

TOURNOI WARHAMMER BATTLE GOBELIN NIGHT FEVER 3

Tournoi de Warhammer Battle 6^{ème} édition organisé lors du forum "Gobelin Night Fever III" le 2 et 3 Novembre à GERZAT (Puy de Dôme – à 5 min de CLERMONT – FERRAND). Le **Gobelin Night Fever III** se déroulera à la salle "Le Galion" de GERZAT (cf. le dépliant de présentation de la convention).

Le tournoi est limité à 40 joueurs. Vous pouvez vous inscrire à l'avance pour être sûr de participer. Pour cela faites nous parvenir un chèque de 5 euros à l'ordre de "Association Stonenhenge" avec votre liste d'armée, votre e-mail et/ou adresse et/ou n° de téléphone avant le Vendredi 1 Novembre à l'adresse qui suit :

Benoît Dumeaux aka Dreadaxe
7 lot les cezeaux
51 Bis Avenue Roger Maerte
63170 AUBIERE

Vous pouvez aussi me faire parvenir votre liste d'armée par e-mail à l'adresse benoit.dumeaux@wanadoo.fr ou par les magasins Labyrinthe et GW Clermont .

Le tournoi débutera à 10h00 précise le Samedi et finira dans tous les cas le Samedi soir. Les dernière listes d'armée et inscriptions devront être faites avant 9h30. Les participants déjà inscrit devront aller confirmer leur inscription à 9h30 à l'Accueil. Pour les personnes désirant s'inscrire le jour même, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos listes d'armée avant le jour J, ceci ne sera qu'un gain de temps pour nous et pour vous (enfin plus pour nous). Evitez aussi de venir 30 minutes en avance pour faire votre liste d'armée.. Votre armée doit être mûrement réfléchi. Cette demi heure peut vous servir à relire certains points de règles, ainsi vous mettrez toutes les chances de votre coté pour passer un super toumoi.

Il y aura 5 matchs par participant (1h30 maximum par partie). Le système de la ronde suisse sera utilisé pour déterminer qui affronte qui après le 1^{er} tour du tournoi. Les joueurs seront classés selon leur nombre de point de Tournoi (PT). Voir le tableau de résultat ci-dessous :

Différence de Point de Victoire	Résultat	PT du Vainqueur	PT du Perdant
0-149	Match Nul	2	2
150-299	Victoire Mineure	3	1
300-599	Victoire Totale	4	1
600-1000+	Massacre !	4	0
Abandon	-	4	0

Les points de victoire pour déterminer l'issu d'un combat sont comptabilisés suivant le système de la page 198 du livre de règles (attention à la règle des Elfes Sylvains).

Une pause aura lieu après le déploiement des armées pour le 3^{ème}

match, permettant au participant de se restaurer, de prendre l'air... et surtout un coupon est fourni à la fin du règlement pour que les participants du tournoi élisent les trois plus belle armées. Un lot récompensera la plus belle armée.

Les tables mesureront la taille d'1m20 x 1m60.

REGLES

1) Règles Warhammer Battle 6^{ème} édition, les articles de clarifications et d'errata des règles parues dans le Recueil 2002 sont utilisés. Est aussi utilisé le document du site Warhammer-tournois (<http://www.warhammer-tournois.com/>) contenant les rectifications des coquilles de traduction et autres errata officiels jamais traduit en français. Lisez donc bien se document avant le tournoi. Note : Ce document sera aussi fourni avant le tournoi.

2) Les Batailles se dérouleront selon le scénario "**Bataille Rangée**" du livre de Warhammer p199, s'y reporter pour tous les détails (déploiement, nombre de tours...). Par exemple les batailles se dérouleront en 6 tours. Attention à la règle spéciale des Elfes Sylvains dans ce scénario.

3) **Vous devez amener vos dés, vos mètres, gabarits, et votre livre d'armée, Recueil 2002, Hordes Sauvages ou White Dwarf contenant les règles de votre armée.** Mais aussi votre liste d'armée reproduite en deux exemplaires (une pour vous une pour les arbitres).

4) Les armées sont créés avec les livres d'armées sorties ou pour les Mercenaires, les Hommes Lézards et les Bretonniens avec le recueil 2002, pour les Elfes Sylvains avec le WD98 et pour les Nains du Chaos et les Hommes Bêtes avec Hordes Sauvages.

5) **1000 pts** d'armée avec les restrictions normales qui s'appliquent.

6) Les figurines doivent être représentatives de ce qu'elles sont. Pour l'équipement au moins la première ligne de l'unité doit avoir l'équipement écrit sur la liste d'armée, à l'exception des lanciers et des piquiers qui doivent avoir 2 et 4 rangs représentatif. N'abusez pas de cette restriction, l'apparence général de l'unité ne doit pas prêter à confusion (voir page 88 Armes et Unités dans le livre de règles). Pour les personnages seulement un objet d'équipement quel qu'il soit peu ne pas se trouver sur la figurine. Ce que l'on voit est ce que l'on a !!!! **WYSIWYG partiel** donc.

7) Les figurines doivent être montées et n'ont pas besoin d'être peintes mais **au moins une sous couche** est la bienvenue (même multicolore). N'oubliez pas qu'un concours de l'armée la plus belle du tournoi est organisé.

8) Pas de personnages spéciaux.

9) Les armées d'appendices (train d'artillerie de Nuln, armée de Lahmianes...) et toutes les autres règles demandant l'accord de votre adversaire sont interdites.

Contact règles du tournoi : Benoît Dumeaux : 04-73-26-07-73 benoit.dumeaux@wanadoo.fr

Contact organisation **Gobelin Night Fever III** : Sébastien Micard : 04-67-47-56-29
Edouard Rabouteau : 06-74-52-76-89
rabouteauedouard@aol.com

FEUILLE DE MARQUE :			
RESULTAT DE LA PARTIE 1		RESULTAT DE LA PARTIE 2	
Nombre de Points de Tournoi que vous avez gagnés dans la partie	Le nom de votre adversaire	Nombre de Points de Tournoi que vous avez gagnés dans la partie	Le nom de votre adversaire
	Points de Tournoi Gagnés		Points de Tournoi Gagnés
RESULTAT DE LA PARTIE 3		RESULTAT DE LA PARTIE 4	
Nombre de Points de Tournoi que vous avez gagnés dans la partie	Le nom de votre adversaire	Nombre de Points de Tournoi que vous avez gagnés dans la partie	Le nom de votre adversaire
	Points de Tournoi Gagnés		Points de Tournoi Gagnés
RESULTAT DE LA PARTIE 5		Comme précisé dans les points de tournoi sont déterminé en fonction du résultat de la partie (voir tableau de résultat). Les résultats sont à donner à l'arbitre "en chef" .	
Nombre de Points de Tournoi que vous avez gagnés dans la partie	Le nom de votre adversaire		
	Points de Tournoi Gagnés		

ELECTION DE LA PLUS BELLE ARMÉE DU TOURNOI

1

2

3

Inscrivez le Nom de la personne à qui appartient l'armée et entre parenthèse la Race de l'Armée.

Quelques suggestions pour faire vos choix : jugez de l'aspect général de l'armée, jugez de la finition et des détails de certaines pièces, jugez le travail des socles, des bannières, des conversions. Les armées entièrement peintes doivent recevoir vos faveurs sinon on ne juge pas l'aspect final de l'armée. Enfin et surtout jugez le "fun" de l'armée.