

REGLEMENT DE TOURNOIS

FRENCH TEAM CUP

Version du 26/10/2023



Document à destination des arbitres AOSFF servant de référence aux FTC, il ne s'agit pas d'un document officiel Games Workshop®

Les modifications depuis la dernière version sont en vert.



Table des matières

I)	L'esprit du jeu	3
II)	Règlement	3
1)	Figurines constituant une armée	3
2)	Règles du jeu	4
3)	Composition des équipes	4
4)	Listes d'armées.....	5
III)	Déroulement du tournoi	6
1)	Organisation Générale	6
2)	Temps de jeu.....	6
3)	Scores	7
4)	Classement de tournoi et Score de ronde	7
5)	Classement de team.....	7
6)	Pénalités.....	8
a)	<i>Pénalités Pré-tournoi</i>	8
b)	<i>Pénalités durant la partie</i>	8
IV)	Annexes	8

I) L'esprit du jeu

Même si les tournois s'inscrivent dans un aspect compétitif, nous ne devons pas oublier qu'Age of Sigmar[®] est un jeu et qu'il doit avant tout procurer du plaisir à l'ensemble des participants, qu'ils soient de vieux baroudeurs ou de jeunes novices.

Nous attendons donc de chacun qu'il fasse preuve de fairplay et se comporte correctement, aussi bien avec ses adversaires qu'avec l'organisation et les bénévoles présents. Les règles et aptitudes étant nombreuses, il est impossible de toutes les connaître. Le jeu doit donc être "d'intention", ce qui signifie que vous devez expliquer toutes vos actions et leur but (par exemple : je déplace mon unité de cavalier afin qu'elle soit à portée de charge de ces lanciers) afin d'induire un échange entre les 2 joueurs.

Votre adversaire quant à lui doit vous informer des éléments qui pourraient influencer sur votre action et valider les portées (Par exemple : je te rappelle que mes lanciers ont droit à un mouvement gratuit à la fin de la phase de mouvement / mes Fyreslayers peuvent taper en premier une fois par partie quand ils se sont fait charger / ...).

Il ne s'agit pas ici de révéler tout votre plan de jeu, mais d'éviter tout retour en arrière ou frustration en raison d'une règle méconnue.

Une mauvaise attitude peut être passible de sanctions.

II) Règlement

Ce règlement fixe le cadre des tournois organisés par l'AOSFF. Age of Sigmar étant un jeu vivant, et donc en évolution constante, ce règlement et ses annexes peuvent être modifiés sans préavis. Les modifications sont applicables 15 jours après leur date de publication.

1) Figurines constituant une armée

- Les armées doivent être *WYSIWYG* (*What You See Is What You Get*).
- Les conversions, anciennes références et impressions 3D sont acceptées, **à condition que l'ensemble des figurines concernées aient été validées au préalable par le corps arbitral** (le préciser dans le mail accompagnant votre liste avec les photos correspondantes à arbitre.aosff@gmail.com). Il est conseillé d'avoir à disposition une figurine « officielle » afin de vérifier les Lignes de vue. En l'absence de celle-ci, et en cas de litige, un arbitre tranchera ;
- Les socles doivent être, transparents, peints ou texturés et doivent correspondre à la taille du socle définie par *Games Workshop* dans la dernière version de la figurine ou, pour les figurines en vente sur socle carré, la taille de socle définie par le document officiel de *Games Workshop* ;
- Toutes les figurines doivent être peintes au niveau « battle ready », comme décrit dans le manuel du général par *Games Workshop*, ou supérieur ;
- Toutes les figurines utilisées devront être autorisées par le Manuel du Général 2023-2024 ou toute autre publication officielle ultérieure ;
- Par ailleurs, les joueurs doivent pouvoir présenter à leur adversaire toutes les règles concernant leurs figurines (*warscroll*, *battletome*, *white dwarf*, ...). Les versions numériques de ses règles sont autorisées. Si un *warscroll* ou un BT n'est pas disponible sur l'application officielle de *Games Workshop*, le joueur doit apporter une version imprimée de ses règles.

2) Règles du jeu

- L'ensemble des règles, FAQ et erratas édités par Games Workshop sont pris en compte dans leur version originale (version Anglaise). Seuls les parutions Games Workshop (BT, livres de campagne, WD,...) et FaQ sortis le samedi précédent le rendu des listes sont prises en compte ;
- **Le Battle pack utilisé sera celui du Manuel du Général 2023-2024 sur ANDTOR ;**
- Les scénarios choisis pour le tournoi seront communiqués aux joueurs après la remise des listes ;
- Les équipes s'affronteront sur des travées (une travée pour 2 équipes). Chaque travée se compose de 8 tables ;
- Lors de chaque ronde, 4 scénarios sont proposés et sont joués deux par deux. Le scénario sur lequel s'affronteront les joueurs dépendra des appariements réalisés par leurs capitaines. Les scénarios choisis pour chaque ronde du tournoi seront communiqués aux joueurs après la remise des listes ;
- Les décors sont positionnés par l'organisation avant le début du tournoi, les effets seront placés par les arbitres au début du tournoi après contrôle de la table. Selon le scénario joué, afin de respecter les distances, les décors pourront être repositionnés par les arbitres (n'hésitez pas à l'appeler) ;
- Les décors de plus de 5'' de haut seront désignés, si besoin, comme terrain « *Garnison* » ou « *Infranchissable* » par les arbitres ;
- Les documents en annexe sont tous applicables.
- Afin que les joueurs puissent se concentrer sur leur partie et ne pas créer un avantage pour l'un des joueurs, les accompagnants ne sont pas autorisés à interagir avec la partie (commentaires, aides à la décision, recherches d'informations, etc...) ou à en perturber d'une quelconque manière le déroulement. Ceci pourra faire l'objet de sanctions par un arbitre ;
- Concernant les dés, ceux-ci doivent être lisibles par votre adversaire à 1m50. Au besoin, un arbitre pourra tester et refuser des dès. En cas de présence d'un symbole sur les dès, celui-ci doit représenter le 1 ou le 6 sur l'ensemble des dès (pas de dès mixés) ;
- Lorsqu'ils sont lancés, les dès doivent être visible de votre adversaire et celui doit pouvoir avoir le temps de les contrôler ;
- Des marqueurs sont conseillés pour noter les points de vie perdus, les effets de sorts et d'aptitude (l'utilisation de D6 est à éviter car source de confusion).
- Dans le cas où un joueur devrait lancer un grand nombre de dès, nous autorisons l'utilisation de l'application « Xd6 » disponible sur le Play store ou Apple store.

3) Composition des « équipes »

- Définition des termes :
 - Equipe => Ensemble de joueurs fixes se déclarant rattachées au même capitaine. Lorsqu'elle se présente à une étape de la FTC, l'équipe peut aligner : 8 joueurs (obligatoires), 1 capitaine (obligatoire, celui-ci peut être l'un des joueurs ou non), 1 assistant (soit un maximum de 10 personnes). Le capitaine et l'assistant sont aussi nommés « coach ». Un même joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe tout au long de la saison (il sera considéré comme mercenaire dans toutes les autres).
 - Mercenaire => joueur qui vient compléter une équipe de manière occasionnelle (et donc qui n'en est pas membre). Celui-ci doit indiquer dans quelle équipe il joue normalement. Sans indication de sa part, il sera automatiquement affecté dans l'équipe avec laquelle il participe en premier. Un mercenaire ne peut jouer que dans 3 équipes au maximum ;
- Lors de l'inscription de l'équipe, le capitaine doit indiquer de quelle région il dépend. Si l'équipe souhaite jouer dans une autre région, elle n'est alors pas prioritaire pour les inscriptions ;
- Lors de son inscription, l'équipe doit être composée d'au moins 5 joueurs fixes et d'un maximum de 3 mercenaires ;
- Une équipe qualifiée pour la finale doit présenter au moins 4 des joueurs qui ont permis sa qualification dans son roster pour la finale.

- Les deux critères de priorisation pour l'inscription à une étape sont : le rattachement de l'équipe à la région et le paiement effectué pour l'ensemble de l'équipe à l'organisateur du tournoi ;
- Le suivi de la composition des équipes sera effectué par le bureau de l'AOSFF ;
- Le capitaine est responsable du comportement et de la tenue de son équipe. Il décide du pairings de ses joueurs ;
- Si l'un des joueurs est dans la réelle incapacité de jouer au début d'une ronde, l'un des coachs de l'équipe peut le remplacer après accord des arbitres (ceux-ci devront rester vigilants à ce que ce remplacement ne donne pas un avantage à l'équipe, ex : des céphalées ne sont pas un motif valable). La partie se jouera avec la liste d'armée du joueur qui déclare forfait pour cette ronde ;
- L'assistant peut aider lors des pairings ou pour collationner les résultats de parties ;
- Les joueurs peuvent demander aux coachs comment se déroulent les autres parties. Les coachs peuvent indiquer aux joueurs le résultat qu'ils doivent rechercher dans leur partie. Tous les échanges entre un coach, et un joueur doivent être audibles du joueur adverse ;
- Les coachs n'ont pas le droit d'intervenir dans une partie, que ce soit pour rappeler une règle, une action oubliée, ou pour prodiguer des conseils sur la manière de jouer. Ils peuvent néanmoins appeler un arbitre s'ils constatent la mauvaise application d'une règle ;
- « Temps-mort » : Il est possible aux joueurs de crier « temps-mort » une fois par partie. D'une durée maximum de 3 minutes (contrôlée par un arbitre) et prise sur son temps de jeu, le temps-mort permet au joueur de discuter librement et sans que son adversaire puisse l'entendre, avec l'un de ses coachs. Si l'équipe n'a pas de coach, la discussion aura lieu avec le capitaine de l'équipe (sur son temps de jeu également) ou avec un joueur de l'équipe qui a déjà terminé sa partie. L'adversaire peut alors bénéficier d'un « temps mort » gratuit ;

4) Listes d'armées

- **Les 8 listes doivent être éditées et transmises en même temps au format .pdf.**
- Vous pouvez vous aider de Warscroll builder ou de l'application « WH AoS » : <https://www.warhammer-community.com/warscroll-builder/> sans omettre le nom de l'équipe et le pseudo du joueur lors de l'enregistrement.
- Au besoin, n'oubliez pas d'indiquer toutes les précisions utiles dans la partie « note » du Builder (en particulier si vous constatez que le Builder n'est pas à jour) ;
- Votre liste devra être envoyée via le site de l'AOSFF, en remplissant tous les champs du formulaire d'inscription ;
- La date limite d'envoi des listes est indiquée sur la page de l'étape du circuit FTC sur le site aosff.fr ;
- Les arbitres se réservent le droit de corriger ou de refuser toute liste non conforme ;
- Pour plus de clarté, le changement du nom des unités n'est pas autorisé (une précision peut cependant être apportée pour une bonne compréhension de la liste, ex : Ironclad : vaisseau amiral) ;
- Si les mentions et choix obligatoires feront l'objet d'une demande de correction par les arbitres, **tout autre oubli du joueur sur sa liste sera considéré comme volontaire ;**

Au sein d'une même équipe :

- Les allégeances et warscroll (y compris endless spell) ne peuvent être joués que par un seul joueur ;
- Chaque Grande stratégie ne peut être sélectionnée que 2 fois au sein de l'équipe ;
- Chaque Artefact universel ne peut être sélectionné qu'1 fois au sein de l'équipe ;
- Chaque Trait de commandement ne peut être sélectionné qu'2 fois au sein de l'équipe ;
- Chaque sort de saison ne peut être sélectionné que 2 fois au sein de l'équipe ;
- Pierre de négation ne peut être sélectionné que 2 fois au sein de l'équipe ;

Nota bene :

- *Il est donc possible d'avoir 4 listes différentes connaissant « blizzard » : 2 grâce à la limitation de saison, 2 grâce au trait de commandement.*
- *Invocation d'un mage en cours de partie : ces restrictions ne concernent que la création d'armée (un sorcier invoqué n'est pas soumis aux règles de création d'une armée).*

III) Déroulement du tournoi

1) Organisation Générale

- Le tournoi se déroule en 5 parties organisées sur le principe de la rondes Suisse ;
- Les appariements entre équipes sont effectués via Tourny Keeper juste avant la ronde ;
- Une fois les appariements annoncés, les 2 teams se rendent sur leur travée. En attendant le début de la ronde, **les capitaines ont 30 minutes** pour réaliser les appariements. Celui-ci se réalise en 4 étapes (il est préférable de préparer en amont une carte pour chaque joueur) :
 - 1^{er} étape : Le scénario joué sera le scénario 1 de la ronde.
 - Chaque capitaine lance 1 dé.
 - Chaque capitaine sélectionne secrètement 1 armée de son équipe et la place face caché devant lui. Les capitaines révèlent en même temps leur choix (appelé « armée attaquante »).
 - Le capitaine qui a gagné le Jet de dé choisi une table pour son attaquant. Puis le capitaine qui a perdu le jet de dé fait de même.
 - Chaque capitaine sélectionne ensuite 2 armées de son équipe pour affronter l'armée attaquante de l'adversaire.
 - Les 2 capitaines révèlent en même temps les armées sélectionnées.
 - Chaque capitaine choisi alors, parmi les 2 listes adverses proposé, celle qui affrontera son armée attaquante.
 - 2^{ème} Etape : Le scénario joué sera le scénario 2 de la ronde.
 - Répétez la 1^{ère} étape.
 - 3^{ème} Etape : Le scénario joué sera le scénario 3 de la ronde.
 - Répétez la 1^{ère} étape.
 - Chaque capitaine a alors une armée posée sur la table qui n'a pas été retenue par l'adversaire et une armée encore en main.
 - 4^{ème} étape : Le scénario joué sera le scénario 4 de la ronde.
 - Chaque capitaine lance un dé. Le gagnant choisi l'une des tables restantes pour son armée encore posée sur la table, le perdant prend la dernière table pour son armée encore posée sur la table.
 - Chaque armée encore posée affronte alors l'armée qui était restée dans les mains du capitaine adverse.

2) Temps de jeu

- Chaque ronde dure 3 heures (1h30 par joueur) et débute lorsque les arbitres déclenchent le chrono général ;
- Afin de gérer au mieux votre temps de jeux, nous vous conseillons de vous munir d'une pendule ou de l'application « Pendule Echecs » disponible sur le Play store ou Apple store. Dans tous les cas, si l'un des joueurs veut utiliser une pendule, son adversaire est contraint de l'utiliser ;
- Chaque joueur est responsable de son temps de jeu. A lui de s'assurer qu'il est correctement géré. Il peut par exemple décider d'effectuer tous ses jets de Save ou retirer directement la figurine concernée (à condition qu'il n'y ait pas de déclenchement d'aptitude, auquel cas le jet de Save devra être réalisé) ;

- Durant la phase de combat, le temps de jeu est décompté sur le temps du joueur qui doit choisir une unité éligible pour combattre et pour la durée de son activation ;
- En cas de désaccord des joueurs sur un point de jeu, un arbitre doit être appelé, lui seul pourra mettre la pendule sur pause si la situation / question le nécessite. Un joueur pourra être sanctionné s'il pose de nombreuses questions de point de règle sur le temps de jeu adverse ;
- Durant son tour, si le joueur constate que son adversaire interagit avec sa phase de manière longue, il est autorisé à passer le temps de jeu sur celui de son adversaire. Ceci concerne les jets de réaction ou d'aptitude, les jets de Save, l'allocation des blessures, les jets de dérouté ;
- La partie s'arrête quand le temps de jeu des joueurs tombe à zéro, plus aucun jet ou mouvement n'est autorisé ;
- Si un seul joueur dépasse le temps imparti (pour rappel 1h30), il ne peut plus effectuer d'actions actives. Seuls les jets de sauvegarde, de « Ward », ou de dérouté sont autorisés ;
- Dans le cas où un arbitre aurait mis la pendule sur pause, les arbitres peuvent accorder un délai supplémentaire ne devant pas dépasser 15 minutes.

3) Scores

A chaque ronde, les joueurs se répartissent 20 points de tournois.

Tableau A	Ecart de points entre les 2 joueurs										
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19+
Gagnant	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Perdant	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

- Tout joueur absent rapporte automatiquement 20 points de tournoi à l'équipe adverse (mais le Capitaine peut quand même l'appairer).
- Si un joueur refuse de jouer une partie, il gagne 0 points de tournoi et son adversaire 20 points. Si les 2 joueurs refusent de jouer ensemble, les 2 gagnent 0 points de tournoi.
- Les scores doivent être transmis aux arbitres par le biais de la feuille de score AOSFF que vous trouverez en annexe 2.

4) Classement de tournoi et Score de ronde

- Le score de ronde est calculé en additionnant l'ensemble des points des 8 joueurs de la team pour obtenir un score sur 160.
- Au cours d'une même ronde, une équipe ne peut marquer plus de 120 points et obtient au minimum 40 points.
- Ce score est utilisé pour déterminer le classement ainsi que les pairing

5) Classement de team

- Les gagnants du tournoi sont les joueurs de l'équipe possédant le plus de point à la fin du tournois. En cas d'égalité, les teams sont départagées par le score réel / le nombre de tactiques de batailles réussies ;
- L'équipe remportant la finale de la FTC 2023-2024 sera automatiquement qualifiée pour la finale de la FTC 2024-2025

6) Pénalités

a) Pénalités Pré-tournoi

- Les joueurs doivent envoyer leur liste, au format indiqué et complète dans les délais impartis.
- 10 points de tournoi seront retirés si la liste communiquée comporte des erreurs nécessitant des demandes de correction multiples par les arbitres ;
- 10 points de tournoi seront retirés si la liste est communiquée hors délais ;
- 20 points de tournoi seront retirés pour tout envoi / modification de liste après parution de l'ensemble des listes ;
- Les joueurs ont 3 jours pour corriger les erreurs signalées par un arbitre. Passé ce délai, une pénalité sera appliquée pour chaque type d'erreur (Cf. fichier de contrôle en annexe)

b) Pénalités durant la partie

Les éléments suivants constituent une infraction :

- Tricher : que ce soit sur les jets de dés / sur le mouvement / sur l'usage des règles.
- Non-respect de la charte du joueur.
- Figurine non peinte ou utilisation de figurine sans validation par un arbitre
- Attitude agressive.
- Appel excessif de l'arbitre.
- Les erreurs de mesures, volontaires ou approximatives
- Jeu trop lent (partie n'excédant pas le tour 3 au bout de 3h de jeu)

Les pénalités applicables sont :

- L'avertissement
- Une pénalité de 5, 10 ou 20 pts
- Un retrait des figurines non conformes
- Une exclusion du tournoi

A l'issue du tournoi, l'arbitre principal informera la chambre de l'ensemble des infractions relevées et des pénalités attribuées.

La commission arbitrale, constituée des Knight-Arbitre et Lord-Arbitre est chargée du suivi de ces infractions et des joueurs concernés. Elle pourra prendre les sanctions adaptées allant jusqu'à une exclusion complète du championnat.

IV) Annexes

1) Feuille de score

RONDE : SCENARIO :

NOM ATTAQUANT :

Round de Bataille	Tactique de bataille		Points de scénario	Total de PV du round
	Intitulé	Accomplie (2 PV)		
1				
2				
3				
4				
5				
Grande stratégie (3PV) :				
Total des points de victoire de l'attaquant :				

NOM DEFENSEUR :

Round de Bataille	Tactique de bataille		Points de scénario	Total de PV du round
	Intitulé	Accomplie (2 PV)		
1				
2				
3				
4				
5				
Grande stratégie (3PV) :				
Total des points de victoire du défenseur :				

Cadre réservé aux arbitres :

Ecart de points entre les 2 joueurs											
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19+
Gagnant	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Perdant	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

2) Les FaQ :

<https://www.aosff.fr/questions-faq-et-clarification/faq>

3) Les clarifications :

<https://www.aosff.fr/questions-faq-et-clarification/clarifications>

4) Les décors :

Afin de fluidifier le jeu, voici les règles de décors applicables lors du tournoi.

Bâtiments : Peuvent être considérés comme des GARNISON (décidé au début du tournoi par les organisateurs).

Ruines : Peuvent être considérés comme des GARNISON (décidé au début du tournoi par les organisateurs), elles doivent être sur un socle pour délimiter la zone.

Forêts : Considérées comme des WYLWOODS, elles doivent être sur un socle pour délimiter la zone. Si les « arbres » ne sont pas fixés, ils peuvent être déplacés pour faciliter le mouvement des figurines.

Marais / Champs : Ils doivent être sur un socle pour délimiter la zone. Ils ne gênent pas le mouvement et procurent un couvert selon la règle normale.

Rochers / Statues / Monuments : Considérés comme INFRANCHISSABLES.

Murs / murets / haies : Ils ne gênent pas le mouvement et procurent un couvert selon la règle normale.

5) Fichier de contrôle des listes et pénalités infligées

Règles d'application des malus

- Seul l'arbitre en charge du tournoi peut mettre des pénalités, ceci en respectant le barème ci-dessous. Les joueurs constatant une erreur ou le non-respect de l'une des consignes ci-dessous sont invités à le signaler à l'arbitre.
- N'hésitez pas à contacter les arbitres avant l'envoi de votre liste si vous avez des questions ou un doute.
- **Si le joueur corrige sa liste dans les 72h après avoir été informé et en l'absence de nouvelles erreurs, aucune pénalité ne sera appliquée.**
- Au 3ème envoi, si la liste du joueur comporte toujours des erreurs, les arbitres se réservent le droit de modifier eux même la liste ; le joueur aura l'obligation de jouer sa liste telle quelle, avec une pénalité de 100 pts
- A la création de la liste en solo, un maximum de 1000 pts de pénalité peut être appliqué au joueur.
- A la création des listes en équipe, un maximum de 120 pts de pénalité peuvent être appliqués à une équipe (avec une limite de 20 pts de pénalité maximum par joueur).

Thème	Contrôle	Pénalités		Commentaire
		Solo	Equipe	
Liste d'armée				
Basique	Le joueur a-t-il mis son nom et prénom et/ou pseudo (au moins l'un des 2) ?	-5		
Basique	Le joueur a-t-il indiqué son pseudo et ses pseudo T3 et/ou Tourney keeper s'ils sont différents ?	-10		
Basique	Liste rendue après la date d'échéance	-100	-5	
Basique	Liste rendue après la diffusion des listes	-1000	-20	
Basique	Liste modifiée // clarifiée après la communication des listes	-1000	-20	
Basique	Le joueur a-t-il renommé des unités ? (On ne parle pas ici de précisions apportées pour identifier l'unité comme le type d'arme ou une couleur)	-5		Par unité renommée
Basique	En équipe, le joueur a-t-il indiqué le nom de son équipe ?		-5	
Format application GW				
L'application GW permet un export des listes créées, mais leur lecture n'est pas aisée. Nous vous demandons de réaliser les actions suivantes				
Application AOS	La mise en forme de la liste est aérée et permet d'identifier rapidement les différentes unités et les grands blocs de la liste (héros, battlelines, etc...)	-10		
Application AOS	Identifier les unités alliées	-5		
Informations obligatoires				
Les joueurs ont le droit de jouer sans sous-faction / grande stratégie / triomphe / trait de commandement / artefact / bataillon. Leur absence sera considérée comme volontaire.				
Alliés	Les alliés sont-ils bien indiqués ?	-5		
	Le total des alliés est-il bien inférieur ou égal à 400 pts ?	-5		
	Le ratio d'une unité alliée pour 4 est-il respecté ?	-5		
Basique	Le coût total de la liste est-il de 2000 pts ou moins ? Les coûts en pts des unités sont-ils corrects ?	-100	-10	Si le coût en points est incorrect dans Warscroll Builder ou dans l'application de GW, utilisez les notes pour corriger les coûts en pts.
	Le général est-il identifié ?	-5		
	Le nombre de leaders est-il compris entre 1 et 6 ?	-5		
	Le nombre de battlelines est-il supérieur ou égal à 3 ?	-5		
	Le nombre de behemoths est-il inférieur ou égal à 4 ?	-5		
	Le nombre d'artilleries est-il inférieur ou égal à 4 ?	-5		
	Le nombre maximum d'artefacts est-il respecté ?	-5		
Bataillons	L'effectif minimum de chaque bataillon est-il respecté ?	-5		
	L'effectif maximum de chaque bataillon est-il respecté ?	-5		



	Si optimisation supplémentaire, est-elle bien choisie et indiquée ?	-5	
Coalition	Le ratio des unités prises en coalition est-il respecté ?	-5	
Gotrek	Gotrek est-il le seul allié de la liste ?	-5	
	Gotrek prend-il un slot de troupe ?	-5	
Kronspine	La Kronspine est-elle le seul allié de la liste ?	-5	
	La Kronspine est-elle reliée à un héros non unique ?	-5	
Note	Toutes les informations obligatoires nécessitant une note sont-elles présentes ?	-5	La saison Sylvaneth // le lien de Kronspine // les battlelines en Lumineth...
Optimisations	Les sorts / prières choisis sont-ils disponibles et accessibles ?	-5	Les personnages uniques n'ont pas le droit aux domaines (sort ou prière) génériques
	Le nombre maximum de sorts / prières est-il respecté ?	-5	
	Le nombre d'optimisations uniques et leur validité sont-ils respectés ?	-5	
Sous faction	S'il y en a un, le trait de commandement obligatoire est-il assigné ?	-5	
	S'il y en a un, l'artefact obligatoire est-il assigné ?	-5	
Unités	Les équipements choisis sont-ils indiqués ? (Équipement, arme,...)	-5	