Les codex joués ;
- Le total de points de commandement ;
- Le total de point d'armée ;
- Les sous factions utilisées ;
- Le nombre de points de renfort.
- Dans le cadre du format 199pts, si votre armée est limitée dans l'usage des stratagèmes, le préciser dans l'entête.

Doivent figurer sur la liste :

- Le type de détachement utilisé ;
- Le keyword faction utilisé ;
- Les traits spécifiques au Codex (comme le trait de chapitre pour les Spaces Marines) ;
- Le total des points de la liste ;
- Le total des points de commandements ;
- Le seigneur de guerre & son trait de seigneur de guerre, marqués par le tag [WARLORD] et [WARLORD TRAIT] ;
- Les pouvoirs psy des psykers et autre capacité à choisir (prières des Chapelain, ...), marqués par le tag [PSY], [LITANY] ;
- Les reliques marquées par le tag [RELIC];
- Les règles spéciales telles que les drogues de combat Drukhari, les Rites Sacrés Soeurs de Batailles, ... [même ce qui peut être changé au début de la partie, pour information].



D'une manière générale, il faut noter les équipements de base, et/ou les modifications à l'entrée standard (même gratuite). De même, le coût d'une unité et de son transport n'est pas à mélanger pour éviter les confusions. Cependant, il faut éviter de surcharger d'informations, comme mettre les règles spéciales génériques et les équipements obligatoires type "grenades frag. grenades krak".

Une unité avec plusieurs options doit être rédigée sur la même ligne, et en général, il faut éviter les retours à la ligne inutiles.

Par exemple, il faut préférer :

Elite4: 5 Vanguard Veteran Squad [5 * 19]: 5 Jump packs [5 * 3], 2 Vanguard Veterans with Lightning claw [2 * 3] and Storm shield [2 * 5], 1 Vanguard Veteran with Lightning claw [3] and Chainsword [0], 1 Vanguard Veteran with Thunder hammer [12] and Storm shield [5], Vanguard Veteran Sergeant with Relic blade [10] [156pts][6PL]

plutôt que :

Elite4: 5 Vanguard Veteran Squad [5 * 19]: 5 Jump packs [5 * 3], [156pts][6PL]
Vanguard Veterans with Lightning claw [3] and Storm shield [5],
Vanguard Veterans with Lightning claw [3] and Storm shield [5],
Vanguard Veteran with Lightning claw [3] and Chainsword [0],
Vanguard Veteran with Thunder hammer [12] and Storm shield [5]
Vanguard Veteran Sergeant with Relic blade [10]

Cela afin de faciliter l'impression des listes pour le jour-j et faciliter la lecture des équipements de l'unité.

9. Peinture et Wysiwyg

La peinture est obligatoire au FWD. Cela signifie que toutes les figurines doivent être au moins au standard Battle Ready, socles inclus. Il n'est pas nécessaire de suivre les schémas de couleur officiels de Games Workshop par contre. Un Ultramarines peut être peint en vert par exemple.

Afin que tout le monde puisse jouer en toute sérénité et que les joueurs ne soient pas obligés de racheter des figurines uniquement pour se doter d'une arme spéciale, une tolérance sera appliquée sur le WYSIWYG. Cette tolérance sera appliquée en fonction des grands principes ci-dessous. Tout écart au WYSIWYG que les arbitres estiment aller à l'encontre de ces principes sera sanctionné, d'autant plus si cet écart apporte un avantage en jeu.

Principe n°1 : L'habit fait le moine - Clarté au sein de l'armée

De façon générale, on considère qu'il est nécessaire que votre adversaire puisse comprendre grossièrement ce que vous jouez simplement en regardant vos figurines. Il faut donc que vos figurines soient correctement représentées, ce qui exclut la possibilité de jouer une figurine plutôt qu'une autre.

Ainsi, il n'est pas autorisé d'utiliser un intercessor pour représenter un infiltrator, un Gardien Eldar pour représenter un Vengeur, un Venom pour représenter un Raider.

Les conversions sont autorisées dans la mesure où la figurine d'origine est reconnaissable et que son gabarit global est respecté - c'est-à-dire que la figurine officielle et votre conversion font sensiblement la même taille et le même volume.



Principe n°2 : Tenue de fonction - Clarté entre deux unités identiques

Lorsque votre armée comporte plusieurs unités identiques, les différences d'équipement entre elles doivent être claires au premier coup d'œil. Ainsi, si votre armée comporte deux escouades tactiques, que l'une possède une arme spéciale et que l'autre n'en possède pas, cela doit être clairement représenté. Si ces deux escouades possèdent chacune une arme spéciale différente, cela doit aussi être clairement représenté.

Une tolérance sera appliquée dans le cas où votre armée comporte plusieurs escouades identiques avec la même arme spéciale. Si cela est clair dans votre liste et dans votre présentation de votre armée, les arbitres pourront accepter que ces armements spéciaux ne soient pas tous parfaitement WYSIWYG. Par exemple, si vos trois escouades tactiques contiennent un Space Marine portant un fuséur et que vous disposez de deux figurines avec fuséur et d'une figurine avec lance-flamme pour les représenter, les arbitres pourront accepter ce cas de figure pour peu que votre armée ne comporte pas d'unité avec un lance-flamme.

Principe n°3 : Si ce n'est toi c'est donc ton frère - Clarté au sein d'une unité

Au sein d'une même unité, la différence entre deux figurines ayant des équipements différents doit être visible au premier coup d'œil. Par exemple, en suivant l'exemple précédent, il doit être possible de distinguer un Space Marine avec équipement classique d'un Space Marine avec équipement spécial au sein d'une même unité, sans ambiguïté. Ceci est valable pour tout type d'équipement. Par exemple, si vous jouez une unité de 5 Harlequins, deux d'entre eux étant équipés de Caresses tandis que les trois derniers gardent leur épée, les Harlequins équipés de caresses doivent être clairement identifiables.

Une tolérance est appliquée si l'ensemble de votre unité est équipé des mêmes armes. Si l'on reprend l'exemple précédent, si vous jouez une unité de cinq Harlequins tous équipés de Caresses, il n'est pas nécessaire de représenter les Caresses. Cette tolérance est augmentée si l'ensemble des harlequins de votre armée sont équipés de Caresses.

