



INVASION

Les 20 et 21 août 2011



RÈGLES ET SCÉNARIOS

En collaboration avec

LE GRIMOIRE

514-750-7737


GAME KEEPER
438-380-3939


LA FORGE DES JEUX

514-439-1865

Donjon
418-523-1511

Introduction

ND Invasion est un tournoi qui veut sortir un peu des limites habituelles dans lesquelles l'équipe du ND Open organise ses tournois. Tout en restant dans cette optique, nous tenons à vous offrir un tournoi qui sera dans les normes de qualité auxquelles nous vous avons habitués dans les dernières années! Ce premier ND Invasion aura lieu les 20 et 21 août 2011 au manège Côte-des-Neiges à Montréal.

Le principe de base du tournoi est de motiver les joueurs à se présenter en équipe pour augmenter leurs chances de gagner des prix, mais aussi que les victoires durement gagnées puissent influencer vos autres parties dans le tournoi.

Prenez bien la peine de lire ce document, la majorité de vos questions concernant le tournoi y seront répondues. Si malgré tout, il vous reste des questions, vous pouvez nous contacter à l'adresse e-mail suivante : ndopen@northerndefenders.org. L'équipe de ND vous souhaite un bon tournoi!

Horaire

Samedi 20 août 2011

Arrivée et inscription 08h15

Partie 1 08h45

Pause 1 11h15

Partie 2 11h45

Pause 2 14h15

Partie 3 14h30

Dimanche 21 août 2011

Partie 4 08h00

Pause 4 10h30

Partie 5 10h45

Pause 5 13h15

Partie 6 13h45

Pause 6 16h15

Prix 16h30

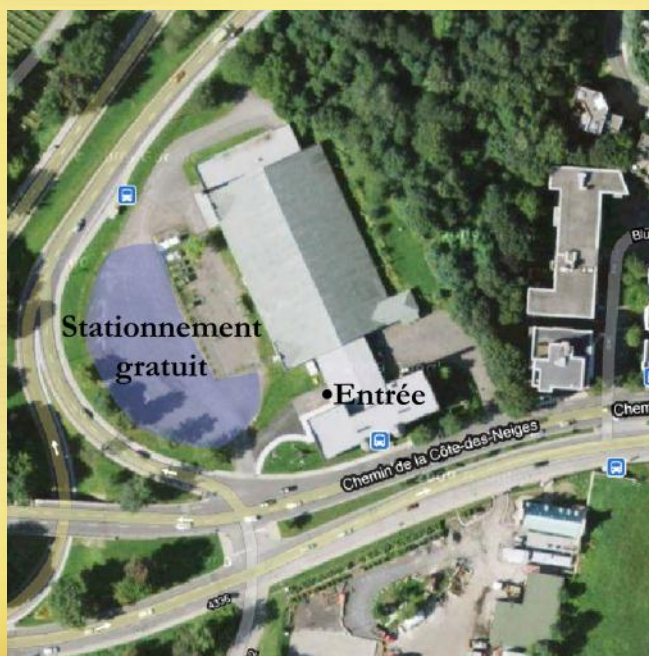
Lieu

Le tournoi aura lieu dans le manège militaire Côte-des-Neiges situé à l'adresse suivante :

4185 Cote-des-Neiges,

Montréal,

H3H 1X2



Les équipes

Une des particularités du ND Invasion est le système des équipes. Lors de votre inscription au tournoi, vous devrez vous inscrire dans une équipe d'un minimum de 4 joueurs et d'un maximum de 6 joueurs. Si vous n'êtes pas capable de trouver de partenaire pour former cette équipe, nous le ferons pour vous par le biais d'une équipe pick-up. Ceux qui ont une équipe devront lui trouver un nom et aviser les organisateurs à l'adresse e-mail suivante : ndopen@northerndefenders.org.

À la fin du tournoi, une moyenne des points que votre équipe aura recueillis dans la catégorie du Meilleur Général sera faite. Les équipes avec le meilleur pointage augmenteront leur chance de gagner les prix de présence. Par exemple, si nous avons 4 équipes, l'équipe ayant le plus de points aura quatre chances de gagner par joueur, la deuxième trois, la troisième deux et la dernière une seule.

Il est important de noter que plusieurs prix pourront être gagnés dans chaque équipe, mais que chaque joueur ne peut gagner qu'un seul prix (de participation ou dans une catégorie).

Les catégories

Best Overall

Le gagnant du trophée Best Overall est celui qui aura réussi à se démarquer le plus dans les trois grandes catégories du tournoi, soit le Meilleur Général, la Meilleure Présentation et le Meilleur Sportmanship. La catégorie du Meilleur Général représente 40 % du pointage final, la catégorie Meilleure Présentation représente 30 % du pointage final et la catégorie Meilleur Sportmanship représente 30 % du pointage final. Celui qui aura le plus haut total sera désigné le grand vainqueur du tournoi. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, Meilleur Sportmanship, Meilleur Général et Meilleure Présentation.

Meilleur Sportmanship

Le trophée Meilleur Sportmanship est remis au joueur ayant accumulé le plus de points en sportmanship au cours du tournoi. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, les points de Meilleur Général, Best Overall et Meilleure Présentation.

Les points de sportmanship sont donnés uniquement par vos adversaires. Pour chaque parties, jusqu'à 21 points sont distribués en fonction des questions qui suivent :

- Votre adversaire a été respectueux avec vous? – 3,5 pts
- Votre adversaire jouait à une vitesse acceptable? – 3,5 pts
- Votre adversaire était capable de résoudre les problèmes et accrochage de façon adéquate? – 3,5 pts

Quelle est votre impression personnelle générale du sportmanship de votre adversaire? 0-10 pts

À la fin du tournoi vous devrez voter pour votre adversaire préféré du tournoi, celui-ci recevra alors un boni supplémentaire de 2 points sur son sportmanship pour chaque vote reçu.

Total : 123 pts + 12 points pour les votes pour un total de 135 points et 30 % du Best Overall.



Meilleur Général

Le trophée du Meilleur Général est une combinaison des points accumulés à chaque partie en fonction des scénarios pour vos victoires et défaites et du pointage de composition d'armée qui vous sera attribué par vos adversaires. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, le Meilleur Sportmanship, la Meilleure Présentation et le Best Overall.

Composition d'armée

Votre liste d'armée doit contenir un maximum de 2500 points. Vous devez en envoyer une copie à l'adresse suivante : ndopen@northerndefenders.org au plus tard le dimanche 14 août 2011 à 21h00 pour que les organisateurs puissent réviser vos listes. Les participants qui respecteront cette échéance recevront un boni de 5 points à leur pointage dans la catégorie Best Overall.

Nous jouerons avec une liste d'armée fermée, mais votre adversaire pourra regarder votre liste à la fin de la partie. Vous devez donc vous présenter au tournoi avec une liste d'armée pour vous, une pour les organisateurs et une pour remettre à vos adversaires après chaque partie (soit un minimum de trois copies).

Votre liste d'armée doit contenir les informations suivantes :

- Votre nom et le nom de votre armée ;
- La valeur en points de chaque modèle/unité dans l'armée ;
- La valeur en points de chaque ajout d'équipement spécial et le modèle/unité qui possède cette amélioration ;
- Le pourcentage de points dépensés dans chaque catégorie (Personnage, choix de troupe, choix de spécial et choix de rare).
- Quel domaine de magie vos magiciens utiliseront durant le tournoi (ils ne peuvent pas changer de domaine entre chaque partie).

L'utilisation d'un logiciel tel Army Builder ou armyroster.com est conseillée, toutes les listes d'armée doivent être au minimum dactylographiées (aucune liste rédigée à la main).

Faites une double vérification de votre liste. Si une erreur est décelée, les organisateurs peuvent imposer des modifications dans le pointage du joueur fautif et de ses adversaires. Autre petite suggestion, faites vérifier votre liste par un ami! Si vous avez un doute sur la validité de votre armée, contactez un organisateur afin de ne pas avoir de problème le jour de l'événement. À noter que vous devez utiliser la version du livre d'armée la plus récente disponible. Si un livre d'armée paraît dans les 30 jours précédant le tournoi, vous avez la possibilité de jouer avec la version précédente si vous le désirez.

Les choix suivants sont bannis du tournoi :

- Livre de règles : Le parchemin de pouvoir
- Livre d'armée Haut Elfe : Teclis et le livre de Hoeth
- Livre d'armée Nain : Thorek
- Livre d'armée Démon du Chaos : Kairos, Skulltaker et le Masque



Attribution des points :

Des points de composition d'armée vous seront attribués par vos adversaires. Après chaque ronde, les joueurs devront donner un pointage de 0 à 5 points à leur adversaire en utilisant les lignes de conduite suivantes :

- L'armée respecte un thème.
- L'armée est plaisante à affronter.
- L'armée est bien équilibrée.

Une fois la partie terminée, vous devez remplir le rapport de bataille et le remettre au juge. Le rapport vous permet d'établir le nombre de points de partie que vous avez obtenu en fonction du scénario (15 points maximum) et de vos points de victoires (10 points maximum).

Total : 150 points pour les parties et 30 points de composition pour un total de 180 points et 40 % du Best Overall.

Meilleure Présentation

Le trophée de la Meilleure Présentation est remis au joueur recevant la plus haute note de présentation en combinant les points donnés par les juges et par les joueurs pour l'apparence de votre armée. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, les points de Best Overall, le Meilleur Sportmanship et les points de Meilleur Général. Chaque figurine d'une armée doit avoir un minimum de trois couleurs et avoir une base terminée pour être considérée complètement peinte. Si une armée possède une ou plusieurs figurines non peintes, elle recevra automatiquement une note de zéro dans son score de présentation et ne pourra évidemment pas gagner de prix dans la catégorie Meilleure Présentation.

L'évaluation et les pointages de la peinture pour les armées seront d'abord faits par les juges. Les cinq armées 100 % peintes qui auront obtenu les plus hauts pointages lors de l'évaluation seront soumises au vote des joueurs. Ces armées sélectionnées recevront un boni à leur pointage de présentation en fonction du nombre de votes qu'elles auront obtenu (celle ayant le plus de votes recevra 10 points, la deuxième 8 points, etc.).

Voici les critères sur lesquels les juges vont attribuer les points.

Peinture (60 pts)

- Armée complètement peinte avec au moins 3 couleurs – 20 pts
- Armée peinte d'une façon uniforme et ressemble à une armée – 0-10 pts
- Travail de la couleur – 0-10 pts
- Travail des détails (yeux, gemmes, lumières, etc.) – 0-10 pts
- Appréciation globale – 0-10 pts



Conversion (24 pts)

- Quantité des conversions – 0-12 pts
- Qualité, complexité et étendue des conversions – 0-12 pts

Base (12 pts)

- Bases toutes peintes et soclées – 6 pts
- Qualité des bases (détail, soclage, etc.) – 0-6 pts

Extra (11 pts)

- Plateau de présentation – 5 pts
- Qualité du plateau de présentation – 0-5 pts
- Quelque chose de plus (t-shirt d'équipe, pièce hors de l'ordinaire...) – 0-7 pts

Thème (12 pts)

- Armée respectant un thème évident – 0-6 pts
- Courte histoire de l'armée fournie – 0-6 pts

Total : 125 points + 10 points pour l'appréciation des joueurs pour un total de 135 points et 30 % du Best Overall

Modèles

Les modèles utilisés dans votre armée devront être WYSIWYG (what you see is what you get). Vous pouvez utiliser un maximum de 40 % de modèles provenant de compagnies autres que GW ou créés par vous-mêmes, mais ils doivent être facilement reconnaissables, de taille adéquate et sur la même grandeur de base que le modèle réel en plus de respecter l'univers GW. Les juges se réservent le droit de refuser les modèles de mauvais goût ou qui ne respectent pas les critères mentionnés ci-haut. Si vous avez des doutes, contactez les organisateurs à l'adresse ndopen@northerndefenders.org avec une photo du ou des modèles pouvant causer un litige et nous vous dirons ce qu'il en est.

Tables et Terrains

Chaque table sera déjà installée lors de votre arrivée. Pendant la durée du tournoi, vous ne pourrez pas déplacer les décors sur les tables, excepté si des scénarios vous y autorisent, si un sort vous permet de les déplacer ou encore si l'un de ceux-ci se fait détruire, (par exemple : un obstacle par un canon). Si l'un de ces événements se produit, vous devrez, à la fin de la partie, replacer les décors comme ils étaient au début de la partie.

Tous les terrains sont normaux à l'exception des forêts qui sont mystérieuses.



Scénarios

Au début de chaque jour, 4 scénarios vous seront remis. Les scénarios du jour 1 doivent être utilisés le jour 1, les scénarios excédentaires seront perdus. Les scénarios du jour 2 doivent être utilisés le jour 2, les scénarios excédentaires seront perdus. Avant chaque bataille, le joueur ayant le plus de points accumulés durant ses parties précédentes devra choisir en premier quel scénario il veut jouer. Par la suite, le second joueur choisira le scénario qu'il désire jouer. Si les deux joueurs ont le même nombre de points, lancez un dé, le joueur ayant le plus haut résultat choisira son scénario en premier.

Il est important de noter que tous les scénarios n'utilisent pas le même déploiement. Si les deux scénarios choisis n'utilisent pas le même déploiement, vous devez utiliser le déploiement décrit dans le scénario du joueur qui a choisi son scénario en premier. Ceci peut donc avantager le deuxième joueur qui choisit, étant donné que vous aurez l'occasion de prendre en considération le déploiement du premier scénario choisi.

À la fin de la partie, vous devez faire initialiser la feuille de scénario que vous avez utilisé par votre adversaire et la remettre avec la feuille de résultat. Par conséquent, chaque scénario ne peut être utilisé qu'une seule fois par joueur.

Les scénarios bonis

Ceci est un autre élément particulier du ND Invasion. Chaque fois que vous gagnez une partie par un nombre de points déterminés par votre scénario, vous gagnez un petit quelque chose de particulier que vous pouvez utiliser lors d'une prochaine partie.

Certaines règles s'appliquent :

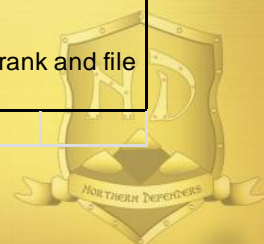
- Vous ne pouvez pas utiliser un même boni plus d'une fois pendant le tournoi.
- Si votre boni doit être déployé, appliqué à une unité, etc. cela doit être fait avant le début de la phase de déploiement, mais après la sélection des scénarios par les deux joueurs.
- À la fin d'une partie où vous avez utilisé un boni, vous devez le remettre avec la feuille de résultat, initialisé par votre adversaire.
- Vous ne pouvez pas utiliser plus d'un boni par partie.

Contrôle des objectifs

Chaque fois qu'il est question de contrôler un objectif ou une bâtisse, fiez-vous au tableau suivant pour déterminer le nombre de modèles dont vous avez besoin pour former une unité capable de contrôler un objectif. Les modèles doivent faire partie d'une seule unité pour compter. Notez que pour contester un objectif, une unité ennemie doit respecter les mêmes conditions.

Type d'unité	Infanterie	Bête	Cavalerie	Infanterie monstrueuse	Cavalerie monstrueuse	Personnage*	Monstre	Chariot
Nombre de modèle	10	10	5	5	3	N. A.	N. A.	3

*Un personnage dans une unité de même type compte pour 1 modèle de ce type, donc 9 rank and file d'infanterie et un personnage de même type compte pour 10 modèles.



Liste de rappel

- ◇ Livre de règle
- ◇ Livre d'armée
- ◇ Dés
- ◇ Règle à mesurer
- ◇ Colle à plastique et à metal
- ◇ Modèles
- ◇ Document de règles et scénarios du tournoi



Scénario 01 Jour 01 – Chasseur de magicien

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 145 du livre de règle de Warhammer.

Objectif :

- Chaque personnage ou unité ennemi qui commence la partie avec un niveau de magie de 3 ou plus vous donne un boni de 7 points à la fin de la partie s'il est tué/détruit.
- Chaque personnage ou unité ennemi qui commence la partie avec un niveau de magie de 2 ou 1 vous donne un boni de 4 points à la fin de la partie s'il est tué/détruit.
- Vous pouvez faire un maximum de 15 points de cette façon.
- Les 10 points restants sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 01 Jour 01 – Chasseur de magicien

Si vous gagnez cette partie par 5 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors d'une prochaine partie de votre choix, vous pourrez déployer dans votre zone de déploiement une « Elven Waystone » telle que décrite à la page 125 du livre de règle de Warhammer.



Scénario 02 Jour 01 – Rampage!!!

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 149 du livre de règle de Warhammer.

Objectif :

- Massacrer votre adversaire. Vous gagnez des points supplémentaires en fonction de l'écart des points de victoire qui sont en votre faveur.
- Pour 600 points, vous gagnez 5 points supplémentaires.
- Pour 1000 points, vous gagnez 10 points supplémentaires.
- Pour 1500 points, vous gagnez 15 points supplémentaires.
- Les 10 points restants sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 02 Jour 01 – Rampage!!!

Si vous gagnez cette partie par 7 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors de l'une de vos prochaines parties, vous pourrez choisir l'une de vos unités qui gagnera la règle frénésie telle que décrite à la page 70 du livre de règle de Warhammer. Les unités déjà frénétiques ne gagnent aucun boni. Les personnages ne sont pas affectés.



Scénario 03 Jour 01 – Chasseur de tête

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 144 du livre de règle de Warhammer.

Objectif :

- Vous devez tuer les personnages ennemis pour gagner des points de scénario supplémentaires.
- Chaque choix de seigneur tué à la fin de la partie vous donne 5 points.
- Chaque choix de héros tué à la fin de la partie vous donne 3 points.
- Vous pouvez faire un maximum de 15 points de cette façon.
- Les 10 points restants sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 03 Jour 01 – Chasseur de tête

Si vous gagnez cette partie par 7 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors de l'une de vos prochaines parties, vous pourrez choisir l'une de vos unités qui gagnera un point de commandement. Les personnages ne sont pas affectés.



Scénario 04 Jour 01 – Brisez la ligne

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 144 du livre de règle de Warhammer.

Objectif :

- Pour chacune de vos unités qui finit la partie dans la zone de déploiement ennemie, vous gagnez 3 points.
- Vous pouvez faire un maximum de 15 points de cette façon.
- Les 10 points restant sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 04 Jour 01 – Brisez la ligne

Si vous gagnez cette partie par 6 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors de l'une de vos prochaines parties, vous pourrez choisir l'une de vos unités qui gagnera un point de mouvement.



Scénario 01 Jour 02 – Brûlez les drapeaux

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 148 du livre de règle de Warhammer.

Objectif :

- Vous devez capturer les bannières ennemies pour faire des points.
- Chaque bannière capturée à la fin de la partie vous donne 3 points.
- Si vous capturez la grande bannière de votre adversaire avant la fin de la partie vous gagnez 5 points.
- Vous pouvez faire un maximum de 15 points de cette façon.
- Les 10 points restants sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 01 Jour 02 – Brûlez les drapeaux

Si vous gagnez cette partie par 8 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors de l'une de vos prochaines parties, vous pourrez augmenter la distance de la règle « Inspiring Presence » OU « Hold Your Ground » à 18" pour votre général OU votre grande bannière.



Scénario 02 Jour 02 – Le roi de la montagne

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 144 du livre de règle de Warhammer.

Objectif :

- Vous devez terminer la partie avec le contrôle du centre de la table. Pour contrôler le centre de table, vous devez avoir une unité à 6" ou moins du centre de la table à la fin de la partie.
- Si votre armée est la seule à posséder une unité dans le 6" du centre de la table à la fin de la partie vous gagnez 15 points.
- Si votre armée et celle de votre adversaire possèdent toutes les deux un minimum d'une unité dans le 6" du centre de la table à la fin de la partie, vous gagnez 7 points.
- Si vous ne possédez pas d'unité à 6" et moins du centre de la table à la fin de la partie, vous faites 0 points.
- Les 10 points restant sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 02 Jour 02 – Le roi de la montagne

Si vous gagnez cette partie par 7 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors de l'une de vos prochaines parties, vous pourrez déployer dans votre zone de déploiement un « Idol of Gork » tel que décrit à la page 125 du livre de règle de Warhammer.



Scénario 03 Jour 02 – Attrapez-les

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 144 du livre de règle de Warhammer, mais au lieu d'avoir une zone de déploiement de 12" par 96", la zone est de 6" par 96". Vous devez aussi placer deux objectifs, l'un à 24" de votre bord de table et 12" du bord de table à votre gauche, le second à 24" de votre bord de table et à 12" du bord de table à votre droite.

Objectif :

- Vous devez contrôler les deux objectifs. Pour se faire, vous devez avoir une unité à 3" de l'objectif sans que votre adversaire ne fasse de même.
- Vous gagnez 7 points si vous contrôlez un objectif.
- Vous gagnez 4 points pour un objectif contesté par une unité adverse aussi à 3" de l'objectif.
- Si vous contrôlez les deux objectifs sans qu'ils soient contestés, vous obtenez 15 points.
- Les 10 points restants sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 03 Jour 02 – Attrapez-les

Si vous gagnez cette partie par 5 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors de l'une de vos prochaines parties, vous pourrez déployer dans votre zone de déploiement un « Magic Circle » tel que décrit à la page 125 du livre de règle de Warhammer.



Scénario 04 Jour 02 – Tuez ces bâtards!

Déploiement : Le déploiement s'effectue comme illustré à la page 148 du livre de règle de Warhammer.

Objectif :

- Votre adversaire doit choisir une de ses unités (pas un personnage ou un monstre) que vous devez détruire.
- Si vous détruisez complètement cette unité ou la faites fuir hors de la table, vous gagnez 15 points.
- Si vous faites fuir ou détruisez 50 % et plus de cette unité, vous gagnez 7 points.
- Les 10 points restants sont accumulés en fonction du nombre de points de victoire que vous avez fait et de la charte suivante :

Points	Gagnant	Perdant
0-300	5	5
301-600	6	4
601-900	7	3
901-1200	8	2
1201-1500	9	1
1501 et +	10	0

Boni scénario 04 Jour 02 – Tuez ces bâtards!

Si vous gagnez cette partie par 8 points de partie (total points de victoire et points de scénario) ou plus, lors de l'une de vos prochaines parties, vous pourrez déployer dans la zone de déploiement adverse une « Sinister Statue » telle que décrite à la page 125 du livre de règle de Warhammer.

