

# FRENCH WARGAME DAY

Two dice are positioned between the words 'WARGAME' and 'DAY'.

REGLEMENT & FORMAT



## Warhammer Age of Sigmar : Pool compétitive

Tournois en rondes suisses de 4 parties de 4 heures chacune (déploiement inclus). Les 4 scénarios joués seront prédéterminés dans ceux proposés dans le manuel du général 2021, et communiqué uniquement avant le début de chaque ronde.

### Règles du tournois :

- 2 x 1000 points, armées sélectionnées avec les limitations correspondantes.
- Pas d'interaction entre les armées. Par exemple, les effets affectant une unité ennemie ne fonctionnent que pour l'armée du joueur appliquant l'effet. Vous ne pouvez pas lancer de sort ou donner d'ordre à une unité de votre partenaire.
- Les points de commandement générés en début de round sont communs aux deux joueurs. Les points de commandement générés par un joueur ne peuvent être utilisés que par lui.
- Un même sort ne peut être lancé qu'une seule fois par tour par l'équipe.
- Un même ordre ne peut être donné qu'une seule fois par tour par l'équipe.
- Une action héroïque par joueur.
- Lors du déploiement, chaque joueur d'une équipe effectue une pose.
- Chaque joueur à un Général. Si un seul des deux joueurs a encore son général en jeu, l'équipe génère un point de commandement supplémentaire au début du tour.
- Une seule Grande Stratégie pour l'armée. Elle s'applique pour l'armée des deux joueurs.
- Une seule tactique de bataille par round pour l'ensemble des deux joueurs.
- Le triomphe se calcule sur la valeur en point de l'ensemble des deux armées. Vous devrez déterminer quel joueur pourra en bénéficier au moment de son utilisation (un seul par équipe).
- Pas d'unité valant strictement plus de 500 points.
- Gotrek Gurnisson n'est pas autorisé.
- Pas de doublette d'Allégeance.
- Pas de doublette de Warscroll (incluant les Sorts persistants).
- Clock autorisée (si l'une des équipes veut la mettre en place, interdiction de le refuser).
- Application compétitives des règles.

### Système de scoring :

A la fin de la partie, comptez l'ensemble des points marqués par les deux équipes (n'oubliez pas de compter les Grandes Stratégies, les points liés au fait de tuer un monstre, le système de cible prioritaire, etc...)

Calculez ensuite le différentiel de point marqués, ce qui vous donne le nombre de point de tournois marqués, comme indiqués ci-dessous :

Différentiel de point	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20+
Points de tournois	10-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1	20-0

A l'issue des 4 rondes, chaque équipe possédera un nombre de points de tournois (/80) qui servira à établir le classement final.

## Warhammer Age of Sigmar : Pool Fluff

Les joueurs forment une équipe de deux. La composition des allégeances est libre (vous pouvez même jouer deux fois la même allégeance). L'équipe doit choisir la faction pour laquelle elle combat si ce n'est pas évident.

*Par exemple, une équipe formée d'un(e) joueur(se) Stormcast Eternals et d'un(e) joueur(se) Sylvaneth sera affectée directement en Faction Ordre. En revanche, une équipe formée d'un(e) joueur(se) Stormcast Eternals et d'un(s) joueur(se) Skaven pour choisir de s'affilier soit à la Faction Ordre soit à la Faction Chaos lors de l'inscription.*

Les 4 parties de 4 heures chacune seront scénarisées, la faction gagnant une partie (résultat globaux) aura un avantage lors de la partie suivante. Le scénario de chaque partie vous sera communiqué en début de ronde.

### Règles du tournoi :

- 2 x 1000 points, armées sélectionnées avec les limitations correspondantes.
- Pas d'interaction entre les armées. Par exemple, les effets affectant une unité ennemie ne fonctionnent que pour l'armée du joueur appliquant l'effet. Vous ne pouvez pas lancer de sort où donner d'ordre à une unité de votre partenaire.
- Les points de commandement générés en début de round sont communs aux deux joueurs. Les points de commandement générés par un joueur ne peuvent être utilisés que par lui.
- Un même sort ne peut être lancé qu'une seule fois par tour par l'équipe.
- Un même ordre ne peut être donné qu'une seule fois par tour par l'équipe.
- Une action héroïque par joueur.
- Lors du déploiement, chaque joueur d'une équipe effectue une pose.
- Chaque joueur a un Général. Si un seul des deux joueurs a encore son général en jeu, l'équipe génère un point de commandement supplémentaire au début du tour.
- Une seule Grande Stratégie pour l'armée. Elle s'applique pour l'armée des deux joueurs.
- Une seule tactique de bataille par round pour l'ensemble des deux joueurs.
- Le triomphe se calcule sur la valeur en point de l'ensemble des deux armées. Vous devrez déterminer quel joueur pourra en bénéficier au moment de son utilisation (un seul par équipe).
- Pas d'unité valant strictement plus de 500 points.
  
- Doublette d'Allégeance autorisées.
- Doublette de Warscroll autorisées (y compris au sein de l'équipe).
- Personnage **CONQUERANT** issu de l'Enclume de l'Apothéose : GHUR autorisé, dans la limite d'un par joueur (deux par équipes). Le coût en point de ce personnage est égal au nombre de point de destin utilisé pour le concevoir x 10.
- Pas de personnage nommé.
- Les personnages spéciaux de la campagne pourront être attribués au début de chaque partie à une ou plusieurs équipes. La mort de ces personnages entraînera son retrait définitif de la campagne.
  
- Clock autorisée (si les deux équipes sont d'accord).
- Application amicales des règles.

**Système de scoring :**

A la fin de la partie, comptez l'ensemble des points marqués par les deux équipes (n'oubliez pas de compter les Grandes Stratégies, les points liés au fait de tuer un monstre, le système de cible prioritaire, etc...)

Calculez ensuite le différentiel de point marqués, ce qui vous donne le nombre de point de tournois marqués, comme indiqués ci-dessous :

Différentiel de point	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20+
Points de tournois	10-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1	20-0

L'ensemble des résultats sera agrégé à la fin de chaque ronde par Grande Alliance, et pondéré pour obtenir une unique note sur 20, permettant de déterminer la faction vainqueur de la ronde, et ce quel que soit sa représentativité.

La Grande Alliance qui remportera la dernière ronde sera déclarée vainqueur du pool narratif, quel que soit le résultat des rondes précédentes. Chaque ronde remportée conférera en revanche un avantage lors de la ronde suivante.

## Rendus des listes :

- Les listes sont à rendre au plus tard le **samedi 11 juin 2022** à 23h59.
- Le rendu des listes doit se faire via le site MiniHeadQuarters (<https://miniheadquarters.com/>)
- Les listes doivent être rendues dans un **seul document** (les deux listes de deux joueurs dans un seul fichier). Elles doivent être rédigées via le site Warscroll Builder (<https://www.warhammer-community.com/warscroll-builder/>). Si vous utilisez un/des personnage(s) issu(s) de l'Enclume de l'Apothéose : GHUR, vous devrez les ajouter à ce même fichier avec l'ensemble de leur règle (Il y a des chartes d'unité vierge pour les héros sur warhammer.community.com).
- Pour la pool compétitive, le lien du tournoi est :  
<https://miniheadquarters.com/tournaments/side-by-side/details/french-wargame-day-age-of-sigmar-poule-competitive-2022-06-25>
- Pour la pool narrative, le lien du tournoi est :  
<https://miniheadquarters.com/tournaments/side-by-side/details/french-wargame-day-age-of-sigmar-poule-narrative-2022-06-25>
- La grande stratégie de l'équipe, son nombre de point total, son triomphe et son nombre de pose doivent être indiqués. Le nombre de pose de l'équipe est égal au nombre de pose le plus élevé parmi les deux joueurs qui la compose (si un joueur à 4 poses et l'autre 2, le nombre de pose de l'équipe est 4).
- Pensez bien à indiquer vos traits d'allégeance, sorts, artefacts, équipement, etc...
- Merci de respecter le rendu de liste demandés afin de faciliter le travail de correction. Nous avons volontairement choisi une date de rendue des listes tardives pour permettre d'utiliser les dernières sorties, réduisant le temps de correction. Des pénalités pourront être appliquées en cas de listes rendues en retard, non conforme, ou si les corrections ne sont pas faites dans les temps.

## Exemple de rendu de liste :

### ***Equipe : Demolition Men***

- *Grande stratégie de l'équipe : Beast Master*
- *Valeur en point totale de l'équipe : 1 920*
- *Triomphe de l'équipe : Indomitable.*
- *Nombre de pose de l'équipe : 2*

### **Joueur 1 : John Spartan**

#### **Allegiance: Sons of Behemat**

- *Tribe: Stomper Tribe*
- *Mortal Realm: Ghur*
- *Grand Strategy:*
- *Triumphs:*

### Leaders

**Warstomper Mega-Gargant (470)\***

- *General*

- *Command Trait: Monstrously Tough*

- *Artefact: Club of the First Oak*

**Gatebreaker Mega-Gargant (525)\***

- *Artefact: Amulet of Destiny (Universal Artefact)*

### Battleline

#### Core Battalions

**\*Bosses of the Stomp - Magnificent**

#### Additional Enhancements

**Artefact**

**Total:** 995 / 1000

**Reinforced Units:** 0 / 2

**Allies:** 0 / 200

**Wounds:** 70

**Drops:** 2

### Joueur 2 : Simon Phoenix

**Allegiance: Ironjawz**

- *Warclan: Bloodtoofs*

- *Mortal Realm: Ghur*

- *Grand Strategy:*

- *Triumphs:*

### Leaders

**Megaboss on Maw-Krusha (480)\***

- *General*

- *Boss Choppa and Rip-tooth fist*

- *Artefact: Destroyer*

- *Mount Trait: Fast 'Un*

**Orruk Warchanter (115)\***

- *Warbeat: Get 'Em Beat*

### Battleline

**3 x Orruk Gore-gruntas (170)\***

- *Jagged Gore-hackas*

**5 x Orruk Brutes (160)\***

- *Jagged Gore-hackas*

- *1x Gore Choppas*

#### Core Battalions

**\*Battle Regiment**

**Total:** 925 / 1000

**Reinforced Units:** 0 / 2

**Allies:** 0 / 200

**Wounds:** 54

**Drops:** 1