



LEVEE EN MASSE 2-3 juin 2018
Tournois Antique-Haut Moyen-Age et Médiéval
Règles SWORDPOINT, 28mm.
1000 pts Classical and Dark ages, 1250 pts Médiéval

Les deux tournois respecteront le même format décrit ci-dessous.

Les participants doivent normalement apporter leur propre armée et fournir leur liste d'armée pour validation à l'adresse suivante avant le 18 mai 2018.

Les deux tournois suivront les règles publiées ainsi que les erratas publiés avant le 1er mai sur le site de gripping beast ou le forum associé.

Le tournoi Antique/Haut Moyen-Age comprend les listes des suppléments Classical Age et Dark Ages.

Cependant les listes suivantes peuvent être utilisées pour le tournoi en Médiéval : Mayan, Korean, Hindu India, Champa, Ethiopian, Christian Spanish, Al-Andalus and Granada, Japanese, Khmer Empire, Later Irish, Pecheneg, Khitan Empire, Norman and Breton, Seljuk Turks, Song China, Ghaznavid, Early Polish, Georgian, Turcoman, Capetian France, Early Medieval Hungarian, North African Berbers, Later Byzantine, Early Italian States and Cuman or Kipchak.

Une liste qui comprend des lances médiévales (Lance et non Spear) est destinée au tournoi médiéval, de même pour toute liste incluant au moins une artillerie.

Le budget pour le tournoi antique/haut moyen-âge (dark age) sera de 1000 pts.

Le budget pour le tournoi médiéval sera de 1250 pts.

Un dépassement de ce budget est possible s'il est strictement inférieur à la valeur de la base la moins chère.

Les armées doivent être totalement peintes et soclées.

Les figurines doivent représenter le plus fidèlement possible l'équipement qu'elles peuvent utiliser. Une tolérance est appliquée mais elle doit conduire à un signalement auprès de l'autre joueur. Ainsi des légionnaires peuvent être visiblement équipés d'une seule épée mais posséder dans leur liste un pilum (heavy throwing spear). De même, il faut au moins que deux bases d'une unité bénéficiant d'une armure comporte des armures sur ses figurines. Si un chef d'unité est équipé d'une armure, mais pas son unité, cela doit être aussi signalé en début de partie.

De même on signalera toutes les formations combinées ou mixte.

Chaque joueur apportera trois listes d'armée identiques, une pour l'arbitre, une autre pour ses adversaires et une dernière pour lui.

Un modèle sera fourni en retour de l'inscription pour remplir sa liste d'armée.



LEVEE EN MASSE 2-3 juin 2018
Tournois Antique-Haut Moyen-Age et Médiéval
Règles SWORDPOINT, 28mm.
1000 pts Classical and Dark ages, 1250 pts Médiéval

Pour les joueurs venant de loin, le club dispose de deux armées, indienne classique et séleucides et des joueurs du club peuvent aussi prêter leur armée. Merci de contacter les organisateurs si nécessaire.

Durée du tournoi

Le tournoi se joue en cinq manches, avec pour la dernière manche une table finale réunissant les deux participants ayant cumulé le plus haut score.

Une partie s'arrête :

- 1) lorsqu'au moins l'une des deux armées est en déroute.
- 2) lorsqu'un des deux joueurs abandonne, on considère alors son armée en déroute.
- 3) lorsqu'à la fin d'un tour il n'est plus possible d'avoir le temps de jouer le suivant, soit un minimum de 15mn avant la fin de la manche.
- 4) lorsque l'on atteint le 12eme tour (tombée de la nuit)

Score d'un joueur :

Les résultats possibles sont calculés en points :

Victoire : 6 pts si le joueur gagne au PV avec un écart supérieur à 100 ou s'il parvient à faire dérouter l'armée adverse.

Bataille indécise : 2 pts si le joueur n'a pas plus de 100 PV d'écart avec son adversaire

Bataille indécise : 2 pts si les deux joueurs voient leur armée dérouter.

Défaite : 1 pt si l'adversaire est victorieux.

On ajoutera 1pt par étoile possédée par l'adversaire pour un joueur victorieux.

Les PV seront comptabilisés dans tous les cas afin de déterminer les vainqueurs et résoudre les cas éventuels d'égalité.

Les scores en PV utiliseront celles des règles de la page 10. Les PV sont calculés selon la partie droite de la page. On additionnera en complément 500 PV en cas de déroute de l'armée adverse sans avoir dérouté soi-même.

Un système de mission tirée aléatoirement pourra apporter des bonus. Ces missions ne sont révélées qu'à la fin de la partie lors du décompte des points.

Les missions possibles sont :



LEVEE EN MASSE 2-3 juin 2018
Tournois Antique-Haut Moyen-Age et Médiéval
Règles SWORDPOINT, 28mm.
1000 pts Classical and Dark ages, 1250 pts Médiéval

- 1) Abattre le général adverse ou le faire fuir du terrain (+200 PV)
- 2) Contrôler le centre du terrain dans un rayon de 12" sans présence d'unité formé ennemie (+200 PV)
- 3) Faire sortir des unités dans un rayon de 12" du centre de la zone de déploiement adverse (+200PV)
- 4) Contrôler au moins une colline douce sans présence adverse à 4" (+200 PV)
- 5) Destruction de la puissance de l'adversaire : toute unité détruite sur le champs de bataille compte 50% en PV supplémentaire, bonus maximum de 200 PV.
- 6) Destruction de l'élite adverse : la destruction ou la déroute de l'unité la plus chère en PV apporte un bonus doublé en PV, si la plus chère est détruite, la suivante donnera aussi un bonus et ainsi de suite, le tout dans la limite d'un bonus maximum de 200 PV.

Organisation des manches

Lors de la première manche, les paires de joueurs seront formées en privilégiant :

- la rencontre avec de nouveaux joueurs
- le caractère le plus historique possible de la rencontre.

Lors des manches suivantes, les mieux classés lancent des défis à des joueurs qu'ils n'ont pas encore rencontrés.

Un tableau récapitulatif permettra de faciliter l'attribution des tables.

Des joueurs supplémentaires pourront venir intégrer le tournoi en cours de route, à la discrétion des organisateurs et principalement pour compléter des tables.

Pour la dernière manche, les joueurs se rencontreront en fonction de leur classement.

Les deux meilleurs se rencontrent sur une table finale et scorent un bonus double pour les étoiles, s'il y a lieu. Le joueur victorieux de la table finale sera le vainqueur du tournoi. En cas d'égalité, un joueur d'une autre table pourra être déclaré vainqueur.

Le temps de jeu est limité à deux heures trente par manche, placement des armées inclu.

Cependant la dernière manche sera de trois heures.

Terrains



LEVEE EN MASSE 2-3 juin 2018
Tournois Antique-Haut Moyen-Age et Médiéval
Règles SWORDPOINT, 28mm.
1000 pts Classical and Dark ages, 1250 pts Médiéval

La taille des terrains seront de 1m60 sur 1m20 (A VERIFIER)

Les terrains sont prédéterminés.

Ils sont de trois types :

- 1) Un terrain dense avec six éléments dont trois forêts, une broussaille, une colline escarpée et une colline douce.
- 2) Deux terrains avec trois à quatre éléments dont une colline douce.
- 3) Un terrain dégagé avec une seule colline douce.

Les terrains peuvent être modifiés selon les règles spéciales de swordpoint. Les joueurs qui peuvent générer un terrain supplémentaire devront apporter leur élément.

Le scénario joué sera celui du Hidden Deployment de la section Download du site de Gripping Beast.

Une fiche représentant le terrain et les zones de déploiement sera donnée à chaque joueur.

Le déploiement de l'artillerie puis de wagons se fera préalablement à l'ensemble du reste de l'armée.

Emploi du temps du tournoi :

Samedi 3 juin de 8h45 à 17h45

8h45-9h15	Enregistrement	
9h15-11h45	Première manche	Rencontre historique avec un nouveau joueur
12h15-14h45	Deuxième manche	Système de défis
15h15-17h45	Troisième manche	Système de défis, scénario Gruuiik.

Dimanche 4 juin de

9h30- midi	Quatrième manche	Système de défis
12h30-15h30	Dernière manche	Ronde finale en fonction du classement de la quatrième manche / Tables finales
15h45-16h00	Résultats et prix	



LEVEE EN MASSE 2-3 juin 2018
Tournois Antique-Haut Moyen-Age et Médiéval
Règles SWORDPOINT, 28mm.
1000 pts Classical and Dark ages, 1250 pts Médiéval

Chaque tournoi donnera un classement final, les trois premiers recevront des prix.

Un prix spécial sera attribuée à la plus belle armée (Antiques et Médiévales confondues)

Un prix sera attribué pour le joueur le plus fair-play.

D'autres prix seront attribués selon le bon vouloir et l'humour particulier des organisateurs.

A 11h45 le samedi et midi le dimanche, les joueurs pourront bénéficier des victuailles qui leur sont réservées.

Règle spéciale de déploiement en fonction de la mobilité des armées :

Chaque unité génère éventuellement des points de mobilité selon le tableau suivant

Type d'unité	OS	OL	OD
Infanterie	0	1	2
Cavalerie	0	2	4
Cavalerie avec D=3	0	1	2
Chars	0	2	-
Eléphants / Artillerie / Wagons	0	-	-

(OS : Ordre Serré ou Close Order, OL : Ordre Lâche ou Open Order, OD : Ordre Dispersé ou Skirmish)

La somme des mobilités de toutes les unités correspond à la mobilité de l'armée.

On divise ensuite la plus mobile par la moins mobile afin d'obtenir un rapport comparatif.

Par exemple si l'armée A a 6 de mobilité et l'armée B 12, B étant la plus mobile, on divisera 12 par 6 pour obtenir un rapport de $12/6 = 2$. L'armée B sera donc deux fois plus mobile.

Le tableau ci-dessous donne les conséquences en termes de jeu.

Comparaison des mobilités et conséquences



LEVEE EN MASSE 2-3 juin 2018
Tournois Antique-Haut Moyen-Age et Médiéval
Règles SWORDPOINT, 28mm.
1000 pts Classical and Dark ages, 1250 pts Médiéval

Rapport comparatif	Minimum	Déploiement	Terrain
Insuffisant (ratio inférieur à 1.5)	0	0	0
Supérieure ou égal à 1.5	4	Etendre d'un côté	0
Supérieur ou égal à 2	6	Etendre des deux	1
Supérieur ou égal à 3	10	Marche de flanc	3

Si lors de la comparaison, la mobilité d'une armée n'atteint pas le minimum de mobilité nécessaire, elle remonte d'une ligne jusqu'à ce que ce minimum soit atteint. *Ainsi si l'armée A détient 8 pts de mobilité et l'armée B 1pts, l'armée A ne sera pas considérée quatre fois supérieur (Malgré un rapport de 8 mais un minimum de 10 non atteint), mais simplement deux fois supérieur (minimum à 6 réalisé avec son score de mobilité de 8).*

Les effets de la mobilité :

Etendre d'un côté signifie que la limite de 12" d'un des petits bord de table est supprimé, au choix du joueur qui doit l'annoncer avant le déploiement..

Etendre des deux signifie que la limite de 12" des petits bords de table est supprimée.

Marche de flanc : on étend des deux côtés mais on peut mettre en plus hors de table, jusqu'à 25% de ses unités arrondies au plus bas, elle peut comprendre un leader, mais pas le général. Le joueur indique sur un papier qu'il place sous un décors la localisation de sa marche de flanc, s'il ne marque rien, c'est une fausse marche de flanc et l'unité pourra arriver par sa zone de déploiement initiale.

On teste une marche de flanc pour sa rentrée comme pour une unité sortie de table le tour précédent et cela dès le second tour, au choix du joueur qui peut délayer l'arrivée. Toutes les unités de la marche de flanc arrivent en même temps.

Test de cohésion avec ces modificateurs :

Condition de la marche de flanc	Modificateur
Que des OS	-3
Présence d'OS	-2
Présence d'OL	-1
Que des OD	+2
Bonus leader	Selon
Par tour d'arrivée raté	+2

En absence de leader, on prend la plus haute cohésion présente dans la marche de flanc.

Le point d'arrivée de la marche de flanc dépend de sa vitesse calculée en fonction de l'unité la plus lente présente dans la marche de flanc.



LEVEE EN MASSE 2-3 juin 2018
Tournois Antique-Haut Moyen-Age et Médiéval
Règles SWORDPOINT, 28mm.
1000 pts Classical and Dark ages, 1250 pts Médiéval

Tour	Vitesse de 8"	Vitesse de 12"	Vitesse de 16"
2	20	24	28
3	28	36	40
4	36	48	48
5	48	48	48

S'il y a plusieurs unités, une unité peut suivre une autre sur le même point d'entrée ou entrer par un point inférieur en distance jusqu'à 20".

Terrain

Pour chaque point de terrain acquis, le joueur peut, avant le déploiement :

- 1) Tenter d'éliminer un élément de terrain sur un 3+ (plusieurs tentatives possibles)
- 2) Faire pivoter un élément de terrain (sauf rivière) sur un 2+ (une seule tentative)
- 3) Tenter de déplacer un terrain sans changer son orientation de 3d6 " sur un 3+, sans qu'il atteigne la zone de déploiement adverse (une seule tentative)

Note : des clarifications/interprétations de règles seront fournies avant les tournois.