

Tournoi DEMONWORLD de la Goblin Night Fever 2006

Le tournoi Demonworld organisé par Eric Arhnyel avec l'aide de l'association Stonehenge aura lieu lors de la Goblin Night Fever 7 à Gerzat (près de Clermont-Ferrand, Puy-de-Dôme, 63, France) les 27, 28 et 29 octobre 2006 (vendredi soir, samedi et dimanche).

Horaires et jour du tournoi : actuellement non disponibles car non fixés. Dès qu'ils seront disponibles, le règlement sera mis à jour. De même, le prix de participation n'a pas encore été fixé (de l'ordre de 3 ou 4 euros par joueur). Normalement, le tournoi se déroulera le samedi mais pourra se prolonger jusqu'au dimanche, en fonction des horaires de début.

NOTE : ce règlement est susceptible d'être modifié, surtout si je reçois quelques bonnes idées / remarques. N'hésitez pas à m'envoyer vos suggestions (arhnyel@wanadoo.fr) !

Ce règlement est daté du 15 Août 2006.

Les inscriptions sont ouvertes !!

Pour vous inscrire, il suffit de faire parvenir votre liste d'armée dès que possible à Eric Arhnyel (arhnyel@wanadoo.fr). Les inscriptions seront closes la veille du tournoi, sauf cas exceptionnel. Une fois celle liste vérifiée et validée, vous recevrez un e-mail de confirmation ou de demande de modification si la liste n'est pas valide (avec les raisons).

REGLEMENT

Ce tournoi est pour Demonworld v2 (uniquement).

Le tournoi se fera en trois tours durant lesquels auront lieu une bataille par couple de joueurs. Les batailles se font en 1 contre 1 (d'où la notion de couple de joueurs), 8 tours de jeu durant lesquels s'affronteront des armées de 1600 points. Les parties ne dureront pas plus de 3 heures 30 et il est demandé aux joueurs de faire au moins 6 tours. Si la bataille n'est pas terminée lorsque les 3 heures 30 sont écoulées, le tour en cours doit être fini et la bataille s'achève alors sur ce résultat.

Ainsi, chaque joueur jouera trois batailles.

Aucune triche ne sera acceptée. Le fait de tricher sera sanctionné (élimination du joueur ou perte de points de victoire en fonction de la triche).

En cas de litige entre deux joueurs, l'arbitre tranchera en suivant les règles de Demonworld v2 et si aucune règle n'existe, l'arbitre fera s'appliquer la règle la plus neutre possible. L'arbitre reste maître du tournoi et aucune discussion du type « oui, mais » ne sera acceptée. Nous sommes là pour jouer, pas pour perdre du temps sur des points de règles plus ou moins ambigus. D'autant plus que vous avez le droit d'envoyer vos suggestions pour ce tournoi dès maintenant ! Profitez-en !

L'arbitre se réserve le droit de sanctionner un joueur pour perte de temps volontaire.

TOUTES les règles v2 seront utilisées, avec les modifications suivantes :

- Les phases d'ordre sont limitées à 1 minute, et chaque phase de jeu ne doit pas excéder 20 minutes (sauf les phases de corps à corps) – ceci est une bataille et aucun général aussi doué soit-il ne peut prendre des heures pour réfléchir aux mouvements de ses troupes ;
- toute carte de recrutement participant à une marche de flanc rentre sur le champ de bataille dans la formation qu'elle veut et avec l'ordre qu'elle veut ;
- les unités en HORDE ne sont pas comptées lors du calcul de la force de reconnaissance ;
- les grands socles volants hauts accordent un bonus de +5 pour le calcul de la force de reconnaissance ;
- toute carte de recrutement ayant un socle en forêt ne reçoit pas le bonus de charge donné par l'ordre ni ceux d'initiative donnés par une lance, un épieu ou une pique ;
- toute carte de recrutement d'infanterie en formation serrée (5 figurines par socle) ayant un socle en forêt combat avec un malus de 2 points (au corps à corps) ;
- le mouvement des personnages indépendants se fera de la manière suivante : après la première phase de tir mais avant le déplacement des unités en déroute, chaque joueur place un ordre à chacun de ses personnages (exceptions : Tauros et personnages impétueux) et tous les jetons sont retournés juste après et en même temps. Chaque jeton d'ordre détermine la phase durant laquelle les personnages se déplacent. Ainsi, si un héros reçoit un ordre M il se déplace durant la phase M mais pas après. Si un sorcier reçoit un ordre C il ne pourra se déplacer que pendant la phase C. Les ordres n'influent pas sur les capacités de tir et contact des personnages. A chaque phase de mouvement, le joueur ayant le plus petit nombre de personnages se déplaçant durant la phase peut choisir de déplacer ses personnages AVANT ou APRES ceux de son adversaire. En cas d'égalité, ce choix sera fait aléatoirement. Les sorciers souhaitant se reposer doivent recevoir un ordre T ;
- les rivières sont considérées comme des ruisseau et tout socle peut franchir une case d'eau non gelée suivant le tableau de mouvement ci-dessous (Inf. = infranchissable) :

Taille → Profondeur	1	2	3	4	Grands monstres	Chars et assimilés	Artillerie
1	5 PM	4 PM	3 PM	3 PM	3 PM	4 PM	Inf.
2	6 PM	5 PM	4 PM	3 PM	3 PM	5 PM	Inf.
3	Inf.	Inf.	Inf.	Inf.	3 PM	Inf.	Inf.

L'eau ne gêne pas l'établissement des lignes de vue ni le corps à corps. Les cases d'eau de profondeur 3 sont en fait des cases trop profondes pour que les soldats prennent le risque de s'y aventurer. Les traîneaux de combat ne peuvent pas franchir les cases d'eau non gelée ;

- les cases d'eau gelée sont très résistantes et pour les briser il faut une très grande force. L'artillerie peut tirer sur des cases d'eau gelée et les brise alors automatiquement. Un grand socle peut tenter un écrasement sur des cases d'eau gelée : la glace cède alors automatiquement et les cases brisées le sont juste derrière le grand monstre (il n'est pas pris dedans). Les cases d'eau non gelée en terrain enneigée sont franchissables comme des cases d'eau classique – toutefois un socle tombant dans une case d'eau qui lui est infranchissable est tué ;
- pour le déplacement des unités en terrain enneigé, on se réfère au tableau de mouvement donné dans le livret Isthak. Précisions : pour les unités non gênées par la neige et la glace, franchir une case d'eau gelée coûte 3 PM. Pour les unités non gênées

par la forêt (ou autre élément de terrain), on diminue le coût d'une telle case enneigée d'un PM (exemple : un elfe thanaril en forêt sous la neige ne dépense que 4 PM et pas 5) ;

- un feu naturel ou magique ne brûle ni le champ de bataille ni une machine de guerre (ni rien du tout) si le terrain est enneigé ;
- un personnage monté sur un char / traîneau / dragon / wyvern suit les mêmes règles que le char / traîneau / dragon / wyvern (il perd les bonus d'attaque de dos et de flanc, il n'est plus soumis au chant des harpies, etc.) mais il est toujours possible de les cibler indépendamment de leur monture / véhicule ;
- les pièces d'artillerie commencent la partie chargées ;
- les socles de volants hauts peuvent commencer la partie en vol haut ;
- les unités peuvent être placées dans la formation de leur choix dès le déploiement ;
- les Bouf'nains combattent les socles de nains avec une puissance majorée d'un point. Ils reçoivent un bonus de 2 points pour tous leurs tests de moral contre des nains et testent l'obéissance à 5 cases (contre des nains) ;
- les Throïgars ont les points de mouvement suivants : M:16 / C:12 / H:8 ;
- les Guerriers Cailanirs ont le droit de faire un carré ;
- pour recruter une unité de Dar Kalons il faut recruter une autre unité ou machine de guerre de la Caste des Guerriers ;
- les démons ne sont pas considérés comme des socles vivants (malgré ce qui est écrit dans le livret Morts-vivants).

Constitution des armées :

Les joueurs peuvent jouer n'importe quelle armée des livrets Demonworld v2 (Empire, orcs, gobelins, nains, elfes, elfes noirs, Isthak, Thain, nains) ainsi que des livrets morts-vivants v2 et taurans disponibles sur www.demonworld.fr (voir le Grimoire 7 pour le livret taurans).

Les armées doivent être prévues pour 1600 points et doivent respecter les quotas des livrets d'armées et les modifications indiquées plus haut.

Les figurines non peintes et de substitution seront tolérées mais nous vous demandons de faire un effort. Par contre, il est OBLIGATOIRE d'avoir une marque distinguant l'avant des socles.

Le compendium allemand n'ayant toujours pas été traduit, aucune de ses cartes de recrutement ne sera admise pour ce tournoi (ni familier, ni objet générique, ni éléments de terrain etc.).

Tout joueur Isthak a le droit de jouer en terrain enneigé, avec les restrictions indiquées dans le livret d'armée, et les modifications précisées dans le présent règlement (voir plus haut).

Mise en place du champ de bataille et déploiement :

Les batailles se feront sur 6 cartes (2 de largeur, 3 de profondeur). La zone de déploiement est de 10 hexagones (les joueurs ne sont pas obligés de se déployer au maximum de cette zone). Les demis hexagones n'ont pas le droit d'être utilisés.

Au début du jeu chaque joueur choisira trois cartes puis l'un des joueurs sera désigné attaquant, l'autre défenseur. Le défenseur placera les 6 cartes dont au moins une choisie par

l'attaquant « au milieu » (l'une des deux cartes centrales). L'attaquant choisira son côté de déploiement, le défenseur se placera en face.

Les déploiements d'armées seront simultanés et en secret (prévoir de quoi masquer votre déploiement). Les chevaucheurs de pégases et les éclaireurs montés gardent leurs capacités spéciales comme indiqué dans les livrets elfes et elfes noirs mais il faut décider avant le choix des cartes.

Il est demandé aux joueurs d'amener leurs cartes de terrain et leurs jetons.

Décompte des points de victoires – gagnants et perdants d'une bataille :

On comptera les points de victoires par point de vie. Ainsi, chaque socle blessé / tué rapportera quelques points à son adversaire. Voici quelques exemples :

- une unité de 10 socles avec 1 point de vie par socle coûtant 180 points perd 7 socles. L'adversaire gagne donc $(180/10)*7=18*7=126$ points ;
- une unité de 3 socles avec 3 points de vie par socle coûtant 210 points perd 1 socle (3 points de vie) et voit un autre socle blessé (2 points de vie). L'adversaire gagne donc $[210/(3*3)]*(3+2)=(210/9)*5=116,7$ points, qu'on arrondi à 117 ;
- un héros ayant 4 points de vie et coûtant 120 points est blessé et perd 3 points de vie. L'adversaire gagne $(120/4)*3=90$ points.

Les unités en déroute (sorties ou non du champ de bataille) à la fin de la partie sont considérées comme entièrement détruites et rapportent tous leurs points à l'adversaire.

Les machines de guerre et les hommes-arbres en feu à la fin de la partie sont considérés comme détruits et rapportent tous leurs points à l'adversaire.

Tout socle encore en vie, mais prisonnier dans l'estomac d'un Torgog à la fin de la partie est considéré comme détruit et rapporte donc tous ses points à l'adversaire.

Les objets magiques ne rapportent des points à l'adversaire que s'ils sont perdus ou détruits.

Si une carte de recrutement est soignée (ou récupère des socles par magie comme avec les morts-vivants), on ne prend en compte pour le décompte des points que les points de vie réellement perdus à la fin de la partie.

On arrondi au plus proche les calculs finaux.

Le gagnant de la bataille est le joueur ayant obtenu le plus de points de victoires. Il gagne alors la différence des deux totaux de points de victoires en points de tournoi. Le perdant va donc avoir un total de points de tournoi négatif. Pas de panique ! Il y a d'autres batailles et d'autres joueurs vont perdre des points !

Points de tournoi et classement :

A la fin du premier tour du tournoi, sera établi un classement provisoire par ordre décroissant du joueur ayant le plus de points de tournoi vers celui qui en a le moins. Les tours suivants modifieront ce classement provisoire dans le même ordre d'idée.

Le vainqueur du tournoi sera le joueur en tête du classement à la fin du troisième tour.

Qui joue contre qui ? :

Pour le premier tour de tournoi, les couples de joueur seront formés aléatoirement. Dès le deuxième tour, le classement provisoire donnera les couples de la manière suivant : le premier joueur affrontera le deuxième, le troisième affrontera le quatrième etc.

Contact :

Pour toute question, suggestion ou remarque, arhnayel@wanadoo.fr ou 06-63-99-07-40.

Logement / buvette :

B&B Hôtel

Péage A71, route de Vichy 63360 Gerzat - 04 73 16 12 73

<http://www.hotel-bb.com> (réservation en ligne possible).

Chambres avec 2 ou 4 petits lits possibles pour 35 ou 45 euros.

Fasthôtel

Les Courlandes, route de Vichy 63360 GERZAT - Tél. : 04 73 23 17 41 - Fax : 04 73 24 65 43

Hôtel Le Relais

5 PL 8 MAI 63360 GERZAT - Tél. : 04 73 24 82 12 - Fax : 04 73 23 18 97

1 pers : 18,75 / 22,75 Euros, 2 pers : 21 / 27 Euros ; Petit déjeuner 4 Euros.