

Les Chevaliers de Ludivine

Présentent un tournoi



LE COMBAT DES CHEFS

le dimanche 29 octobre 2006 à Colleville (76)



Inscription : 8 euros (la totalité des inscriptions est reversée en lots).
Les joueurs devront être présents à 9h00 afin de ne pas prendre de retard.
Restauration sur place.

Règlement

Chaque joueur effectuera 4 batailles (2h00 ou 6 tours) selon un système de ronde suisse.

Le tournoi se joue avec la V7.

Chaque joueur dispose d'une armée de 2000 points maximum dans le respect des listes d'armée.

Aucune liste d'armée alternative (Tempête du chaos et Lustrie ne sont pas des listes alternatives).

Aucun allié ni mercenaire.

Aucun personnage spécial.

Les domaines de magie sont choisis pour tout le tournoi et figurent sur la feuille d'armée. Les sorts sont tirés à chaque ronde.

Les organisateurs se réservent le droit de refuser une liste d'armée. Le nombre de places est limité à 60.

WYSIWYG : « Non, ta figurine de goblin ne peut pas remplacer une figurine de seigneur orque sur vouivre. NON ! Même si tu mets de la patafix dessus. »

La pré-inscription se fait sur le site de l'association, les joueurs reçoivent ensuite un dossier à compléter. Il contient la liste d'armée avec les coûts des différents équipements et options pour vérification.. Un ordre de marche, un descriptif de l'armée (remis aux adversaires sans révéler les objets magiques et autres figurines cachées) est également à fournir. Un historique est le bienvenu.

L'inscription ne vous sera confirmée qu'après réception du règlement.

Scénarii (voir à la fin du document pour les détails) :

Chaque ronde se jouera sur un scénario différent.

1^{ère} ronde : bataille rangée avec ordre de marche.

2^{ème} ronde : prise d'objectif.

3^{ème} ronde : bataille rangée.

4^{ème} ronde : scénario secret (il ne sera révélé qu'au dernier moment).

Chaque partie rapporte 8 points pour la victoire, 2 pour la défaite et 5 pour un match nul.

A l'étude des listes reçues pour les inscriptions, les organisateurs attribueront jusqu'à 5 points pour l'historique et l'originalité.

Au cours du tournoi chaque joueur recevra jusqu'à 10 pour la peinture.

A la fin de chaque ronde chaque joueur disposera de 1 point de fair-play à distribuer ou pas à son adversaire.

De plus les organisateurs peuvent s'ils le jugent opportun retirer des points aux joueurs.

Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points à l'issue du tournoi est déclaré vainqueur.

EN CAS DE DESACCORD ENTRE LES JOUEURS, ET SI AUCUN COMPROMIS N'EST TROUVE, L'ARBITRE PREND UNE DECISION SANS APPEL APRES AVOIR ECOUTE CHAQUE POINT DE VUE.

Pour de plus amples informations vous pouvez consulter le site www.chevaliersdeludivine.ze.cx ou nous contacter 02.35.10.08.41.



LE COMBAT DES CHEFS

La quête du gramouillard bleu qui devait aboutir au contrôle total du monde a finalement échoué mais chacun des généraux présents a vu sur ces terres ravagées l'occasion de prouver sa suprématie.

Alors guidés par un instinct venu du plus profond de son être chacun a repris le chemin des terres des Chevaliers de Ludivine pour revendiquer le titre de Maître des batailles. La brume qui accueille les troupes est trompeuse et on ne sait pas où se trouvent les terres du combat. Aussi quand elle se lève soudainement il n'y a plus vraiment le temps de se déployer...

Scénario 1 : bataille rangée avec ordre de marche

Présentation :

Les deux armées arrivent en colonne et doivent combattre immédiatement l'ennemi.

Champ de bataille :

24 pas séparent les deux zones de déploiement.

Déploiement :

1. les joueurs établissent avant la bataille un Ordre de Marche, indiquant la position des unités dans leur colonne. Les machines de guerre ne sont pas déployées ensemble et

occupent chacune leur place dans l'ordre de marche. Les personnages sont déployés en dernier et peuvent rejoindre les unités.

2. Les deux joueurs lancent un dé, le plus haut choisit s'il se déploie en premier ou en second.
3. A tour de rôle, les joueurs déploient une unité en commençant par celle inscrite en premier sur leur Ordre de Marche. La seconde unité et les suivantes doivent toujours être déployées plus près des bords de table latéraux que celles déjà en place. En fait, l'armée se déploie de part et d'autre de la première unité avec 1 pas de distance entre chacune.
4. Les Champions sont placés avec leurs unités. Les deux joueurs doivent déployer tous leurs autres personnages en même temps, après les autres troupes. Les personnages peuvent débiter dans une unité.
5. Les éclaireurs doivent être déployés eux aussi suivant l'Ordre de Marche, ils peuvent cependant être placés en dehors de la zone de déploiement des joueurs, mais à plus de 18 pas de l'ennemi (ils ont moins de temps pour s'infiltrer que d'habitude).

Qui joue en premier ?

Les deux joueurs lancent un dé, celui qui a terminé son déploiement en premier (à l'exception des éclaireurs) ajoute +1 à son jet de dé. Le joueur qui obtient le plus haut résultat peut choisir de commencer ou non.

Tours :

La partie dure six tours.



Après ce premier échange, on signale que la pierre des chefs se trouve à quelques lieues n'attendant que celui qui voudra bien se donner la peine de poser le pied dessus. Elle affleure à peine du sol et celui qui posera le pied dessus gagnera sa puissance.

Scénario 2 : prise d'objectif

Présentation :

Les deux armées tentent de prendre le contrôle d'un objectif situé au centre du champ de bataille. Les généraux ignorent s'ils le captureront rapidement et combien de temps ils devront le défendre.

Champ de bataille :

18 pas séparent les deux zones de déploiement. L'objectif est au centre exact de la table.

Déploiement :

1. Les deux joueurs lancent un dé, le plus haut choisit s'il se déploie en premier ou en second.
2. A tour de rôle, les joueurs déploient une unité.
3. Même si toutes les machines de guerre sont regroupées, elles peuvent être placées séparément dans la zone de déploiement.
4. Les Champions sont placés avec leurs unités. Les deux joueurs doivent déployer tous leurs autres personnages en même temps, après les autres troupes. Les personnages peuvent débiter dans une unité.
5. Les éclaireurs doivent être déployés après que les deux armées se sont déployées.

Qui joue en premier ?


Les deux joueurs lancent un dé, celui qui a terminé son déploiement en premier (à l'exception des éclaireurs) ajoute +1 à son jet de dé. Le joueur qui obtient le plus haut résultat peut choisir de commencer ou non.

Tours :

La partie dure un nombre de tours aléatoire. A la fin du tour 4, sur 3+ jouez un cinquième tour. A la fin du tour 5, sur 4+ jouez un sixième tour. Il ne peut pas y avoir de septième tour.

Conditions de victoire :

L'armée dont l'une des unités (PU supérieure à 5 et comportant un personnage) est la plus proche de l'objectif gagne. Si deux unités ennemies sont à égale distance, le gagnant est le joueur dont l'unité fait au moins le double de points de celle de l'adversaire. Autrement c'est un match nul.



A la fin de la bataille la pierre explose et le ciel est traversé par des éclaires d'énergie magique qui ne laisse rien présager de bon mais il n'est pas temps de s'en préoccuper car la région grouille d'ennemis. Un nouvel affrontement est inévitable.

Scénario 3 : bataille rangée

Présentation :

Les deux armées sont prêtes et doivent combattre l'ennemi pour rester maître du terrain.

Champ de bataille :

24 pas séparent les deux zones de déploiement.

Déploiement :

1. Les deux joueurs lancent un dé, le plus haut choisit s'il se déploie en premier ou en second.
2. A tour de rôle, les joueurs déploient une unité.
3. Même si toutes les machines de guerre sont regroupées, elles peuvent être placées séparément dans la zone de déploiement.
4. Les Champions sont placés avec leurs unités. Les deux joueurs doivent déployer tous leurs autres personnages en même temps, après les autres troupes. Les personnages peuvent débiter dans une unité.
5. Les éclaireurs doivent être déployés après que les deux armées se sont déployées.

Qui joue en premier ?

Les deux joueurs lancent un dé, celui qui a terminé son déploiement en premier (à l'exception des éclaireurs) ajoute +1 à son jet de dé. Le joueur qui obtient le plus haut résultat peut choisir de commencer ou non.

Tours :

La partie dure six tours.



Points de victoire (scénarii 1 et 3) :

Les unités détruites, en fuite ou sorties de la table rapportent un nombre de points égal à la valeur de l'unité. Dans ce cas, les personnages indépendants et les monstres comptent comme une unité.

Les unités réduites à la moitié de leur effectif initial, ainsi que personnages indépendants et les monstres réduits à la moitié de leurs points de vie, rapportent un nombre de points égal à la moitié de la valeur de l'unité.

Chaque quart de table contrôlé par une unité de PU 5 ou plus rapporte 100 points.

Tuer ou mettre en fuite le général adverse rapporte 100 points.

Chaque bannière ennemie (y compris la grande bannière) capturée et conservée rapporte 100 points.

0 à 599 points de différence donnent un match nul.

Plus de 600 points de différence donnent une victoire.