

BRACE FOR IMPACT !

Tournoi non officiel de Battlefleet Gothic

1er tournoi "Brace for Impact" proposé par le forum BFG-FR. Rencontres ludiques et amicales, ouvertes à tous les joueurs quelque soit leur niveau.

A) Lieu et horaires

Le tournoi aura lieu à la Waaagh Taverne les 6 et 7 juin 2015.

Waaagh Taverne
16 Rue Stanislas, 75006 Paris
tel : 09 82 24 14 23

Le tournoi débutera le samedi à 09h45 jusqu'à 20h, puis le dimanche de 9h45 à 14h. Un concours de peinture aura lieu ensuite de 14h à 15h.

En cas de problème ou de questions, n'hésitez pas à contacter les organisateurs :

tel : 06 41 94 17 41 (Uvo) / 06 81 57 05 16 (Pix)

mail : brace.for.impact.paris@gmail.com

Lien T³ : <http://www.tabletoptournaments.net/fr/tournoi/brace-for-impact>

B) Dates importantes

6 avril 2015 : ouverture des inscriptions

6 mai 2015 : date limite d'inscription et règlement du PAF.

6 et 7 juin 2015 : tournoi

C) PAF et Restauration

Nous demandons à chaque participant du tournoi une Participation aux Frais (PAF) de 18€.

Cette participation inclus 2 repas composé d'un sandwich (hot dog, panini) et d'une boisson (bière ou soft) et permet l'achat et la réalisation des décors et tables utilisés pour le tournoi.

Le repas du samedi soir n'est pas inclus dans le PAF, mais il sera possible de manger sur place ou à proximité avec les participants et les organisateurs.

Le PAF est à régler directement aux organisateurs au plus tard le 6 mai 2015

- par chèque (à l'ordre de Pierrick Paillet, 80 av. de la div. Leclerc, 92160 ANTONY)
- ou via Paypal (adresse : uvogovine@hotmail.com)

En cas de désistement, si celui ci à lieu avant le 6 mai 2015, le participant sera remboursé intégralement. Cependant, si celui-ci à lieu moins d'un mois avant le tournoi, aucun remboursement ne pourra être effectué.

D) Inscriptions

Les inscriptions sont ouvertes du 6 avril au 6 mai 2015.

Il faut pour cela envoyer un mail directement aux organisateurs à l'adresse :

brace.for.impact.paris@gmail.com

en indiquant :

- son nom / prénom et pseudo éventuel
- le type de flotte choisie (liste Gothique, Tyranides avant garde, Tau Kor'or'Vesh etc ...)
- son expérience du jeu (débutant, joueur occasionnel, confirmé, expert ...)
- (la liste de flotte éventuelle)

ou via le site T3 à l'adresse :

Il est possible de se pré-inscrire en envoyant simplement les trois premiers éléments, mais l'inscription ne sera effective qu'à la réception de la liste de flotte et du PAF (au plus tard le 6 mai 2015)

E) Liste de flotte et règles

Nous utilisons les règles du livre de base (Bluebook), de l'extension Armada et les modifications apportées par la FaQ2007. Attention, les modifications de règles de la FaQ2010 ne sont pas utilisées.

Les listes de flottes autorisées sont celles du Bluebook, d'Armada et de la FaQ2010. Les listes non-officielles (Warprift, BFG-FR etc ...) ne sont pas autorisées.

L'intégralité de la flotte doit être peinte (2 couleurs minimum)

Listes de flotte :

Les joueurs doivent fournir 2 listes construites selon une seule liste de flotte, une à 1200 pts incluant un amiral et ses éventuelles relances et une à 750pts (l'amiral est une option).

Attention, on parle bien de liste de flotte et non de race. La liste Armageddon est donc différente de la liste Gothique. En cas de doutes / questions, n'hésitez pas à contacter les organisateurs.

De plus, chaque joueur dispose de 3 "**options de réserve**" pour sa flotte à 1200 pts et 1 seule pour celle de 750pts que vous pouvez attribuer à un vaisseau de ligne ou à un escadron d'escorteurs. Un même vaisseau ou escadron peut avoir plusieurs options.

Chaque "**options de réserve**" vous permet de remplacer l'unité sélectionnée par une unité (vaisseau de ligne ou escadron d'escorteurs) de même valeur en points ou inférieure, qui doit être notée dans la liste de flotte.

Exemple : Le lunar "Roger" peut s'échanger avec un escadron de 4 Sword et 1 Firestorm.

Le joueur peut choisir librement d'utiliser (ou non) une ou plusieurs "**options de réserve**" au début de chaque partie pour s'adapter au scénario et à son adversaire. Par exemple, une flotte pourra choisir de privilégier des batteries pour lutter contre un eldar, ou des pièces d'artillerie pour affronter un nécron.

Les commandements des croiseurs et escadrons d'escorteurs seront tirés au début du tournoi en présence des organisateurs et conservés pendant toutes les parties. Les escadrons d'escorteurs seront fixés dans la liste de flotte mais les croiseurs peuvent se mettre librement en escadron ou non au début de chaque partie.

Ce tournoi est une rencontre ludique et joyeuse entre passionnés dans un cadre amical, accueillant à la fois des débutants et des joueurs confirmés. En cas de liste abusive, les organisateurs se réservent le droit de demander des modifications au joueur concerné. S'il n'est pas possible de parvenir à un accord, la liste pourra être refusée.

F) Déroulement

Le tournoi se déroule en 5 parties réparties sur les deux jours selon le principe de la "ronde suisse" : Une victoire rapporte 3pts, une égalité 1pts et une défaite 0pts (voir conditions dans les scénarios en annexe). Après chaque partie, les joueurs sont classés en fonction des points gagnés et affrontent des joueurs avec un score similaire.

Samedi

9h45 - 10h15 : Arrivée des joueurs, pot d'accueil et présentation des règles.

10h30 - 13h30 : 1ère partie, 1200 pts

13h30 - 14h15 : Pause repas

14h30 - 16h : 2nde partie, 750 pts

16h15 - 17h45 : 3ème partie, 750 pts

18h15 - 19h45 : 4ème partie, 750 pts

Dimanche

9h45 - 10h : Arrivée des joueurs

10h15 - 13h30 : 5ème partie 2 vs 2 , 1200 pts chacun

13h30 - 14h15 : Repas

14h15 - 18h : concours de peinture & bourse aux échanges

15h : Remise des prix

La 1ère partie est une partie classique inspirée du "Duel de Croiseur" pour s'échauffer calmement.

Les 2nd, 3ème et 4ème parties seront jouées selon les scénarios "Appât" et "Convoi" en tirant aléatoirement le scénario.

La 5ème partie se déroulera en équipe et comptera double dans le résultat final. Les équipes seront composés en fonction du score des joueurs de manière à ce que le meilleur joueur soit allié au moins bon etc ...

ANNEXE : Scénarios

Duel de flotte (1ère partie)

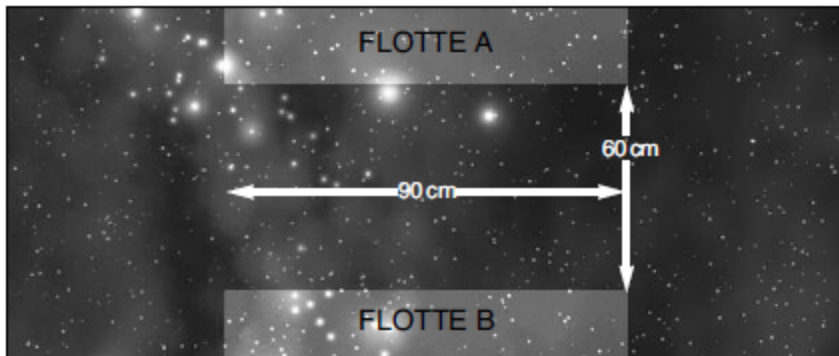
Forces :

1200 pts de chaque côté

Déploiement :

Lancez un D6, le plus haut résultat choisi sa longueur de table et commence à se déployer.

Chaque joueur déploie ensuite un escadron à tour de rôle.



1er tour :

Chaque joueur lance un D6, le plus haut résultat choisi s'il commence ou non.

Durée de la partie :

8 tours ou jusqu'à la destruction / désengagement complet d'une des deux flottes.

Conditions de victoire :

Les règles de points de victoire sont utilisées normalement.

A l'issue de la partie, si l'écart entre les deux joueurs est inférieur à 100 pts, il s'agit d'une égalité, sinon le camp ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

Appât (2nde, 3ème et 4ème partie)

Forces :

750 pts de chaque côté.

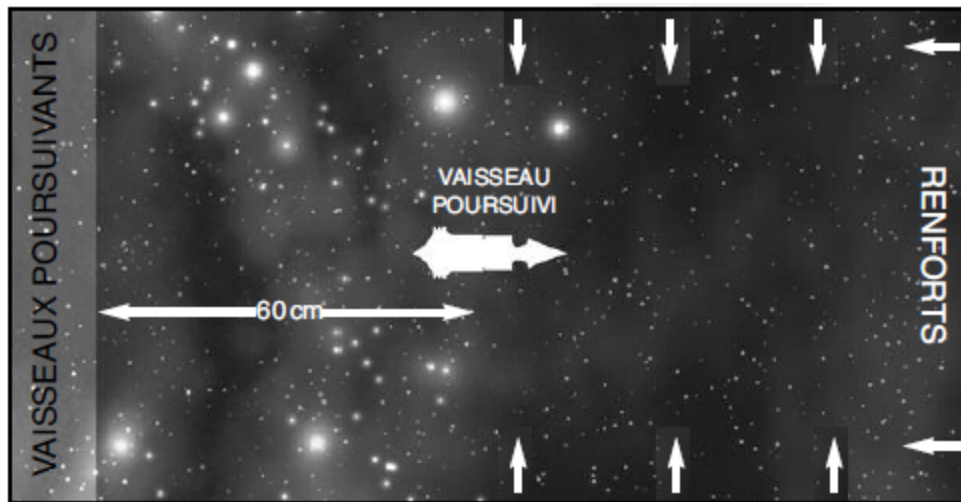
Déploiement :

Lancez un D6, le plus haut résultat est l'attaquant.

Le défenseur doit choisir l'un de ses vaisseaux de ligne comme appât et le déploie au centre de la table, face à l'une des largeurs de la table. Le reste de sa flotte est gardé en réserve.

L'attaquant se déploie derrière l'appât.

Exception : les tyranides sont automatiquement l'attaquant dans ce scénario.



1er tour :

Le défenseur commence la partie

Durée de la partie :

8 tours ou jusqu'à la destruction / désengagement complet d'une des deux flottes.

Conditions de victoire :

Les règles de points de victoire sont utilisées normalement.

A l'issue de la partie, si l'écart en points de victoire entre les deux joueurs est inférieur à 75 pts, il s'agit d'une égalité, sinon le camp ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

Règles spéciales :

Les renforts du défenseur peuvent entrer en jeu au début de n'importe quel tour, même du premier.

Lorsqu'ils entrent en jeu, ils peuvent le faire par la largeur opposée à celle de l'attaquant. S'ils entrent en jeu après le 1er tour, ils pourront également être déployés sur les longueurs de la table à une distance de 30cm par tour écoulée de la largeur opposée à celle de l'attaquant.

Donc tour 1 : 0 cm, tour 2 : 30 cm, tour 3 : 60 cm, tour 4 : 90cm etc ...

Les renforts peuvent normalement recevoir des ordres lorsqu'ils arrivent.

Convoi en couloir (2nde, 3ème et 4ème partie)

Forces :

750 pts de chaque côté.

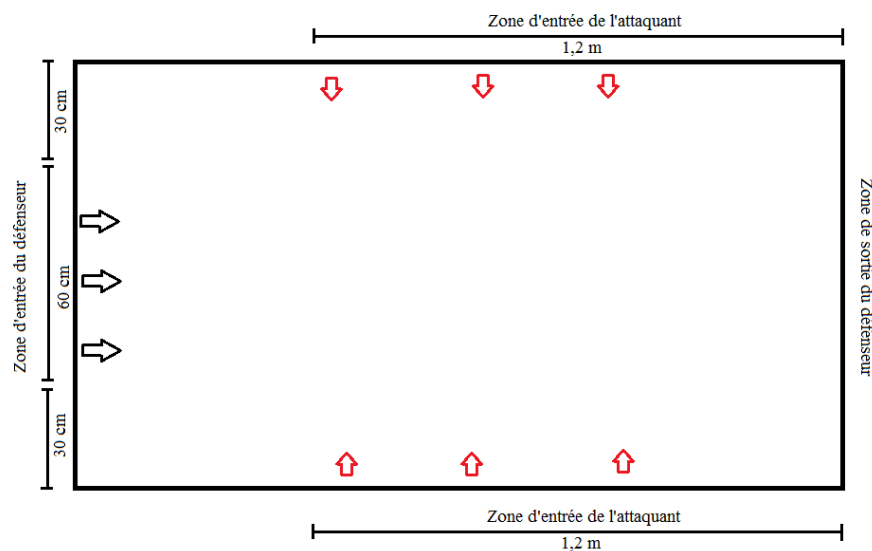
Déploiement :

Lancez un D6, le plus haut résultat est l'attaquant.

Le défenseur doit escorter un ensemble de transporteurs (un transporteur lourd et 5 transporteurs légers) pour lui faire traverser la table. Il se déploie sur l'une des largeurs de la table et doit faire sortir ses transporteurs par la largeur opposée.

Le joueur attaquant place toutes sa flotte en réserve.

Exception : les tyranides sont automatiquement l'attaquant dans ce scénario



1er tour :

Le défenseur commence la partie

Durée de la partie :

Jusqu'à la sortie ou la destruction du dernier transporteur.

Conditions de victoire :

Chaque transporteurs léger rapporte 2 pts de ressources au défenseur s'il parvient à sortir par la largeur opposée à sa zone de déploiement. Le transporteur lourd apporte 6 pts de ressources au défenseur s'il arrive à sortir de la table, 3 s'il est désarmé et zero s'il est détruit.

Un transporteurs qui se désengage est compté comme détruit.

A l'issue de la partie, comptabilisez les pts de ressources du défenseur :

Entre 0 et 6 : Victoire de l'attaquant

Entre 7 et 9 : Egalité

Entre 10 et 16 : Victoire du défenseur

Règles spéciales :

Les renforts de l'attaquant peuvent entrer en jeu au début de n'importe quel tour, même du premier. Ils arrivent orientés perpendiculairement à la longueur de table.

Les renforts peuvent normalement recevoir des ordres lorsqu'ils arrivent

Les transporteurs légers suivent ce profil et disposent d'un Cd de 7 :

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGES	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur/1	15 cm	45°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTÉE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR
Batteries d'armes dorsales		15 cm	2		Gauche/av./droit

Les transporteurs lourds disposent du profil suivant et disposent d'un Cd de 7 :

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGES	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	15 cm	45°	2	5+	2
ARMEMENT		PORTÉE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR
Batterie d'Armes Bâbord		15 cm	3		Gauche
Batterie d'Armes Tribord		15 cm	3		Droite
Batterie d'Armes Dorsale		15 cm	2		Avant/G/D

Ces transporteurs seront commun à toutes les races. Si vous jouez Xenos, considérez que vous êtes entrain d'escorter un convoi Rogue Trader qui commerce avec vous / que vous le protégez des représailles de l'attaquant etc ...

Convoi en tenaille (2nde, 3ème et 4ème partie)

Forces :

750 pts de chaque côté.

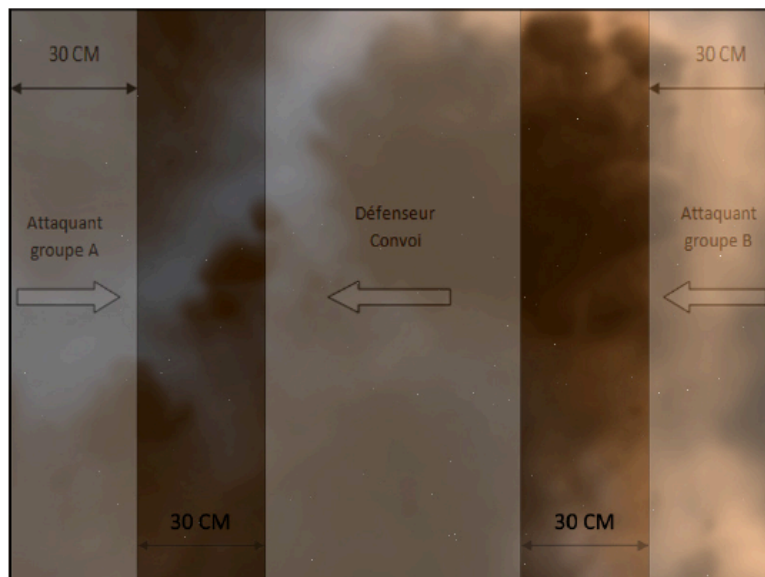
Déploiement :

Lancez un D6, le plus haut résultat est l'attaquant.

Le défenseur doit escorter un ensemble de transporteurs (un transporteur lourd et 5 transporteurs légers) de l'autre côté de la table. Il se déploie au centre de la table comme indiqué sur le schéma, orienté vers la largeur de la table.

Le joueur attaquant place ensuite entre 25% et 50% de sa flotte dans la zone A (face au défenseur) et le reste de sa flotte dans la zone B.

Exception : les tyranides sont automatiquement l'attaquant dans ce scénario



1er tour :

Le défenseur commence la partie

Durée de la partie :

Jusqu'à la sortie ou la destruction du dernier transporteur.

Conditions de victoire :

Chaque transporteurs léger rapporte 2 pts de ressources au défenseur s'il parvient à sortir par la largeur opposée à sa zone de déploiement. Le transporteur lourd apporte 6 pts de ressources au défenseur s'il arrive à sortir de la table, 3 s'il est désarmé et zero s'il est détruit.

Un transporteurs qui se désengage est compté comme détruit.

A l'issue de la partie, comptabilisez les pts de ressources du défenseur :

Entre 0 et 6 : Victoire de l'attaquant

Entre 7 et 9 : Égalité

Entre 10 et 16 : Victoire du défenseur

Règles spéciales :

Les renforts de l'attaquant peuvent entrer en jeu au début de n'importe quel tour, même du premier. Ils arrivent orientés perpendiculairement à la longueur de table.

Les renforts peuvent normalement recevoir des ordres lorsqu'ils arrivent

Les règles des transporteurs sont donnés dans le précédent scénario.

Assaut planétaire (5ème partie)

Forces :

2400 pts de chaque côté, deux équipes de deux joueurs.

Déploiement :

Chaque équipe lance un D6, le plus haut résultat est l'attaquant.

Le défenseur dispose de 2 champs de mines, de 2 plates-formes orbitale de défense laser, de 2 silo de lasers de défense et d'un silo de missiles.

L'attaquant dispose d'un transporteur lourd et de 6 transporteurs légers.

Une seconde table de 120x60 représentant l'orbite basse est également utilisée.

L'équipe en défense peut choisir d'envoyer ses vaisseaux en patrouille ou en attente en orbite haute de la planète. Jetez ensuite un dé pour chacun des vaisseaux ou escadrons en patrouille : sur un 1-3, les attaquants le déploie, sur un 4-6 ce sont les défenseurs qui s'en chargent. Les vaisseaux en patrouille peuvent être placés n'importe où sur la table mais ni à moins de 30 cm de ses bords ni dans une zone occupée par un phénomène céleste. Les défenseurs choisissent l'orientation de ses vaisseaux, même ceux placés par les attaquants. Ces derniers déploient ensuite leur flotte à moins de 15 cm de la largeur de table la plus éloignée de la planète.

Exception : les tyranides sont automatiquement l'attaquant dans ce scénario



1er tour :

Les attaquants commencent la partie

Durée de la partie :

10 tours ou jusqu'à la destruction / désengagement complet d'une des deux flottes d'équipe.

Conditions de victoire :

Comptabilisez les points d'assaut de l'attaquant, puis ajoutez +1 à ce total pour chaque tranche de 500 Points de Victoire (arrondie à l'inférieur) gagnée grâce aux vaisseaux et défenses ennemis détruits ou désarmés. Enlevez 1 point d'assaut de ce total par tranche de 500 Points de Victoire (arrondie au supérieur) marqués par le défenseur. A l'issue de la partie, comptabilisez les pts d'assaut :

0 - 5 pts d'assaut : Victoire des défenseurs

6 - 8 pts d'assaut : Egalité

9+ pts d'assaut : Victoire des attaquants

Règles spéciales :

Un vaisseau se trouvant dans le champ de gravité d'une planète peut décider de se placer en orbite haute ou en orbite basse. Un vaisseau placé en orbite haute n'est plus obligé de se déplacer, mais il compte alors comme une défense sur le tableau de canonage. Un vaisseau qui entre en orbite basse est retiré du jeu et placé sur une table d'orbite basse séparée. Les vaisseaux peuvent quitter l'orbite basse en sortant par un bord de table (autre que celui symbolisant la surface de la planète) et reviennent placés en contact avec le bord du gabarit de la planète.

Les vaisseaux de l'attaquant doivent venir se positionner à moins de 30cm du bord de la table d'orbite basse représentant la surface de la planète, afin de débarquer des troupes et de bombarder les positions ennemies. Pour chaque tour que passe un vaisseau de ligne à cette distance, l'attaquant marque 1 point d'assaut, pour chaque tour que passe un transporteur à cette distance, l'attaquant marque 2 points d'assaut. Un vaisseau qui débarque des troupes ou bombarde les positions ennemies ne peut rien faire d'autre ce tour-ci.

Exception : le comportement instinctif des vaisseaux tyrannides en orbite basse est modifié par :

Cas 7 : Si le vaisseau / escadron est à plus de 30cm de la surface de la planète, il doit si possible terminer son mouvement plus près du bord représentant la surface de la planète.

Cas 8 : Si le vaisseau / escadron est à moins de 30cm de la surface, il doit si possible rester toujours à moins de 30cm à la fin de son mouvement.