



Bonjour à tous !

*Vous êtes invités les 17 et 18 septembre de l'an de disgrâce 2016, en la salle des teufs de Néron, au 2^{ème} TOURNOI DE L'EMPEREUR :
LE FANTÔME DE CESAR !*

Sa Majesté ayant partagé la joie et le bonheur de se retrouver lors du premier Tournoi Impérial de L'Empereur - Néron 2015 et après l'avalanche de remerciements et félicitations reçus ! Elle souhaite réitérer cet événement et vous convie au deuxième Tournoi Impérial de L'Empereur - Néron 2016 !

En 2015, vous défendiez ou attaquiez Byzance à cheval... en 2016, vous affronterez Rome ou combattrez pour Elle... à pieds !

Comme les années précédentes, vous vous affronterez avec des budgets parfois différents, sur des tables aux terrains pré-posés (...de la Poste !) qui pourront évoluer grâce aux cartes qui vous seront distribuées... dont la déjà fameuse carte « Néron » !

Alors, venez, voyez et vainquez !

Vive L'Empereur!

***** Règlement Impérial 2016 *****

*En l'honneur de Jules César, furent organisés des jeux funéraires en juillet de l'année de son tragique assassinat !
En cette date, anniversaire de la naissance du dictateur, la comète de César se mit à briller dans le ciel et l'astronome chinois Bào zhài OnChoi Bohài que nous appellerons Bob pour simplifier, aperçu cette comète durant la même nuit !
Bob, de l'autre côté du globe, cru admirer l'éruption de l'Etna qui parachevait parfaitement cet événement en lui conférant une dimension cosmique !
Mais il ne contemplait qu'un feu d'artifice et ne sut jamais que cette comète, qui arrivait de l'occident et grossissait à vue d'œil dans sa lunette d'observation n'était, qu'une fusée foirée qui lui explosa en pleine face !*

Adieu Bob !

On s'en fout de Bob le chinois car le thème du 2^{ème} Tournoi de L'Empereur, c'est « Le fantôme de César ! »



Voici comment participer au 2^{ème} Tournoi de L'Empereur!

I/ Pour commencer, vous choisissez 800 points maximum de troupe parmi les listes, principales et alliées, autorisées jusqu'au 4 septembre 476 midi!
Votre armée doit être composée de figurines (proxi uniquement tolérés !) en plomb, peintes et avec socles floquées :

« ...de nos jours il y a de moins en moins de techniciens pour le combat à pied, l'esprit fantassin n'existe plus ; c'est un tort. » L'Empereur le remet donc à l'honneur : il n'y aura pas de malus pour les MF en marche de flanc, ni pour entrer, ni pour se perdre !

Et le calcul l'initiative sera basé sur le nombre de MF protected et de LF !

- de 20 à 30 socles de LF et MF unprotected ou protected → +1 point
- de 31 à 40 → +2 points
- de 41 à 50 → +3 points
- au-delà de 50 → +4 points
- + 2 si général en chef IC (y compris si utilisation de la carte « *Le fantôme de César* »)
- +1 si général en chef FC

*Maintenant, envoyez vos listes vite...
car deux armées d'une même liste et 20 joueurs, maximum !*



II/ Sans attendre la dernière minute... car, pour une même armée, seul les deux premières listes parvenues correctes seront acceptées!

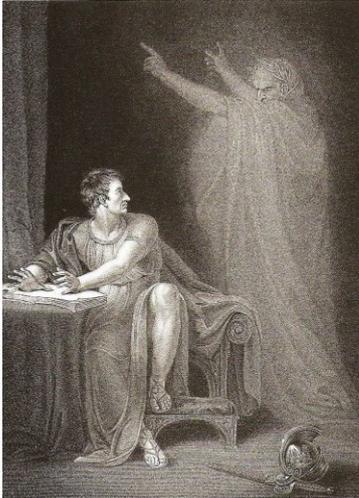
Vous le savez maintenant le premier point d'initiative sera pour le camp (des joueurs romains ou barbares) ayant envoyé le plus de listes juste du premier coup (non modifiées ensuite...) ! L'Empereur déterminera, après étude de l'ADN de chacun, l'appartenance à l'un ou l'autre des camps... Et en cas d'égalité, ce point reviendra aux barbares car « *le chaos vaincra* ! » !

III/ Durant le tournoi, vous jouerez sur des tables recouvertes de Décors Impériaux ! Vous pouvez dès maintenant prendre connaissance de ces terrains sur le fichier joint.

- Pour le premier tour « *L'attaque des barbares* » : Lors de l'envoi de votre liste, vous indiquerez le nom de la Table Impériale ayant votre préférence et L'Empereur en tiendra compte pour déterminer ces appariements.

- **Pour les tours suivants**, lors de l'annonce des appariements, L'Empereur procédera à un tirage au sort et les joueurs pourront révoquer la table s'ils ont déjà joués dessus... enfin devant ! Ensuite, les joueurs tireront l'initiative et le gagnant choisira de la conserver ou de la donner à son adversaire et le joueur n'ayant pas l'initiative choisira le bord de table ou il jouera.

Il sera possible de jouer plusieurs fois sur la même table... ben oui, ma pauvre Lucette !



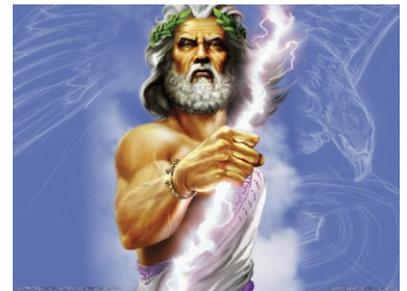
IV/ Le samedi matin chaque joueur recevra 5 cartes de Bonus Impériaux qu'il pourra jouer une par tour :

La carte « *Le fantôme de César !* » permet de jouer la figurine de César offerte par L'Empereur ! Durant cette partie, le fantôme de César remplacera :

- le commandant en chef qui deviendra IC
- un sous général ou général allié qui deviendra FC
- un général allié qui deviendra sous général

Carte défaussée auprès de L'Empereur en fin de partie.

La carte « *Les foudres de Jupiter !* » permet de diminuer d'un cran de moral l'un des BG ennemi déployés dans le dernier batch. Ainsi, un BG « elite » devient « superior », un « superior » devient « average », un « average » devient « poor » et un « poor »... est détruit et compte pour 2 points dans le calcul de la démo ! Alors attention à votre ordre de déploiement ! Carte défaussée auprès de L'Empereur en fin de partie.



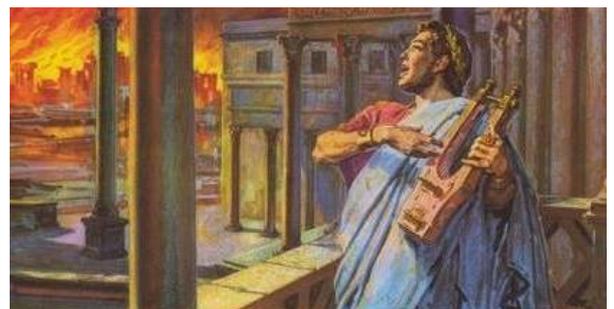
La carte « *Les gaulois sont dans la plaine !* » permet d'aligner un BG de 8 gaulois (MF, average protected, impact foot, swordmen) déployé comme 5^{ème} batch.

Ce BG comptera dans le total des BG durant ce tour, mais pas dans le calcul de l'initiative.

Carte défaussée auprès de L'Empereur en fin de partie.

La carte « *C'est du flanc !* » peut-être jouée plusieurs fois pour leurrer l'adversaire !

Et enfin, la déjà fameuse carte terrain « *Néron* » qui permet de faire brûler un village le transformant ainsi en terrain impassable. Carte placée sur le village et défaussée en fin de partie.



Systeme de classement



1/ Classement des joueurs :

C'est le classement qui déterminera les appariements !

Les appariements de la première partie seront déterminés au hasard la veille... en tenant compte de la Table Impériale désignée lors de l'envoi de votre liste et sous le contrôle de l'Huissier Impérial Maître Parmentier! Les tours suivants seront organisés selon le système quasi-suisse en évitant de faire jouer les mêmes joueurs entre eux... ce n'est pas le jour de la marmotte, c'est Le Deuxième Tournoi de L'Empereur !

- Pour chaque joueur, selon le calcul habituel des points de victoire FoG :
 - points FoG > 20 → 4 points
 - de 16 à 20 → 3 points
 - de 10 à 15 → 2 points
 - de 5 à 9 → 1 point
 - < 5 → 0 point
- puis ajouter les bonus suivants :
 - +1 point pour le général en chef tué, capturé (mais pourquoi le capturer ?) ou mis en fuite hors de table... précision pour les puristes !
 - +0,5 point pour un autre général tué (on ne capture pas les sous fifres !) ou mis en fuite hors de table... toujours pour les mêmes puristes !
 - +1 point pour les bagages fortifiés pris, même si le pillage continue car le capitaine Bellabre a dit : « rasez moi ce village et de près ! »
 - +0,5 point pour les bagages non fortifiés pris, même si le pillage continue ! Mais pourquoi arrêter le pillage ?
 - +1 point pour une marche de flanc rentrée sur table, si le joueur marque au moins 2 points FoG et +0,5 point si le joueur marque moins de 2 points FoG ! L'Empereur récompense l'audace... mais surtout l'audace victorieuse !
 - +0,5 point par BG de heavy foot détruit
 - +1 point par BG de chars lourds, d'éléphants ou de cataphractes détruit.

2/ Total des points des joueurs romains et barbares :

Addition des points des joueurs romains et de ceux des joueurs barbares !

La catégorie en tête bénéficiera d'un + 1 à l'initiative lors de la partie suivante !

Le nombre des généraux tués et de bagages pillés permettra de départager les joueurs ou catégories ex aequo.



3/ Nouveauté ! Le trophée « Poum-Poum Boy » viendra récompenser le joueur avec les meilleurs tireurs !

Lors des 4 parties, chaque joueur notera les performances de tirs de ses troupes :

- 1 point par perte causée à l'ennemi
- 1 point par BG ennemi passant « disrupted » ou « fragmented » suite à un tir (lui-même ou tout BG testant en voyant un ami dérouté... héhéhé !)
- 3 points par BG ennemi passant « broken » suite à un tir

Et plus classiquement...

4/ Classement de l'ensemble des joueurs selon le système FoG.

Organisation et divers :

Participation aux frais : 35 euros comprenant la location de la salle (80€ d'augmentation), les p'tits déj d'accueil, les deux repas du midi, le repas du samedi soir et la boisson durant tout le WE.



Lieu : salle des Teufs de Néron (28210, rue de Feucherolles), parking à proximité.

Emploi du temps :

Note culinaire : *Fantôme de César* oblige... pour le coté gastronomie du 2ème Tournoi de L'Empereur, Notre Accueillante Concubine Impériale, Nous et vous emmènera sur les rivages de la méditerranée avec un défilé de plats maison !

- **Samedi** :
 - 9h30 accueil des participants
 - 10h00 première partie
 - 13h30 déjeuner fait maison avec pâté et verdure...
 - 14h30 deuxième partie
 - 18h00 fin de la deuxième partie (permettant un A/R hôtel, si nécessaire)
 - 19h30/20h00 Diner Impérial pris sur place : plat maison avec des légumes et pas d'frites !
- **Dimanche** :
 - 8h00 accueil des participants
 - 8h30 troisième partie
 - 12h00 déjeuner fait maison... et toujours pas de frites !
 - 13h30 début quatrième partie
 - 17h00 remise des trophées aux vainqueurs... le nouveau « Poum-Poum Boy » et le déjà fameux « black cat » !

Rappel : 20 participants maximum !