



Tournoi Swordpoint Dark-Age de la Levée En Masse le 1^{er} et 2 juin 2019.

<http://www.leveeenmasse.com>

Cette année le tournoi Swordpoint fera honneur aux scénarios du site de **Gripping Beast** et utilisera les listes d'armées du livre **Dark Ages**.

https://www.grippingbeast.co.uk/Swordpoint_Downloads--category--384.html

Les inscriptions se feront sur le site de la Levée En Masse : <http://www.leveeenmasse.com>

Le prix est de 25€ pour le week-end et comprend L'inscription, l'organisation, les lots, les deux déjeuners (boisson, sandwich, salade) et le petit déjeuner du dimanche (boisson chaude & une viennoiserie).

Les participants doivent normalement* apporter leurs propres armées entièrement peintes et envoyer leurs listes d'armées pour validation avant le 15 mai 2019 à l'organisateur Olivier l'hoplite: olivier.cattoir@hotmail.fr.

(*le club F&S pourra prêter une armée Viking, Normands et Late Saxon : demander à Olivier l'Hoplite si vous avez besoin)

utilisera les listes d'armées du livre **Dark Ages et Classical** . Il aura pour but de créer un mode de mini campagne afin de recréer les conquêtes anciennes.

Les participants doivent normalement amener leur propre armée et fournir leurs 3 listes d'armées pour validation avant le 30 avril 2019. (listes à 350, 650, 1000 pts).

Durée du tournoi (samedi et dimanche) :

Le tournoi se joue en 2 manches (3 rounds le samedi et 2 le dimanche), chaque joueur affrontera 1 joueur chaque jour .

Le premier round se fera avec le scénario de **Scouting Clash** en 350 pts.

Le deuxième round se fera en fonction du niveau de victoire du round **1** et se fera sur les scénarios de **Hidden Deployment** (1000 pts) , **Out Scouted** (1000 pts) ou de **Flank Attack** (1000 pts) .

Le troisième round sur les scénarios de **Attack on the Camp** (1000 vs 650 pts) ou de **Raid** (1000 vs 650 pts) en fonction du résultat du round **2**.

Calcul des points de classement :

Victoire mineure : 3 pts.

Victoire majeure : 6 pts.

Commandant tué : 1 pt.

Général tué 3 pts.

Victoire décisive du round 1 : 9 pts.

Le calcul standard des PV se fera pour résoudre les égalités du classement.

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

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

Lors de la deuxième manche, les paires se feront suivant le classement de la manche 1 (joueur 1 vs 2, joueur 3 vs 4 etc.....).

Déroulement de la manche 1 et 2 :

Round 1 Scouting Clash.

2 armées de 350 pts (1 commandant maximum) en suivant les listes d'armées du livre **dark Age** ou **Classical** s'affrontent sur ce scénario en 7 tours ou victoire majeure.

- Victoire mineure : Avoir deux fois plus de Force /Bases que l'adversaire à 6 pouces de l'objectif.
- Victoire majeure : Contrôler l'objectif avec 1 unité et l'adversaire ne peut le disputer ce tour ou le suivant.

Victoire décisive : Victoire majeure et ABP ou destruction de la force ennemie.

Round 2 : 3 scénarios qui varient selon le niveau de victoire au round 1.

-Victoire Mineure : Scénario **Hidden Deployment** . Le vainqueur choisit son côté.

Victoire majeure : ABP. 6 pts.

Victoire mineure : Le plus de VP. 3 pts.

9 tours maximum.

-Victoire Majeure : Scénario **Out Scouted** . Le vainqueur a le choix du côté et un déploiement favorable comme selon le scénario.

Victoire majeure : ABP. 6 pts.

Victoire mineure : Le plus de VP. 3 pts.

9 tours maximum.

- Victoire Décisive : Scénario **Flank Attack** . Le Vainqueur est le seul à bénéficier des 250 pts maximum de troupes de débordement.

Victoire majeure : ABP. 6 pts.

Victoire mineure : Le plus de VP. 3 pts.

9 tours maximum.

Round 3 : 2 scénarios qui varient selon la victoire du round 2.

-Victoire Mineure : Scénario **Attack on the Camp**. Le vainqueur devient l'attaquant.

Victoire majeure : ABP du défenseur et prise du camp 6 pts /ABP de l'attaquant. 6 pts.

Victoire mineure : ABP du défenseur et camp non pris/Tout autre résultat au profit du défenseur. 3 pts.

9 tours maximum.

-Victoire Majeure : Scénario **Raid**. Le vainqueur devient l'attaquant.

Victoire selon le barème du scénario.

8 tours maximum.

Les terrains

Scouting Clash : 6 terrains maximum dont 1 grande colline/champ enclos/point d'eau sur la ligne médiane comme objectif (avec un spot).

Out Scouted : 4 terrains maximum.

Flank Attack : 4 terrains mais pas dans les zones des 12 pouces extérieur.

Hidden Deployment : 4 terrains maximum.

Attack on the Camp : 4 terrains maximum plus un camp fortifié de 12''.

Raid : 4 terrains maximum plus un village de 12''.

Bonne lecture .

Olivier l'hoplite.