

STEAMROLLER 2011

FORMAT DE TOURNOI OFFICIEL POUR WARMACHINE ET HORDES

par David Carl et Andrew Hartland. Traduction Igor Kazmierski pour Battle-Group.com

TABLE DES MATIÈRES

Obligations des joueurs.....	2	Scénario 5 – Processus d'Élimination/Process of Elimination (scénario double).....	15
Logistique	2	N° 6 – Révélation/Revelation (scénario double)	16
Listes d'armée	2	N° 7 – Incursion (scénario double)	17
Peinture et modélisme.....	2	N° 8 – Dépasser, Défaire, Durer/Outflank, Outfight, Outlast (scénario double).....	18
Conversions	2	N° 9 – Capture du Drapeau/Capture the Flag (scénario distant)	19
Fair-play	3	N° 10 – Grind (scénario distant).....	20
Responsabilités de l'Orga.....	3	N° 11 – Destruction (scénario distant)	21
Nombre de rondes	3	N° 12 – Gantelet/The Gauntlet (scénario distant)	22
Appariements pour la première ronde	3	N° 13 – Contrôle et Conquête/Command and Control (scénario radial).....	23
Appariements ultérieurs.....	4	N° 14 – Diversion (scénario radial).....	24
Attente et nombre impair de joueurs	4	N° 15 – Démolition/Demolition (scénario radial)	25
Durée des parties	4	N° 16 – Sacrifice (scénario radial)	26
Durée des séquences de jeu	4	Utilisation des variantes.....	27
Extension de séquence	5	1. Variantes : Listes d'armée.....	27
Parties de tournoi.....	5	2. Variantes : Peinture.....	28
Scénarios	5	3. Variantes : Nombre de rondes.....	28
Terrain et décors	6	4. Variantes : Durée des parties.....	28
Choix des scénarios	6	5. Variantes : Scénarios	29
Déploiement	6	6. Variantes : Victoire.....	29
Classement final.....	7	7. Variantes : Classement final.....	29
Exemple de fiche de tournoi.....	8	Logistique	30
Glossaire des scénarios.....	9	Exemples de combinaisons.....	30
Victoire et conditions de départage.....	10		
N° 1 – Déborder/Overrun (scénario central)	11		
N° 2 – La Cage/Kill Box (scénario central)	12		
N° 3 – Mano a Mano/Close Quarters (scénario central).....	13		
N° 4 – Prise de Terrain/Gaining Ground (scénario central).....	14		

STEAMROLLER 2011

FORMAT DE TOURNOI OFFICIEL POUR WARMACHINE ET HORDES

par David Carl et Andrew Hartland. Traduction Igor Kazmierski pour Battle-Group.com

La victoire n'est pas seulement affaire de puissance de feu ou de stratégie ; tout général doit être à la fois méticuleusement préparé et capable de s'adapter instantanément à la situation. Apprenez à connaître le terrain comme si vous y étiez nés. Frappez sans hésitation. Soyez prêts à compenser tout désavantage tactique par votre supériorité numérique. Le but ultime de la guerre est la victoire ; la victoire absolue, à n'importe quel prix.

– Kommandant Gurvaldt Irusk, De la Conquête : Comment dominer et terrasser votre ennemi

Dans un tournoi Steamroller, les joueurs s'affrontent en une série de parties, se mesurant à des adversaires de plus en plus habiles pour déterminer le vainqueur final. Le système Steamroller convient parfaitement aux groupes de 8 à 32 joueurs et favorise un jeu rapide et brutal, tout en donnant la possibilité de s'adapter à divers scénarios.

OBLIGATIONS DES JOUEURS LOGISTIQUE

Les joueurs participant à un tournoi Steamroller 2011 (ou « SR2011 ») doivent amener leurs propres figurines, cartes de référence, dés, mètres, pions, marqueurs et gabarits. Tout support imprimé utilisé pour reporter les dégâts doit être approuvé par l'Organisateur du Tournoi (ou « Orga »). Chaque joueur doit également apporter son propre exemplaire de la feuille de référence des scénarios SR2011, pour pouvoir s'y reporter en cours de tournoi.

LISTES D'ARMÉE

Chaque joueur doit apporter deux exemplaires imprimés (ou manuscrits avec soin) de chacune de ses listes d'armée, mentionnant les coûts en points et les totaux de points d'armée. Il est recommandé aux joueurs de se renseigner auprès de l'Orga avant le début du tournoi en cas de doute sur les règles de leur armée.

Le total de points d'une armée ne peut pas dépasser la taille de la partie et ne peut pas être inférieur à cette taille de plus de 2 points. Chaque liste d'armée doit inclure l'intégralité des points bonus de warjacks ou de warbeasts. Par exemple, une armée de 50 points dirigée par Kaelysa doit inclure entre 55 et 57 points de figurines.

En SR2011, chaque joueur peut apporter jusqu'à deux listes d'armée. Chaque liste doit inclure un warcaster ou warlock différent. Les deux listes sont soumises aux mêmes restrictions de points, en comptant les points de warjacks/warbeasts. Elles doivent appartenir à la même faction et être enregistrées auprès de l'Orga avant le début du tournoi. Les joueurs mercenaires peuvent utiliser des forces thématiques ou des contrats différents pour chacune de leurs listes. Les joueurs séides peuvent utiliser des forces thématiques ou des pactes différents pour chacune de leurs listes.

Toutes les forces thématiques publiées sont autorisées en SR2011. Lorsqu'un joueur utilise une force thématique, il doit tenir les règles correspondantes à la disposition de l'Orga (pour la vérification de la liste d'armée) et de ses adversaires (pour qu'ils prennent connaissance des règles spéciales associées).

PEINTURE ET MODÉLISME

Toutes les figurines utilisées dans les événements organisés de Privateer Press doivent être des figurines Privateer Press issues des gammes WARMACHINE et HORDES. Chaque figurine doit être entièrement assemblée et fixée sur le socle prévu par les règles. Toute figurine n'appartenant pas aux gammes de Privateer Press, non assemblée ou fixée sur le mauvais socle est interdite.

Toute figurine non disponible dans le commerce à la date de l'événement est interdite, à moins que les figurines soient disponibles directement sur le lieu de l'événement. Ceci inclut par exemple les figurines commercialisées à l'occasion de conventions, qui sont jouables dans les tournois de ces conventions. Certaines figurines sont disponibles en version « Extreme ». Ces versions sont parfaitement acceptées dans le cadre du jeu organisé.

Privateer Press encourage les joueurs à déployer des armées entièrement peintes. Les parties sont alors plus intéressantes à regarder et à jouer. Bien que la peinture ne soit pas obligatoire, c'est l'occasion pour les joueurs de se distinguer dans tous les aspects du hobby.

Chaque figurine doit être montée sur un socle WARMACHINE/HORDES de la taille appropriée, mais vous pouvez y ajouter des éléments de décoration. Veillez à conserver un accès au bord du socle lors de l'ajout de tels détails. Bien que vos décorations puissent dépasser du bord du socle, c'est le socle lui-même qui reste la référence pour toutes les mesures. Le bord du socle des figurines ne doit pas être masqué au point de perturber ou d'interdire la précision des mesures.

CONVERSIONS

L'un des aspects les plus gratifiants du hobby est de pouvoir jouer avec une armée peinte et personnalisée unique. Comme dans le cas de la transmission d'informations et du fair-play, les joueurs ne doivent pas introduire d'ambiguïté quant à l'identité des figurines.

Toutes les conversions doivent être clairement montrées à votre adversaire avant la partie pour éviter toute confusion.

Respectez les règles suivantes lorsque vous utilisez des figurines converties en jeu organisé. Elles ne sont pas là pour limiter les options de modélisme des joueurs, mais pour autoriser une certaine créativité en évitant toute confusion pendant le jeu. L'organisateur de l'événement peut, à sa seule discrétion, faire des exceptions à ces règles et approuver toute conversion raisonnable.

Les éléments d'une figurine convertie doivent provenir en majorité de la figurine WARMACHINE ou HORDES décrite dans les règles. Par exemple, une conversion de Témoin de Menoth doit être majoritairement composée d'éléments provenant de la figurine du Témoin de Menoth. Le résultat final de la conversion doit être clairement identifiable à la figurine représentée. Les armes et l'équipement décrits dans les règles doivent être représentés avec exactitude.

Sur les figurines de guerriers, il est acceptable de convertir et d'échanger des armes, tant que la nouvelle arme est du même type que l'ancienne. Par exemple, on peut remplacer une épée par une autre épée. Tout ce qui concerne les règles spéciales d'une arme doit être conservé pour éviter toute confusion en jeu. Par exemple, une arme dotée d'Arme à Chaîne doit intégrer une chaîne, et la longueur de l'arme doit être prise en compte en cas de conversion d'armes dotées d'Allonge.

Il est interdit de permuter les armes des figurines de warjacks et des warbeasts. De nombreux warjacks et warbeasts utilisent le même châssis ou type de figurine. Les armes sont leurs éléments les plus identifiables sur le champ de bataille. Nous encourageons les joueurs à convertir leurs warjacks et leurs warbeasts, mais l'aspect des armes doit être conservé. Il est permis de modifier les armes tant que le résultat final peut être identifié comme étant l'arme du warjack en question.

Les figurines intégrant un blister de type *upgrade kit* constituent une exception aux règles de conversion standard. Les éléments de ces blisters créent une figurine totalement différente en termes de règles. Toutes ces pièces doivent apparaître clairement sur la figurine pour qu'elle puisse être utilisée en tournoi. Par exemple, un helljack simplement équipé d'une serre et un harpon ne saurait représenter Malice. La figurine doit avoir tous les éléments du blister de Malice, tête, lame de harpon et esprits, pour être considérée comme Malice.

FAIR-PLAY

Pour que tout le monde passe un bon moment, l'environnement de jeu doit être équitable et honnête. Les joueurs doivent respecter avec exactitude les règles du jeu et coopérer avec honnêteté avec leurs adversaires en cas de

questions avant ou pendant la partie. Chaque joueur doit également s'assurer que son adversaire a la même attitude.

L'Orga ne pourra pas surveiller chacune des parties. Si votre adversaire agit d'une façon qui vous met mal à l'aise, en temporisant, en interprétant les règles d'une façon personnelle, voire en trichant, parlez-en avec lui. Proposez-lui d'agir pour résoudre le problème de lui-même et conserver un environnement de jeu honnête, équitable et amusant pour tout le monde. S'il persiste jusqu'au conflit, appelez l'Orga et expliquez-lui la situation. L'Orga a *toujours* le dernier mot sur toutes les questions et interprétations de règles. Les joueurs doivent se soumettre à toutes les décisions de l'Orga, qu'ils soient ou non d'accord avec lui. En règle générale, la plupart des joueurs sont honnêtes et fair-play.

Les joueurs doivent se comporter de façon mature et polie vis-à-vis de leurs adversaires comme de l'Orga.

Tout manquement à cette règle entraîne une disqualification immédiate. Un Orga peut également bannir un joueur pour tout incident qu'il juge contraire au fair-play. Ceci inclut sans y être limité les comportements insultants, malveillants ou immatures comme les moqueries exagérées, la triche, les discussions incessantes sur les règles, le non-respect des règles, l'anti-jeu, etc. Un joueur disqualifié ne peut plus remporter de prix. Il est exclu de toute participation ultérieure à l'événement ou à tout autre événement apparenté.

RESPONSABILITÉS DE L'ORGA

NOMBRE DE RONDES

Dans le format Steamroller, tous les joueurs jouent à chaque ronde une partie en temps limité. Le nombre de joueurs participant au tournoi détermine le nombre maximal de parties généralement nécessaires pour dégager un vainqueur. Le tableau ci-dessous indique le nombre de rondes en fonction du nombre de joueurs du tournoi.

Joueurs	Rondes
8 ou moins	3
9 à 16	4
17 à 32	5
33 à 64	6

L'événement se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné plus de points de tournoi que tous les autres à la fin d'une ronde. Une fois cette condition remplie, le tournoi prend fin sans partie supplémentaire.

APPARIEMENTS POUR LA PREMIÈRE RONDE

Mélangez toutes les fiches de tournoi. Prenez les deux premières fiches de la pile et mettez-les de côté. Ceci

correspond au premier appariement. Sans remélanger la pile, prenez les deux fiches du dessus et répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient un adversaire. En cas de nombre impair de joueurs, consultez « Attente et nombre impair de joueurs » ci-dessous.

Une fois les appariements terminés, reportez le nom de l'adversaire de chaque joueur sur sa fiche. Enregistrez les points de tournoi et les points de contrôle de chaque joueur à la fin de la ronde. Ignorez pour l'instant les cases de sous-total ; elles ne comptent que dans les rondes ultérieures.

APPARIEMENTS ULTÉRIEURS

Après la première ronde, tous les appariements et classements sont basés sur les sous-totaux de points de tournoi et les appariements des rondes précédentes. Une fois toutes les parties de la ronde précédente terminées, faites des piles de fiches de tournoi en fonction du nombre de points de tournoi. Mélangez chaque pile.

Prenez la première fiche de la pile correspondant au total de points de tournoi le plus élevé. Appariez ce joueur dans la même pile avec le premier adversaire contre lequel il n'a jamais joué. Mettez cette paire de côté et répétez le processus. Dès que vous épuisez une pile, passez à la suivante. Lorsqu'une pile comprend un nombre impair de joueurs, appariez le dernier joueur avec un joueur de la pile suivante en termes de total de points de tournoi. Là encore, une fois que tous les appariements ont été effectués, reportez le nom de l'adversaire de chaque joueur dans la colonne appropriée. Plusieurs essais peuvent être nécessaires pour obtenir des appariements évitant la reproduction de parties antérieures.

Certains Orgas utilisent des critères d'appariements supplémentaires. Souvenez-vous que tout critère supplémentaire doit être pris en compte *après* avoir apparié des joueurs de total de points de tournoi égal et n'ayant pas déjà joué l'un avec l'autre.

ATTENTE ET NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS

Les parties d'un tournoi Steamroller se jouent à deux joueurs. En cas de nombre impair de joueurs, l'un des joueurs est mis en attente. Un joueur en attente ne participe pas à la ronde en cours. Il reçoit automatiquement 1 point de tournoi et 0 point de contrôle.

L'Orga détermine aléatoirement le joueur mis en attente lorsqu'un tournoi commence avec un nombre impair de joueurs. Dans les rondes suivantes, l'Orga désigne aléatoirement un joueur parmi ceux dont le total de points de tournoi est le plus faible. L'Orga doit tout faire pour que chaque joueur ne soit pas mis en attente plus d'une fois par tournoi.

DURÉE DES PARTIES

La **durée de partie** d'une ronde de tournoi Steamroller est variable. Avant le début de la partie, l'Orga lance un d6 et multiplie le résultat par 2 pour déterminer la durée variable. Il ajoute alors cette durée variable à la durée de base d'une partie pour obtenir la durée de partie finale, comme le montre le tableau ci-dessous. **L'Orga ne doit pas annoncer le résultat de ce jet ni révéler aux joueurs la durée restante d'une partie.**

Taille du tournoi en points	Durée de base des parties (en minutes)	Durée des séquences de jeu (en minutes)	Durée des extensions de séquence (en minutes)
35	80	10	5
50	100	12	6
75	120	15	7
100	160	20	10

Dès la fin du temps réglementaire de la partie, l'Orga annonce « **posez les dés** ». Si un joueur était en train de déplacer une figurine, il est autorisé à terminer ce mouvement. La séquence de jeu et la partie prennent ensuite fin. Si le joueur était en train d'effectuer un jet de dés quelconque, il est autorisé à terminer ce jet de dés. La séquence de jeu et la partie prennent ensuite fin. S'il s'agit d'un jet d'attaque qui touche directement sa cible, résolvez également le jet de dégâts de la touche directe. Remarque : lorsque la séquence de jeu prend fin à cause de l'annonce « posez les dés », calculez les éventuels points de scénario comme indiqué dans les règles du scénario, même si la partie est terminée.

Si aucun vainqueur clair ne se dégage après l'annonce « posez les dés », vérifiez les conditions de victoire du scénario. L'Orga doit expliquer à tous les joueurs comment fonctionne le système de conditions de départage décrit dans la fiche de référence des scénarios SR2011 avant le début du tournoi.

Lors de l'estimation de la durée globale du tournoi, l'Orga doit ajouter environ 30 minutes à chaque ronde pour prendre en compte la durée variable, effectuer les appariements, donner à chaque joueur sa table et démarrer la ronde suivante.

DURÉE DES SÉQUENCES DE JEU

Le système Steamroller limite également la **durée des séquences de jeu** pour garantir un environnement de jeu équitable. À chaque partie, les joueurs utilisent un chronomètre pour suivre le temps qu'il leur reste à chaque séquence de jeu. La limite de temps dépend de la taille du tournoi en points.

Lorsque le temps de la séquence du joueur prend fin alors qu'il effectue le mouvement normal d'une figurine/unité, il finit de déplacer cette figurine/unité. Sa séquence de jeu prend ensuite fin. Si le joueur est en train d'effectuer un jet de dés quelconque alors que le mouvement est terminé, il est autorisé à terminer cet unique jet de dés. Sa séquence de jeu prend ensuite fin. S'il s'agit d'un jet d'attaque qui touche directement sa cible, résolvez également le jet de dégâts de la touche directe.

Lorsqu'un joueur déplace une figurine, lance des dés ou met du temps à prendre des décisions pendant la séquence de jeu de son adversaire, ce dernier a le droit d'arrêter l'horloge pendant la résolution de ces actions.

EXTENSION DE SÉQUENCE

Chaque joueur peut rallonger la durée de l'une de ses séquences de jeu une fois par partie au moyen d'une **extension**. Le joueur doit alors annoncer une extension de séquence pendant la séquence elle-même ou dans les 30 secondes qui suivent la fin du temps alloué à sa séquence de jeu. Une fois la durée de la séquence en cours écoulée, son adversaire relance alors le chronomètre pour la durée d'extension de séquence autorisée. Le joueur actif poursuit alors sa séquence de jeu. Notez que cette extension ne vaut que pour la durée d'une séquence de jeu, et qu'elle ne peut pas conduire la partie au-delà du temps réglementaire.

PARTIES DE TOURNOI SCÉNARIOS

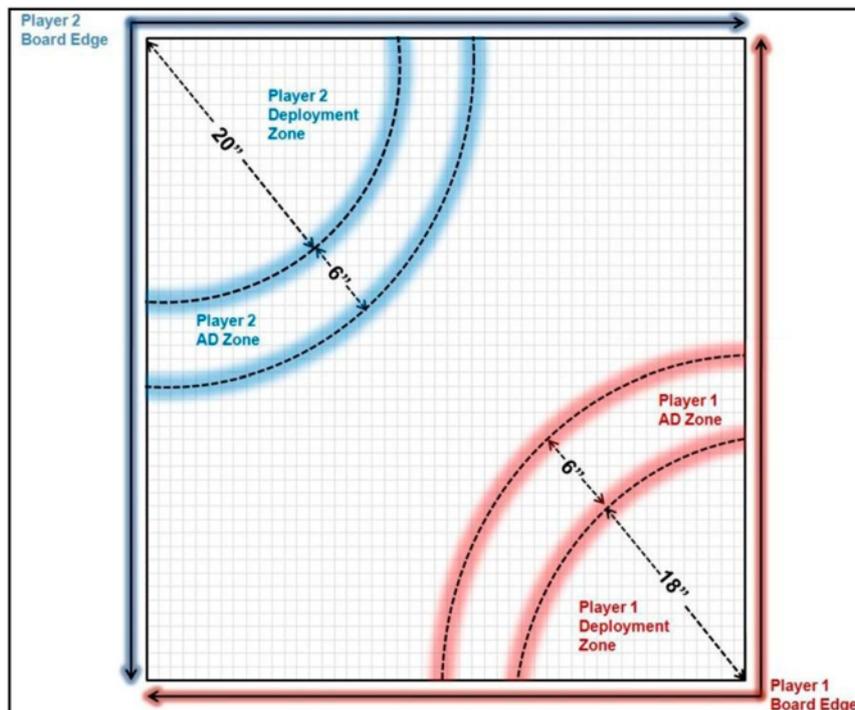
Pour homogénéiser la description des scénarios, toutes les règles des zones à contrôler, des drapeaux et des objectifs

sont désormais rassemblées sur la fiche de référence des scénarios SR2011 au début de la section qui leur est consacrée. Elle répertorie également toutes les conditions de victoire et de départage. L'Orga doit également apporter plusieurs exemplaires de la fiche de référence des scénarios SR2011, pour pouvoir la distribuer en cours de tournoi.

Remarque pour les vétérans des précédentes versions de Steamroller : dans la plupart des scénarios SR2011, les deux joueurs marquent des points de contrôle lors de la séquence de jeu de *chaque* joueur. Cette méthode permet de récompenser les joueurs pour une position prise comme pour une position tenue. Résolvez tous les effets qui prennent fin à la fin de la séquence de jeu avant de calculer les points.

SR2011 introduit également des scénarios radiaux où le déploiement s'effectue dans le coin droit du côté de table de chaque joueur. Les scénarios radiaux sont prévus pour des parties d'au moins 35 points. Mesurez les zones de déploiement depuis le coin droit suivant les rayons d'un quart de cercle.

Dans les scénarios radiaux, le bord de table du joueur est défini par les deux bords de table dont l'intersection est le coin droit. Tout effet ou mécanisme de jeu mesuré à partir du bord de table d'un joueur peut l'être à partir de n'importe quel point de l'un des deux bords de table. Voir le schéma ci-après.



L'Orga doit insister sur le fait que tous les joueurs doivent tenter de remplir les conditions de victoire au scénario *et* par assassinat pendant la partie. En effet, ils ne connaissent pas la durée exacte du temps réglementaire.

TERRAIN ET DÉCORS

Le type, le volume et le placement des décors sont du ressort de l'Orga. Cependant, vous devez suivre les instructions suivantes lors de l'installation des tables de tournoi :

- Ne placez pas d'obstructions ni de terrain difficile dans les zones de déploiement normales. Ceci ne s'applique pas aux zones de Déploiement Avancé.
- Tous les éléments de décor doivent être placés à au moins 3 pouces les uns des autres. Ceci inclut les éléments de décor bonus accordés par les Forces Thématiques.
- Ne placez pas de terrain infranchissable dans les zones à contrôler dans les scénarios qui les utilisent. Remarque : tous les autres types de terrains et décors peuvent être placés dans les zones à contrôler. L'Orga peut décider librement comment il souhaite représenter les zones à contrôler des scénarios : avec des gabarits ou en marquant les coins des zones rectangulaires et le centre des zones circulaires.

En cas d'utilisation de marqueurs de centre ou de coin, les joueurs sont autorisés à mesurer la zone à chaque fois que cela est pertinent dans le cadre des conditions de victoire du scénario. Tout abus constitue néanmoins un motif de disqualification.

CHOIX DES SCÉNARIOS

Steamroller 2011 comprend quatre groupes de scénarios. Au sein de chaque groupe, les scénarios ont des objectifs similaires. Pour garantir que les tournois contiennent des types de scénarios variés, l'Orga doit choisir un scénario dans chaque groupe avant de pouvoir choisir un second scénario dans un groupe déjà utilisé.

Exemple de sélection des groupes

Ronde	Groupes disponibles	Groupe choisi
1	1, 2, 3, 4	1
2	2, 3, 4	4
3	2, 3	3
4	2	2
5	1, 2, 3, 4	3

L'Orga doit choisir les scénarios avant le tournoi pour garantir que tout le matériel est disponible. Les scénarios choisis peuvent être joués dans n'importe quel ordre, mais vous pouvez également recourir au tableau de scénarios aléatoires ci-après. Lancez deux d6, en relançant les 5 et les 6, ou deux d4 si vous disposez de tels dés.

Il n'est pas possible de jouer deux fois le même scénario dans un tournoi standard. Tous les joueurs jouent le même scénario à chaque ronde. Les scénarios doivent rester secrets jusqu'au début de chaque ronde.

À chaque ronde, l'Orga doit fournir un exemplaire du scénario par tranche de quatre joueurs (soit deux tables). Après la déclaration du scénario, l'Orga en lit les règles à voix haute. L'Orga doit prendre le temps de répondre à toute question concernant le scénario avant le début de la ronde. Chaque joueur doit s'assurer qu'il comprend bien le scénario.

Tableau de scénarios aléatoires				
1er dé →	1	2	3	4
2e dé ↓	Groupe 1 : Centraux	Groupe 2 : Doubles	Groupe 3 : Distants	Groupe 4 : Radiaux
1	Déborder/ Overrun	Processus d'Élimination/ Process of Elimination	Capture du Drapeau/ Capture the Flag	Contrôle et Conquête/ Command and Control
2	La Cage/Kill Box	Révélation/Revelation	<i>Grind</i>	Diversions
3	Mano a Mano/ Close Quarters	Incursion	Destruction	Démolition/ Demolition
4	Prise de Terrain/ Gaining Ground	Dépasser, Défaire, Durer/ Outflank, Outfight, Outlast	Gantelet/ The Gauntlet	Sacrifice

DÉPLOIEMENT

Les joueurs choisissent secrètement l'une de leurs deux listes après l'annonce des appariements et du scénario. Avant le déploiement, chaque joueur doit placer la carte du warcaster ou warlock choisi sur la table, de façon à ce qu'elle ne soit pas identifiable par l'autre joueur. Les joueurs ne peuvent pas changer de liste après avoir effectué ce choix. Les deux joueurs dévoilent alors leur liste simultanément. La mise en place se poursuit ensuite normalement.

Les joueurs peuvent demander à voir les listes de leur adversaire à tout moment, y compris avant le choix définitif de leur propre liste, avant le début de la partie, et en cours de jeu. Veillez cependant à ne pas perturber le cours de la partie.

Pour compenser l'avantage du premier joueur, les zones de déploiement de SR2011 dépendent de l'ordre de jeu.

Dans les scénarios standards, la zone de déploiement du premier joueur mesure 8 pouces (DA 14 pouces), et celle du second joueur 10 pouces (DA 16 POUCES).

Dans les scénarios radiaux, la zone de déploiement du premier joueur mesure 18 pouces (DA 24 pouces), et celle du second joueur 20 pouces (DA 26 pouces).

Le joueur qui choisit de jouer en premier choisit son bord de table, s'y déploie et joue la première séquence de jeu. L'Orga peut également choisir à l'avance le bord de table de chaque joueur pour gagner du temps lors du déploiement.

CLASSEMENT FINAL

Chaque joueur marque des points de tournoi en fonction de ses performances. Chaque joueur gagne **1** point de tournoi par victoire et **0** point de tournoi par défaite ou égalité. Les points de tournoi déterminent le classement actuel du joueur.

Au cas où deux joueurs auraient le même score, déterminez lequel est le mieux classé en additionnant, pour chaque joueur, le total des points de tournoi de tous les adversaires affrontés dans les rondes précédentes (Puissance des Adversaires). Par exemple, après quatre rondes, Yann et David sont seconds ex aequo. Pour les départager, l'Orga ajoute tous les points de tournoi des adversaires de Yann dans les quatre rondes précédentes et compare le total à la somme des points de tournoi des adversaires de David pour ces mêmes rondes.

Le joueur dont la somme des points de tournoi des adversaires est la plus élevée a le meilleur score de Puissance des Adversaires. Il sera donc le mieux classé. Si les deux joueurs ont la même Puissance des Adversaires, le joueur qui a marqué le plus de points de contrôle pendant le tournoi sera le mieux classé. Si les deux joueurs ont le même nombre de Points de Contrôle, le joueur qui a détruit le plus de points d'armée ennemis pendant le tournoi sera le mieux classé.

Lors du décompte des points d'armée détruits, respectez les règles suivantes :

- Les figurines/unités détruites rapportent leur valeur en Points d'Armée.
- Les unités à moins de 50 % de leur effectif de départ, arrondi au supérieur, rapportent 50 % de leur valeur en Points d'Armée, arrondie au supérieur, soutiens inclus.
- Les warjacks inertes et les warbeasts sauvages rapportent la totalité de leur valeur en Points d'Armée.
- Warcasters et warlocks rapportent 5 Points d'Armée. Les figurines autres que les warcasters/warlocks qui sont incluses en même temps qu'eux ne rapportent pas de points supplémentaires.

Lors du calcul de la valeur d'une figurine, utilisez le nombre imprimé sur sa carte de référence, même si la

figurine est arrivée dans l'armée d'une autre façon, par exemple via Industrie des Ténèbres, ou si elle bénéficie d'une remise lors de la mise sur pied de l'armée, par exemple le bonus du quatrième palier de la force thématique Appel de la Nature/*Call of the Wild*.

EXEMPLE DE FICHE DE TOURNOI

Instructions :Merci d'écrire proprement et lisiblement. Les zones grisées sont réservées à l'organisateur.

Nom du joueur :	N° du joueur :	Pseudo :
Faction/Contrat Liste 1 :	Force thématique : Palier : 1 / 2 / 3 / 4	
Faction/Contrat Liste 2 :	Force thématique : Palier : 1 / 2 / 3 / 4	

Ronde	N° Adversaire	Résultat	PT	PC	PA adverses détruits
1		V / D / É			
2		V / D / É			
3		V / D / É			
4		V / D / É			
5		V / D / É			
Totaux					

Liste 1	Coût en Points	Liste 2 en option	Coût en Points
Coût en Points total de la Liste 1 :		Coût en Points total de la Liste 2 :	

FEUILLE DE RÉFÉRENCE DES SCÉNARIOS SR2011

GLOSSAIRE DES SCÉNARIOS

Diagrammes de scénario : le diagramme illustre la zone de déploiement de chaque joueur et les zones ou objectifs rapportant des points. Les éléments concernant le premier joueur sont représentés en rouge, et ceux concernant le second joueur en bleu. Dans certains scénarios, les zones à contrôler sont représentées dans les couleurs correspondant à chaque joueur. Dans ces scénarios, un joueur doit contrôler ou contester les zones correspondant à sa propre couleur.

Effectif de départ : nombre de figurines d'un choix de figurine/unité en fonction du coût en points d'armée payé. Même lorsqu'une figurine/unité ne commence pas la partie avec toutes les figurines payées, l'effectif de départ reste le nombre correspondant au coût en points payé, indiqué sur la carte de référence.

Appartenir : qualifie les figurines répertoriées dans la liste d'armée déployée par le joueur, ou créées par des effets.

Contrôler : les règles de contrôle varient en fonction du scénario et du type d'élément rapportant des points, zone ou drapeau. Lors de la vérification des conditions de contrôle, ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages, les figurines en fuite et les figurines vous appartenant, mais qui sont sous le contrôle de votre adversaire.

Contester : au moins une figurine appartenant au joueur doit être située dans une zone à contrôler pour **contester** cette zone, ou dans un rayon de 4 pouces autour d'un drapeau pour contester ce drapeau. Les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite ne peuvent pas contester.

Zone : également appelée « zone à contrôler » ou « zone rapportant des points ». Région de la table de jeu définie par les règles du scénario. Les joueurs cherchent à « contrôler » ces zones, ou à les « contester » pour éviter que l'adversaire ne les contrôle. Un joueur contrôle une zone lorsqu'une ou plusieurs figurines lui appartenant sont situées dans la zone, tandis qu'aucune figurine appartenant à son adversaire n'est située dans la même zone.

Aucune condition supplémentaire ne s'applique aux warcasters, aux warlocks, aux warjacks ou aux warbeasts. Pour contrôler une zone, une unité doit posséder 50 % ou plus de son effectif de départ, arrondi au supérieur, et toutes les figurines restantes doivent être situées dans la même zone.

Pour qu'un solo puisse contrôler une zone, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Dans le cas des choix de solo constitués de plusieurs figurines, divisez le coût du choix de solo par le nombre de figurines pour déterminer si chaque figurine coûte au moins 1 point. Pour

contrôler une zone, un choix de solo comportant plusieurs figurines doit posséder 50 % ou plus de son effectif de départ, arrondi au supérieur, et toutes les figurines restantes doivent être situées dans la même zone.

Drapeau (socle de 40 mm) : tous les drapeaux sont des figurines avec les facultés suivantes :

- Les drapeaux ne peuvent pas être ciblés, endommagés, déplacés, placés ou retirés du jeu.
- Les drapeaux sont des figurines Intangibles, stationnaires, dotées d'un socle moyen.
- Les drapeaux sont immunisés à tous les effets de jeu et ne s'activent jamais.

Pour contrôler un drapeau, un joueur doit avoir au moins une figurine lui appartenant en SàS avec le drapeau, sans qu'aucune figurine de son adversaire ne soit située dans un rayon de 4 pouces autour du même drapeau. Aucune condition supplémentaire ne s'applique aux warcasters, aux warlocks, aux warjacks ou aux warbeasts.

Si la figurine en SàS est membre d'une unité, cette dernière doit posséder 50 % ou plus de son effectif de départ, arrondi au supérieur, et toutes les figurines restantes doivent être situées dans un rayon de 4 pouces autour du drapeau. Si la figurine en SàS est un solo, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Dans le cas des choix de solo constitués de plusieurs figurines, divisez le coût du choix de solo par le nombre de figurines pour déterminer si chaque figurine coûte au moins 1 point. Pour contrôler un drapeau, un choix de solo comportant plusieurs figurines doit posséder 50 % ou plus de son effectif de départ, arrondi au supérieur, et toutes les figurines restantes doivent être situées dans un rayon de 4 pouces autour du drapeau.

Objectif (socle de 50 mm) : certains scénarios ajoutent certaines facultés aux objectifs, ou contredisent les propriétés ci-après. Dans ces cas, le scénario est prioritaire. Tous les objectifs sont des figurines avec les facultés suivantes :

- Les objectifs ne peuvent ni être ciblés par des attaques ni endommagés dans le premier tour.
- Les objectifs sont des figurines non vivantes, stationnaires, autres que des guerriers, dotées d'un grand socle
- Les objectifs sont des figurines amies pour **toutes** les autres figurines.
- DEF 5/ARM 20/Dégâts : 15
- Arc avant de 360°
- Les objectifs peuvent être déplacés par les projections, les slams, les poussées, etc.
- Les objectifs ne peuvent pas être placés, mis au tapis ou retirés du jeu.
- Les objectifs ne peuvent pas relayer.
- Les objectifs ne s'activent pas et ne subissent ni les effets continus, ni les dégâts collatéraux.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE DES SCÉNARIOS SR2011

VICTOIRE ET CONDITIONS DE DÉPARTAGE

Victoire par assassinat : lorsque seul l'un des joueurs a encore des warcasters ou des warlocks lui appartenant en jeu, il remporte immédiatement la partie.

Victoire au scénario : dès qu'un joueur a rempli les conditions de victoire décrites dans le scénario, il remporte immédiatement la partie.

1ère Condition de départage : si le temps réglementaire est écoulé avant la victoire de l'un des joueurs, le joueur qui possède le plus de warcasters ou de warlocks lui appartenant en jeu remporte la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de warcasters ou de warlocks leur appartenant en jeu, appliquez la 2ème condition de départage pour déterminer le vainqueur.

2ème Condition de départage : le joueur ayant marqué le plus de points de contrôle remporte la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de contrôle, appliquez la 3ème condition de départage pour déterminer le vainqueur.

3ème Condition de départage : décomptez la valeur en points d'armée des figurines/unités appartenant à chaque joueur dans la zone à contrôler du scénario. Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification de la 3ème Condition de départage. Le joueur ayant le plus de points d'armée remporte la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de points d'armée, appliquez la 4ème condition de départage pour déterminer le vainqueur.

- **Warjacks/Warbeasts :** nombre de points égal au coût en points d'armée de la figurine dans la zone à contrôler.

- **Solos :** nombre de points égal au coût en points d'armée de la figurine dans la zone à contrôler. Lorsqu'un choix de solo est constitué de plusieurs figurines, ignorez les choix de solo à moins de 50 % de leur effectif de départ, arrondi au supérieur, en jeu lors du décompte des points

d'armée. Toutes les figurines restantes doivent être situées dans la zone à contrôler pour que la valeur du choix de solo soit décomptée.

- **Unités et Soutiens d'Unité :** nombre de points égal au coût en points d'armée de l'unité. Ignorez les unités à moins de 50 % de leur effectif de départ en jeu, arrondi au supérieur, lors du décompte des points d'armée. Au moins la moitié des figurines restantes, arrondie au supérieur, doit être située dans la zone à contrôler.

Les figurines dotées de la compétence Soutien s'ajoutent à la valeur de l'unité ainsi qu'à l'effectif. Par exemple, dix Longs-Fusiliers valent 10 points s'il leur reste au moins cinq figurines en jeu. Douze Longs-Fusiliers, soutien d'unité inclus, valent douze points s'il leur reste au moins six figurines en jeu.

- **Warcasters/Warlocks :** 5 points pour chaque warcaster ou warlock situé dans la zone à contrôler, indépendamment des points bonus de warjacks ou de warbeasts. Lorsqu'un choix de warcaster ou de warlock est constitué de plusieurs figurines, toutes les figurines dotées du sous-type warcaster ou warlock doivent être situées dans la zone indiquée. Les figurines automatiquement incluses avec le choix de warcaster ou le warlock, mais non dotées du sous-type warcaster ou warlock, n'affectent pas les points accordés pour les warcasters/warlocks.

4ème Condition de départage : décomptez les points d'armée détruits de chaque joueur comme indiqué ci-après. Le joueur ayant subi le plus de points d'armée détruits perd la partie.

- Les figurines/unités détruites rapportent leur valeur en Points d'Armée.

- Les unités à moins de 50 % de leur effectif de départ, arrondi au supérieur, rapportent 50 % de leur valeur en Points d'Armée, arrondie au supérieur, soutiens inclus.

- Les warjacks inertes et les warbeasts sauvages rapportent la totalité de leur valeur en Points d'Armée.

- Warcasters et warlocks rapportent 5 Points d'Armée.

N° 1 – DÉBORDER/OVERRUN (SCÉNARIO CENTRAL)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : Les joueurs tentent de contrôler une zone rectangulaire au centre de la table.

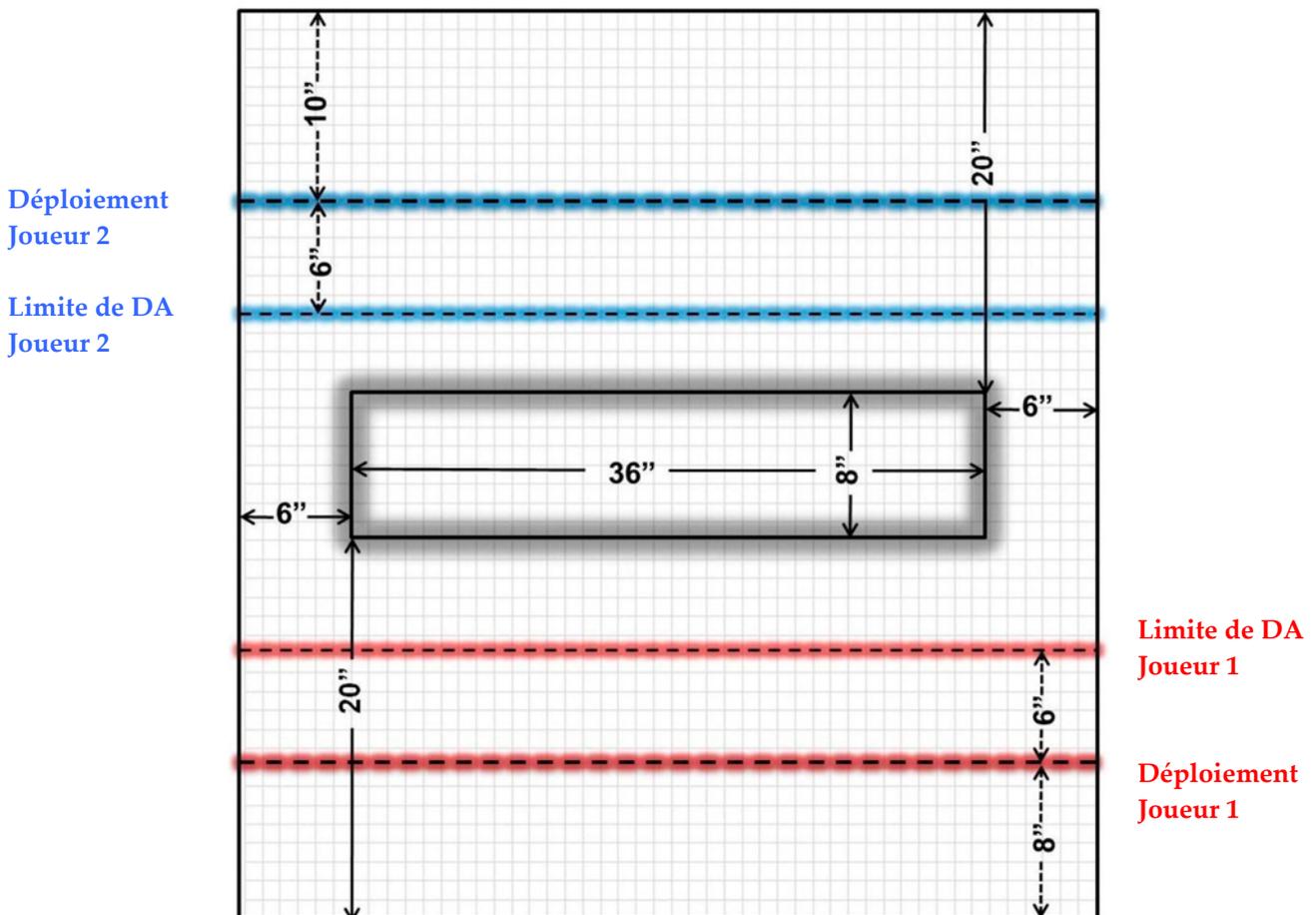
Marquez une zone de 36 par 8 pouces conformément au diagramme ci-dessous.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle la zone.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer 2 points de contrôle remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans la zone à contrôler.



N° 2 – LA CAGE/KILL BOX (SCÉNARIO CENTRAL)

RÈGLES SPÉCIALES

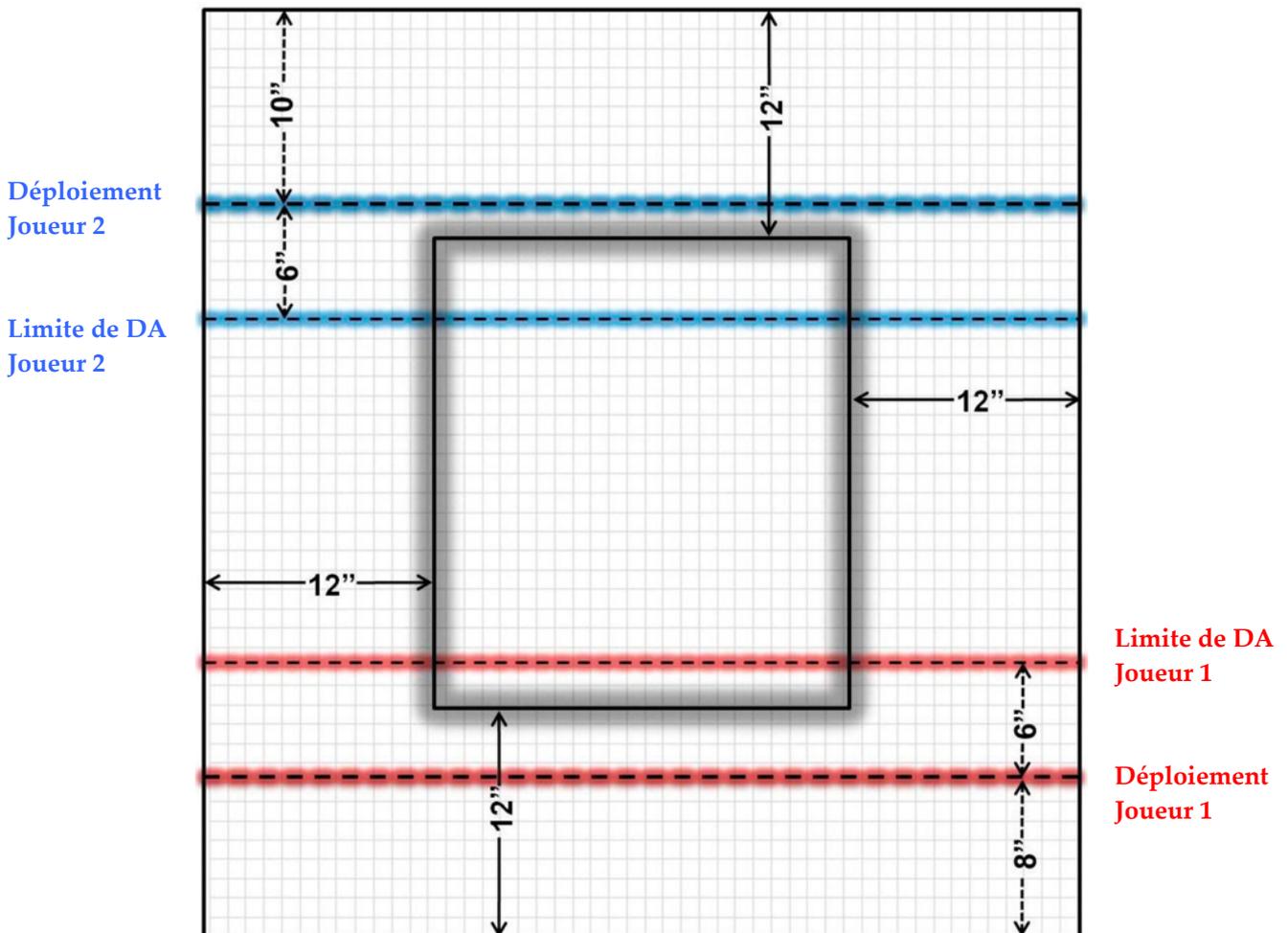
Résumé: les joueurs avancent leurs warcasters ou leurs warlocks tout en essayant d'assassiner les warcasters ou warlocks de leur adversaire.

Marquez une zone carrée de 24 pouces de côté conformément au diagramme ci-dessous. Ce carré représente la cage.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À partir de la seconde séquence de jeu du premier joueur, si un joueur termine sa propre séquence alors qu'un warcaster ou warlock ami *n'est pas situé* dans la cage, tous les warcasters et warlocks amis sont immédiatement détruits et ne peuvent pas être guéris.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans la cage.



N° 3 – MANO A MANO/CLOSE QUARTERS (SCÉNARIO CENTRAL)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler une zone circulaire située dans la moitié de table de l'adversaire.

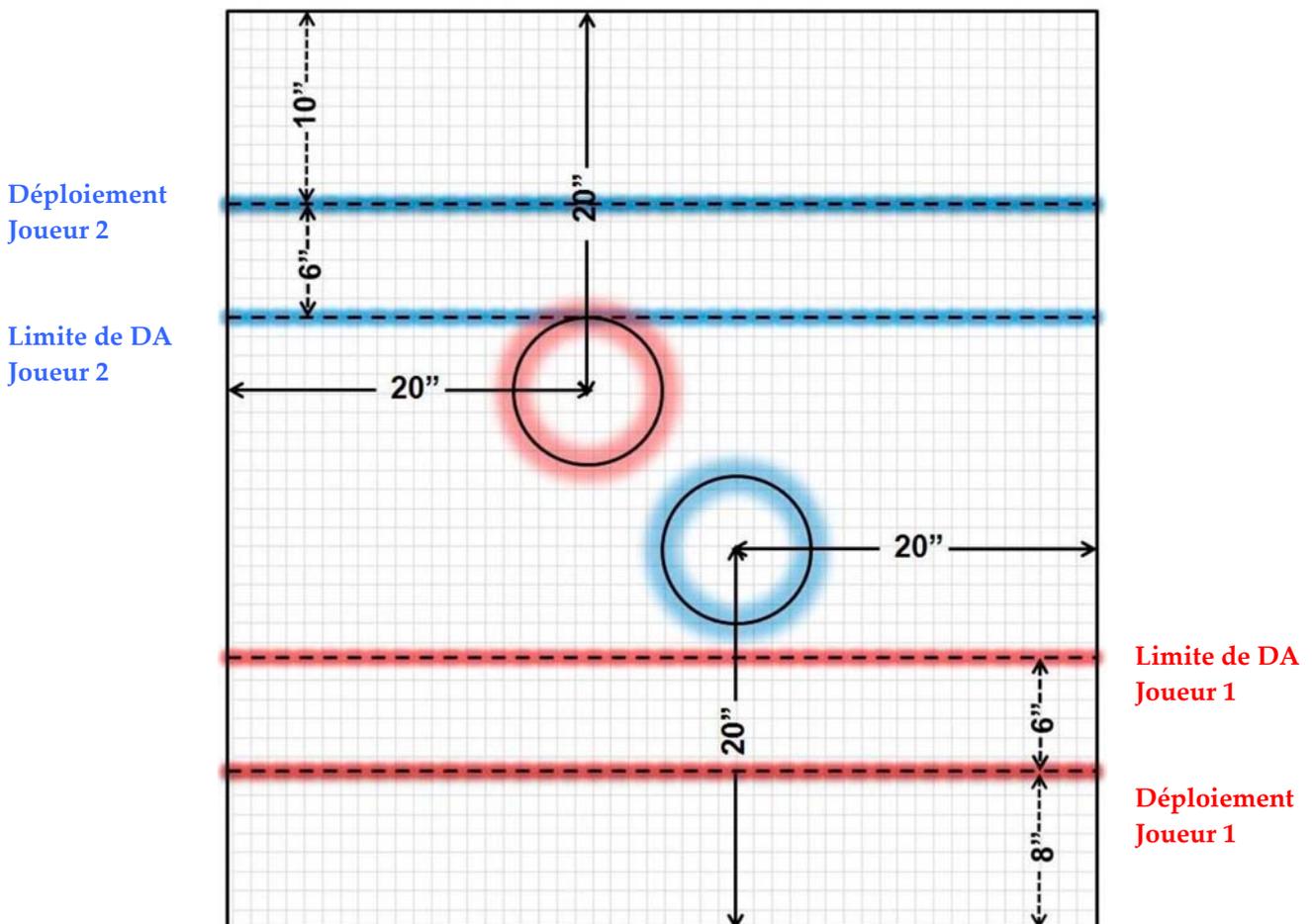
Marquez deux zones circulaires de 8 pouces de diamètre conformément au diagramme ci-dessous.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur marque 1 point de contrôle s'il contrôle la zone située dans la moitié de table de son adversaire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 2 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans la zone à contrôler de la moitié de table de votre adversaire.



N° 4 – PRISE DE TERRAIN/GAINING GROUND (SCÉNARIO CENTRAL)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler deux zones de valeur différente.

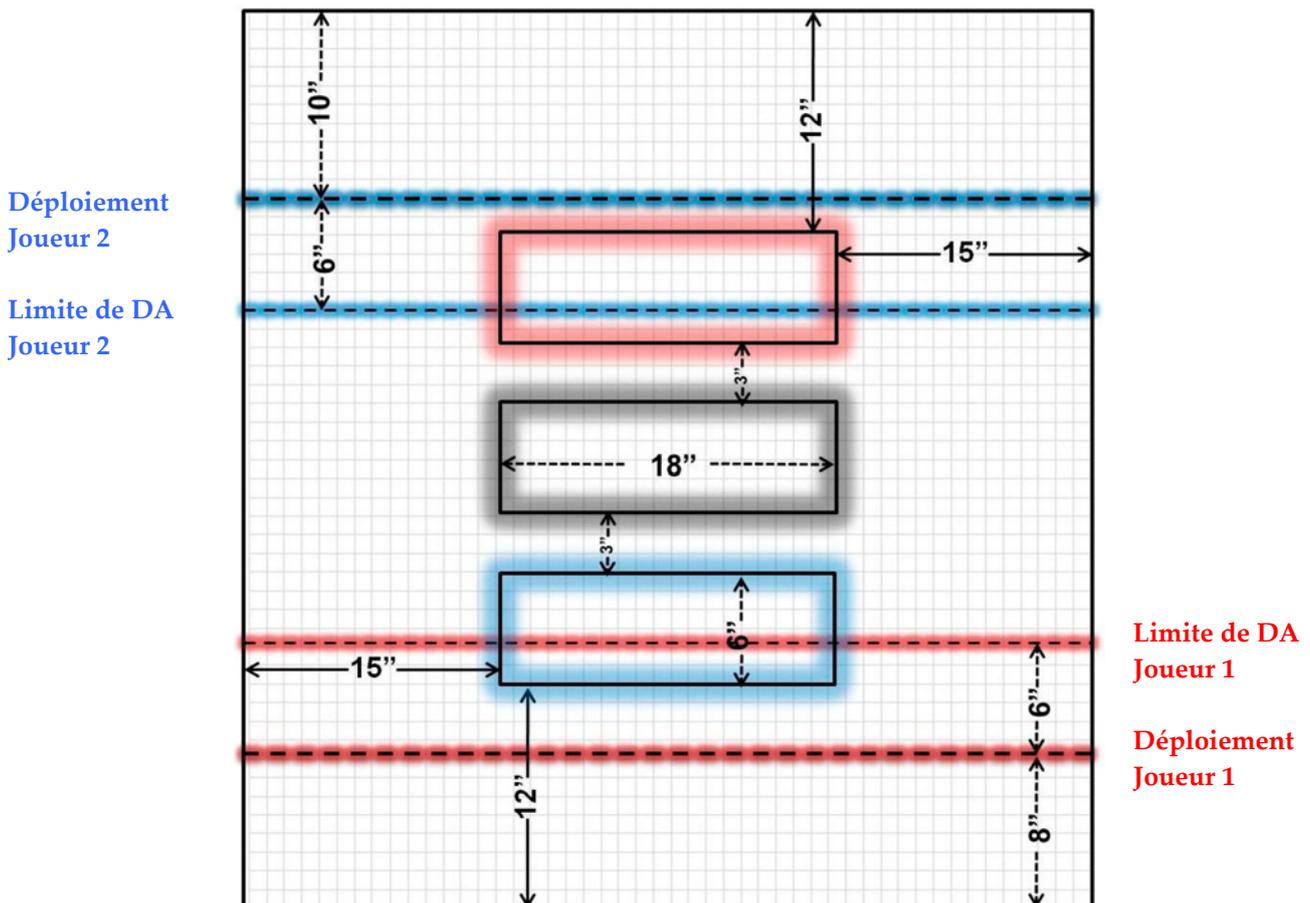
Marquez trois zones de 18 par 6 pouces conformément au diagramme ci-dessous.

À la fin de la séquence de jeu chaque joueur, en commençant à la seconde séquence de jeu du second joueur, chaque joueur marque 1 point de contrôle s'il contrôle la zone centrale, et chaque joueur marque 2 points de contrôle s'il contrôle la zone située dans la moitié de table de son adversaire. Dans ce scénario, le joueur 1 ne peut pas marquer de points de contrôle si une figurine ennemie conteste la zone située dans la moitié de table du joueur 1. De même, le joueur 2 ne peut pas marquer de points de contrôle si une figurine ennemie conteste la zone située dans la moitié de table du joueur 2.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 4 points de contrôle et à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans la zone centrale et dans la zone de la moitié de table de votre adversaire.



SCÉNARIO 5 – PROCESSUS D'ÉLIMINATION/PROCESS OF ELIMINATION (SCÉNARIO DOUBLE)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : Les joueurs tentent de contrôler deux zones centrales.

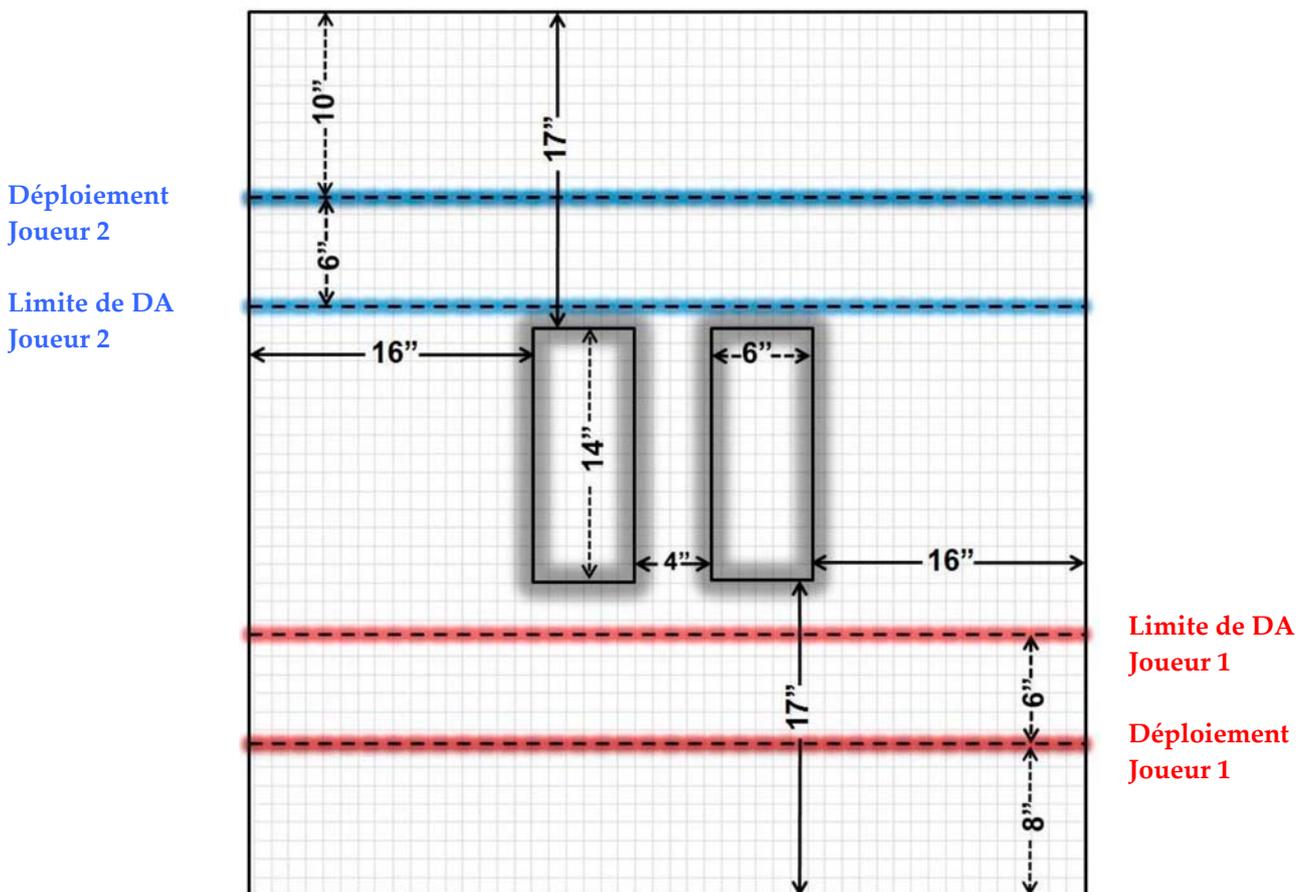
Marquez deux zones de 6 par 14 pouces conformément au diagramme ci-dessous.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle par zone qu'il contrôle. Dans ce scénario, chaque joueur ne peut marquer qu'un seul point de contrôle par séquence de jeu. Chaque joueur ne peut marquer qu'un seul point de contrôle dans chaque zone pendant la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer 2 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie. Si les deux joueurs atteignent 2 points de contrôle lors de la même séquence de jeu, ils peuvent à nouveau marquer des points dans les deux zones. Jouez jusqu'à ce que l'un des deux joueurs marque 2 nouveaux points de contrôle, et ainsi de suite.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3^{ème} Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans les deux zones à contrôler.



N° 6 – RÉVÉLATION/REVELATION (SCÉNARIO DOUBLE)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler deux drapeaux sur la ligne centrale de la table.

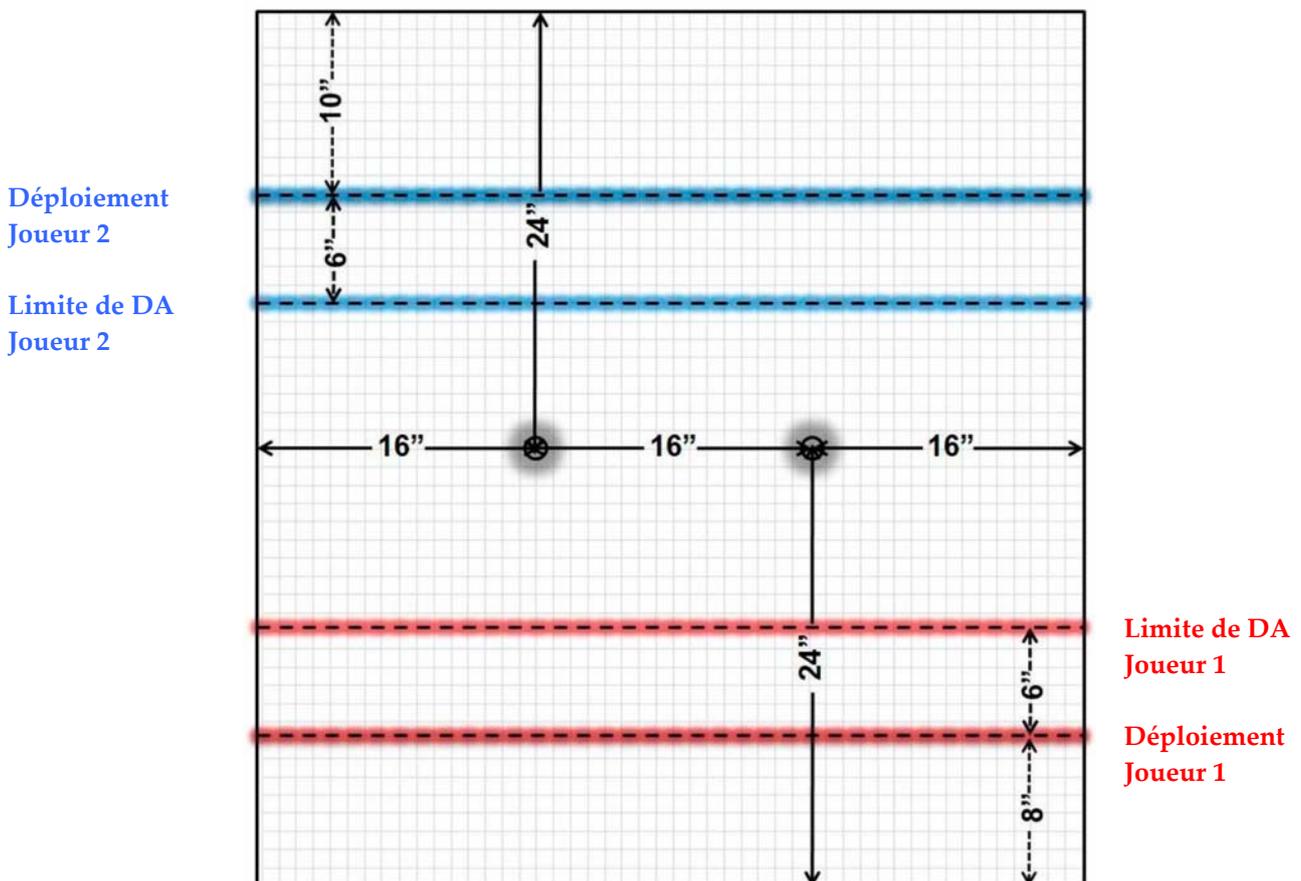
Placez deux drapeaux conformément au diagramme ci-dessous. Après le jet de départ mais avant le déploiement, désignez aléatoirement un drapeau comme étant le drapeau n° 1. L'autre drapeau est le drapeau n° 2.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle le drapeau n° 1. Un joueur marque 1 point de contrôle s'il contrôle le drapeau n° 2, mais il ne peut pas marquer de point pour le drapeau n° 2 avant la séquence qui suit l'obtention du premier point de contrôle du drapeau n° 1 par l'un des joueurs. Chaque joueur ne peut marquer que 2 points de contrôle par drapeau pendant la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 3 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie. Si les deux joueurs atteignent 3 points de contrôle lors de la même séquence de jeu, ils peuvent à nouveau marquer des points pour les deux drapeaux. Jouez jusqu'à ce que l'un des deux joueurs ait plus de points de contrôle que son adversaire.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans un rayon de 4 pouces autour des drapeaux.



N° 7 – INCURSION (SCÉNARIO DOUBLE)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler deux drapeaux sur la ligne centrale de la table.

Placez trois drapeaux conformément au diagramme ci-dessous.

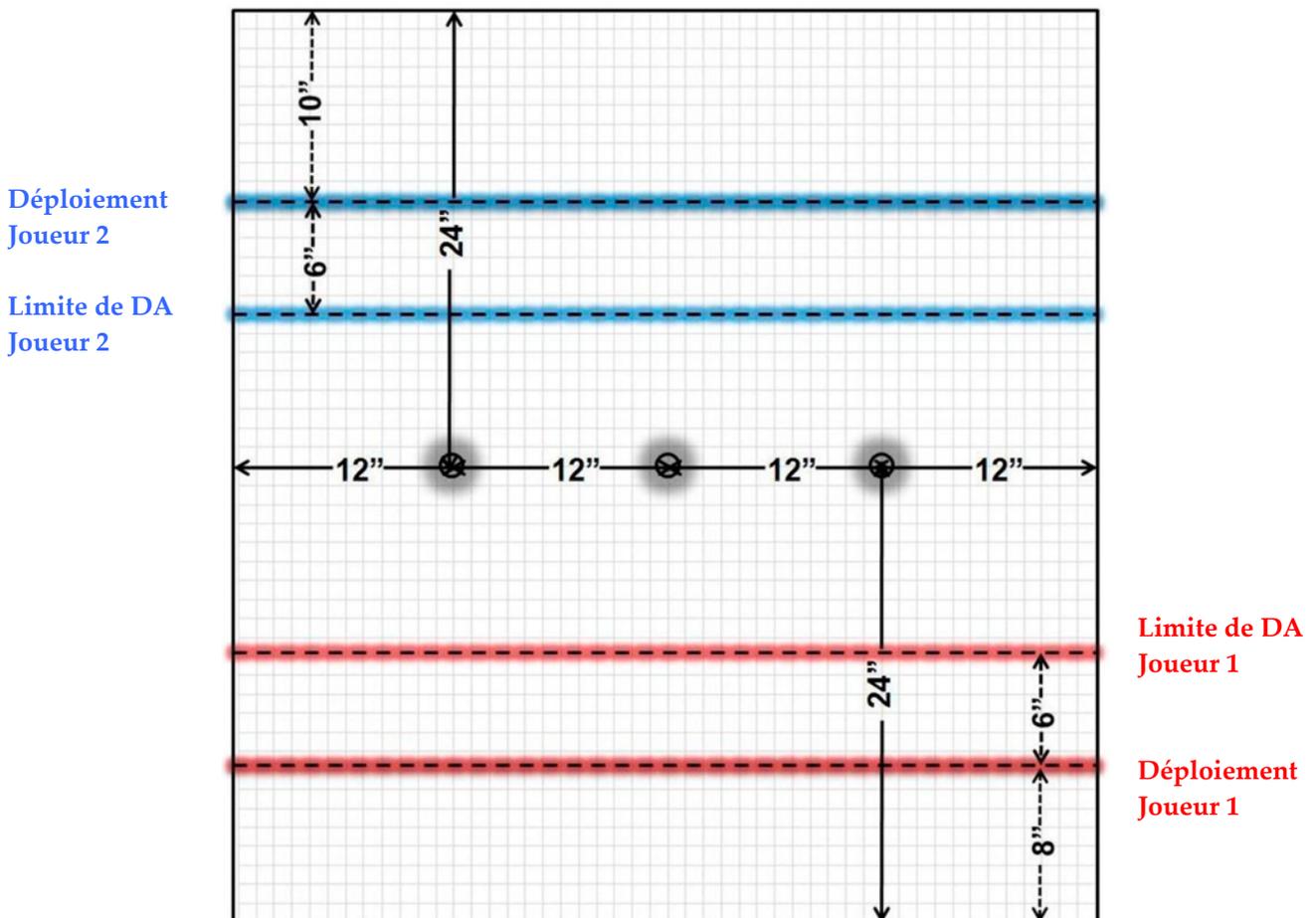
À la fin de la première séquence de jeu du second joueur, retirez aléatoirement l'un des drapeaux de la table.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur marque 1 point de contrôle par drapeau qu'il contrôle.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 3 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans un rayon de 4 pouces autour des drapeaux.



N° 8 – DÉPASSER, DÉFAIRE, DURER/OUTFLANK, OUTFIGHT, OUTLAST (SCÉNARIO DOUBLE)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler deux zones circulaires sur la ligne centrale de la table.

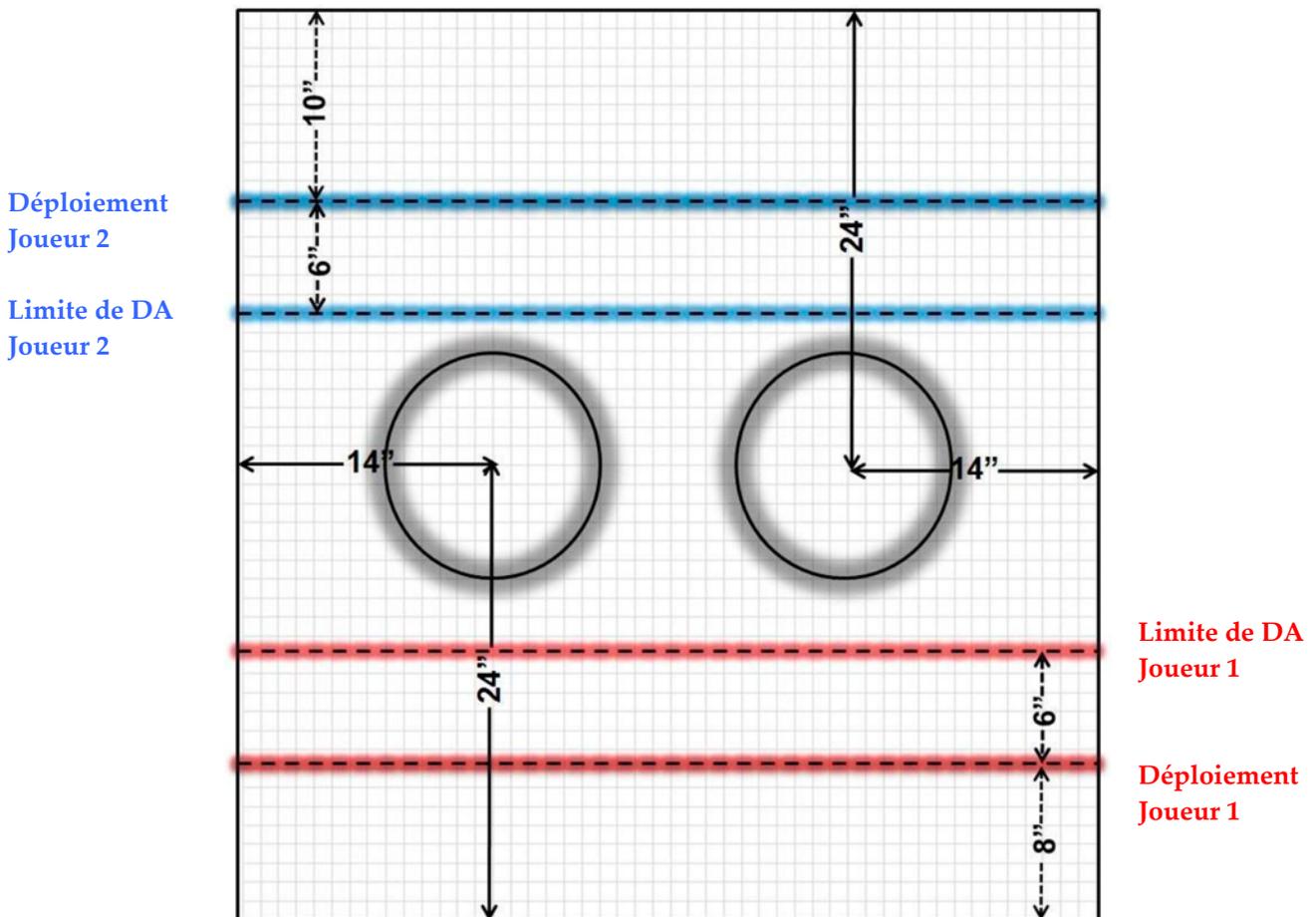
Marquez deux zones circulaires de 12 pouces de diamètre conformément au diagramme ci-dessous.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle par zone qu'il contrôle.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 3 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans les deux zones à contrôler.



N° 9 – CAPTURE DU DRAPEAU/CAPTURE THE FLAG (SCÉNARIO DISTANT)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler un drapeau situé dans la moitié de table de l'adversaire.

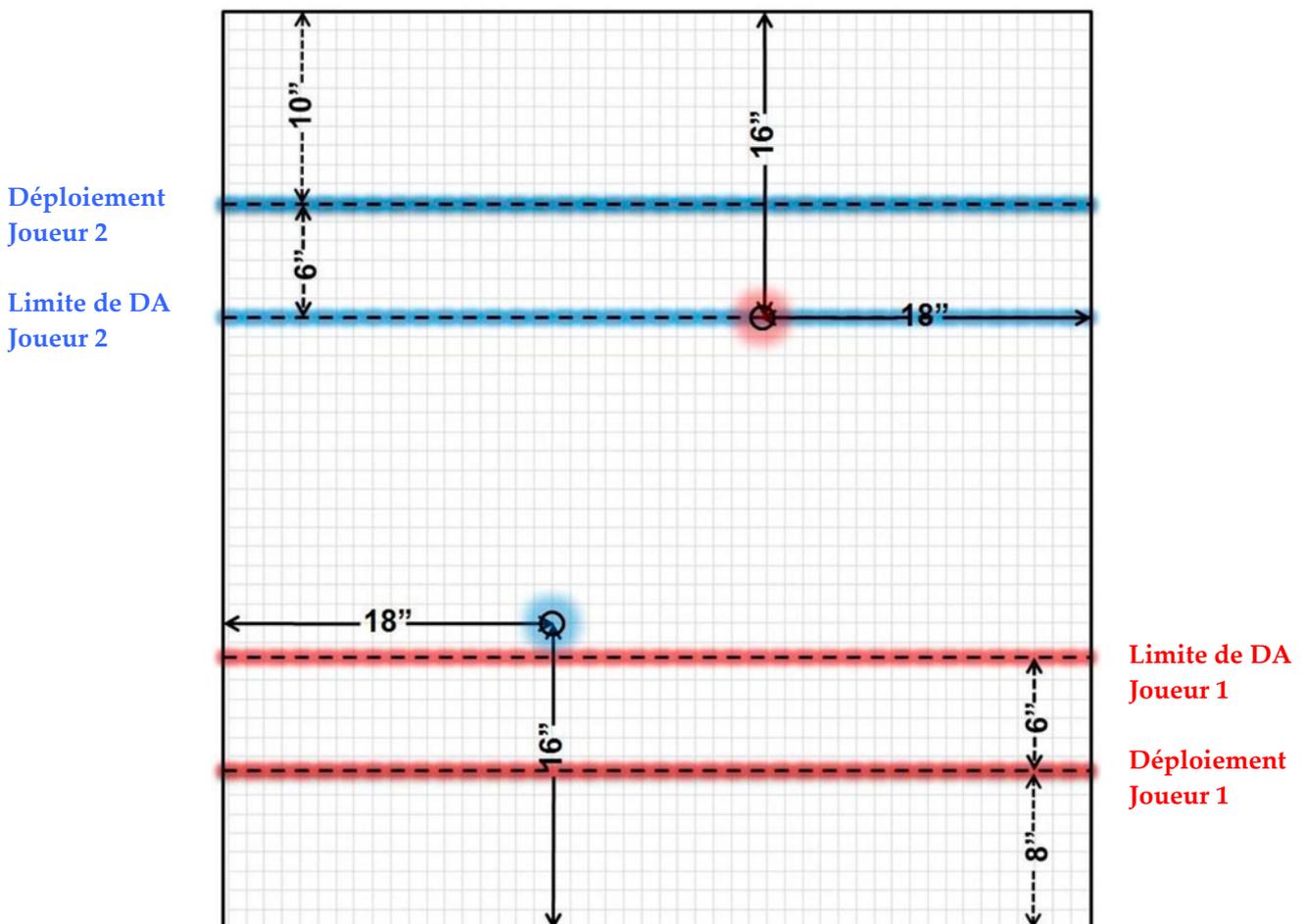
Placez deux drapeaux conformément au diagramme ci-dessous.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur marque 1 point de contrôle s'il contrôle le drapeau situé dans la moitié de table de son adversaire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 2 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans un rayon de 4 pouces autour du drapeau de la moitié de table de votre adversaire.



N° 10 – GRIND (SCÉNARIO DISTANT)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de manœuvrer des objectifs vers une zone circulaire située dans la moitié de table de l'adversaire.

Placez deux objectifs et marquez deux zones circulaires de 4 pouces de diamètre conformément au diagramme ci-dessous.

Dans ce scénario, à chaque fois qu'un joueur met hors de combat un objectif, ce dernier est immédiatement projeté de $d3 + 3$ pouces dans une direction choisie par ce joueur. Tous les dégâts précédemment infligés à l'objectif sont retirés. Les objectifs projetés de cette façon ne dévient pas. Les dégâts collatéraux de cette projection sont de PUI 10.

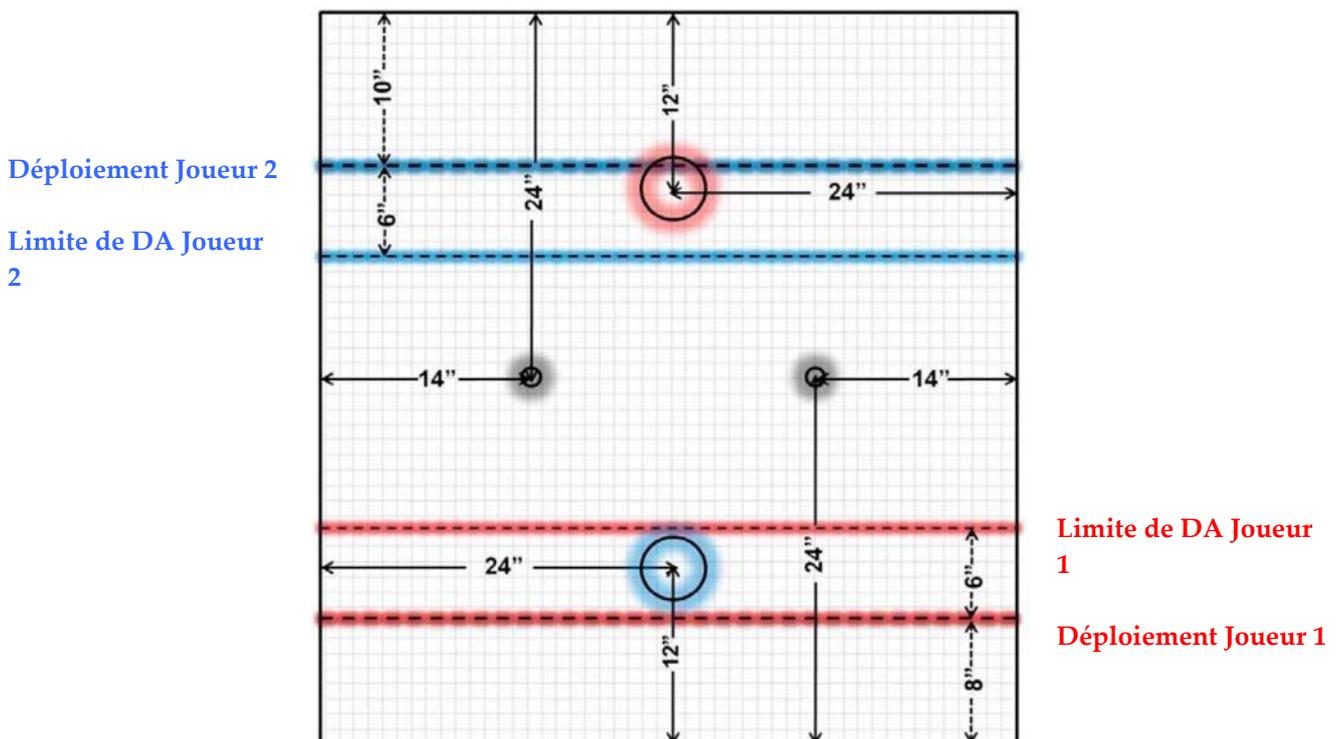
À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur marque 1 point de contrôle par objectif situé dans la zone à contrôler de la moitié de table de son adversaire. Dans ce scénario, les joueurs ne marquent pas de points de contrôle pour le contrôle des zones.

Immédiatement après avoir marqué un point de contrôle, remettez l'objectif dans sa position de départ en utilisant les règles de moindre perturbation (*WARMACHINE: Prime*, p. 65). Toute figurine déplacée par ce placement est mise au tapis et subit un jet de dégâts collatéraux de PUI 10.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 2 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, au lieu de décompter les points d'armée, comptez le nombre d'objectifs complètement situés dans la moitié de table de chacun des joueurs. Le joueur ayant le moins d'objectifs complètement situés dans sa moitié de table remporte la partie.



N° 11 – DESTRUCTION (SCÉNARIO DISTANT)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de détruire deux objectifs situés dans la moitié de table de l'adversaire.

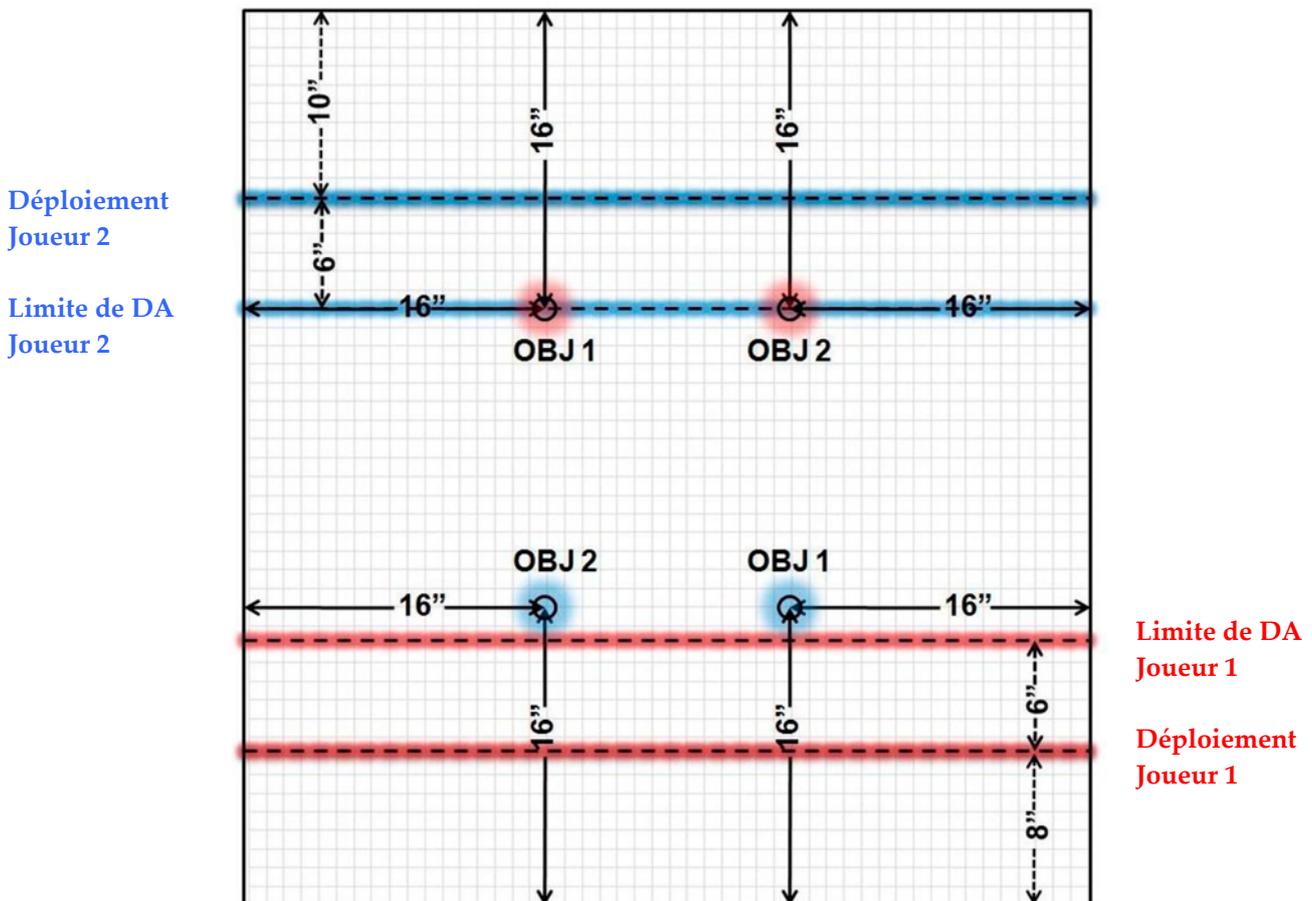
Avant le déploiement, placez un objectif sur chacune des positions « OBJ 1 » conformément aux diagrammes ci-dessous. Dès qu'un objectif « OBJ1 » est détruit, placez un objectif sur la position « OBJ2 » de la même moitié de table pendant la phase de maintenance suivante, en utilisant la règle de moindre perturbation.

Dans ce scénario, les objectifs ne peuvent ni se déplacer, ni être déplacés.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque 1 point de contrôle pour chaque objectif détruit dans la moitié de table de son adversaire. Le premier joueur à marquer 2 points de contrôle remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans un rayon de 4 pouces autour des objectifs de la moitié de table de votre adversaire.



N° 12 – GANTELET/THE GAUNTLET (SCÉNARIO DISTANT)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler une zone située dans la moitié de table de l'adversaire.

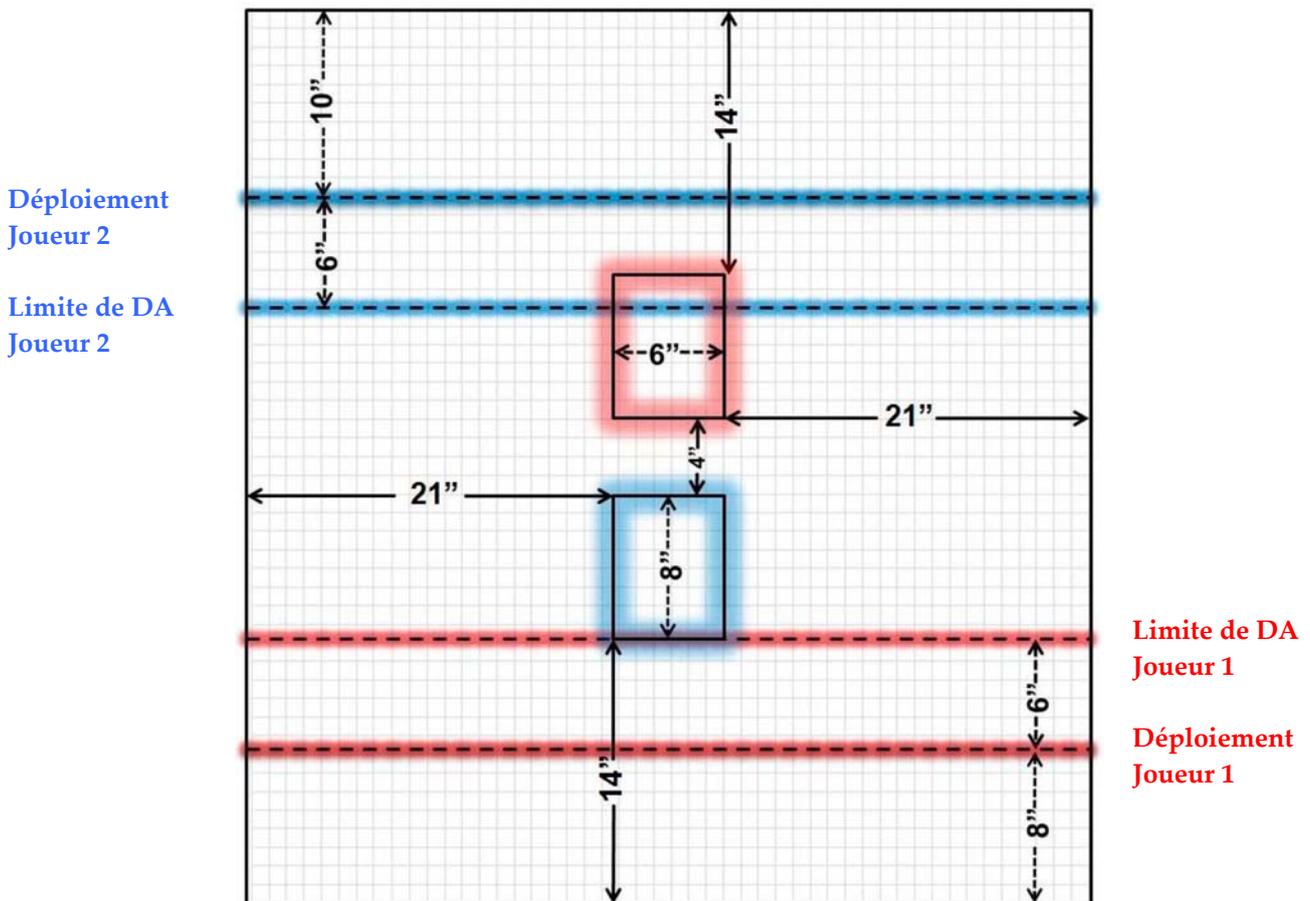
Marquez deux zones de 6 par 8 pouces conformément au diagramme ci-dessous.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur marque 1 point de contrôle s'il contrôle la zone située dans la moitié de table de son adversaire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 2 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans la zone à contrôler de la moitié de table de votre adversaire.



N° 13 – CONTRÔLE ET CONQUÊTE/COMMAND AND CONTROL (SCÉNARIO RADIAL)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler une zone au centre de la table tout en contestant les drapeaux avec leur warcaster ou leur warlock.

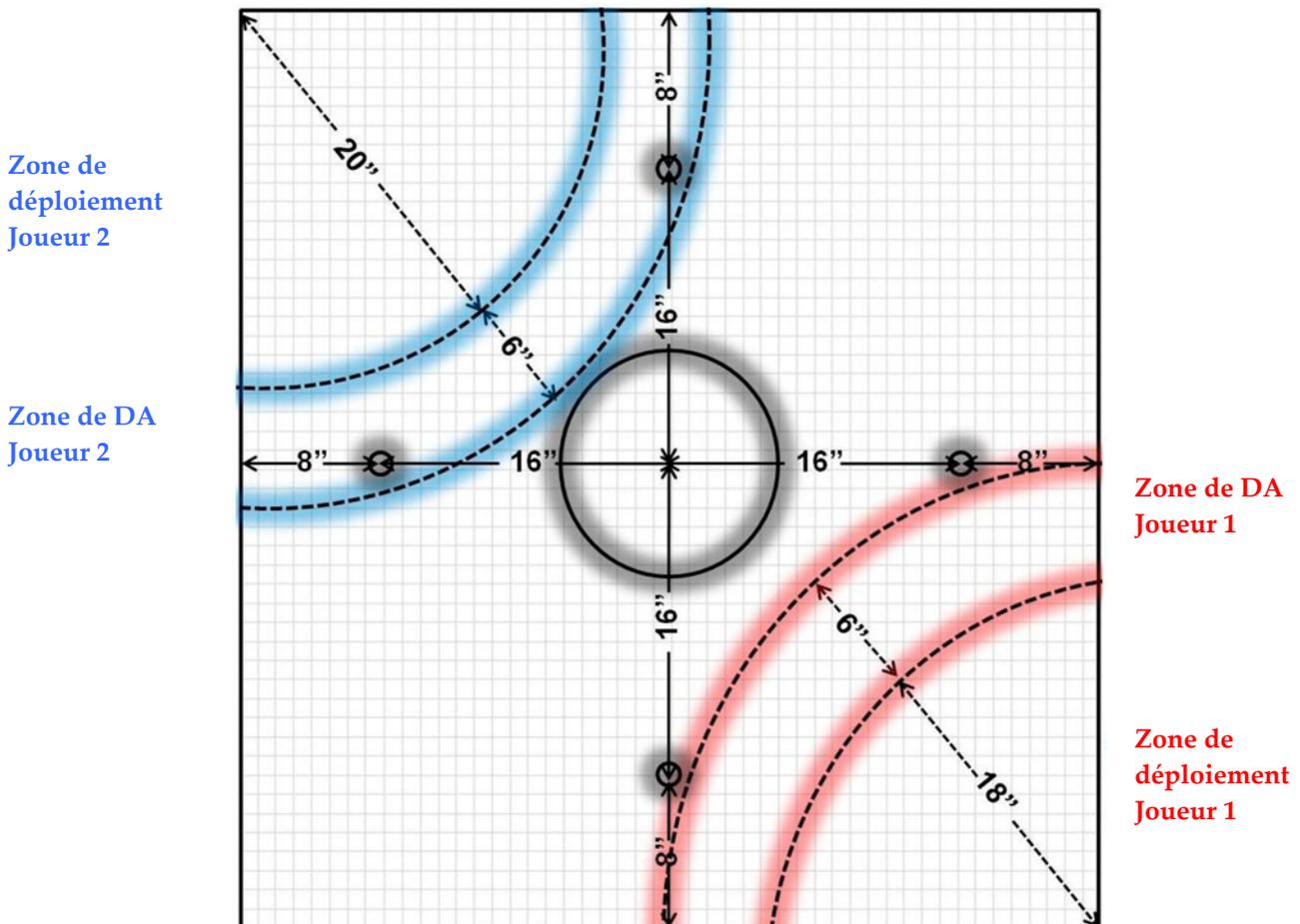
Marquez une zone circulaire de 12 pouces de diamètre. Placez quatre drapeau conformément au diagramme ci-dessous. Dans ce scénario, en plus des conditions de contrôle de zone habituelles, les joueurs doivent contester un drapeau avec un warcaster ou warlock ami pour pouvoir contrôler la zone. Dans ce scénario, les joueurs ne marquent pas de points de contrôle pour le contrôle des drapeaux.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle la zone.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer 2 points de contrôle remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans la zone à contrôler.



N° 14 – DIVERSION (SCÉNARIO RADIAL)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler un drapeau à leur droite tout en contestant une zone dans la moitié de table de leur adversaire.

Marquez deux zones circulaires de 8 pouces de diamètre et placez deux drapeaux conformément au diagramme ci-dessous.

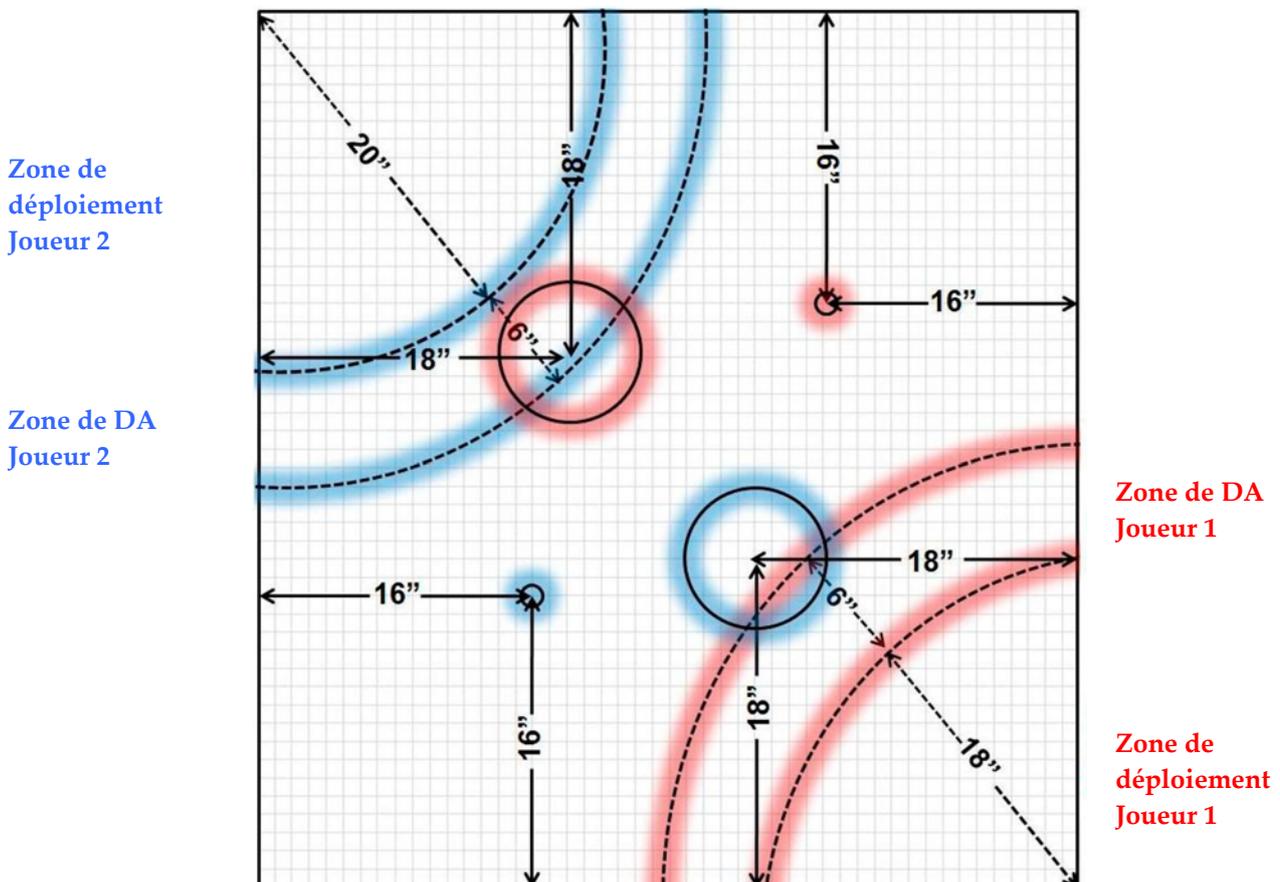
Chaque joueur ne peut marquer des points qu'en contrôlant le drapeau situé à sa droite. Dans ce scénario, en plus des conditions normales de contrôle des drapeaux, un joueur doit contester la zone située dans la moitié de table de son adversaire pour pouvoir contrôler son drapeau. Dans ce scénario, les joueurs ne marquent pas de points de contrôle pour le contrôle des zones.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle son drapeau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer au moins 2 points de contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans la zone à contrôler de la moitié de table de votre adversaire.



N° 16 – SACRIFICE (SCÉNARIO RADIAL)

RÈGLES SPÉCIALES

Résumé : les joueurs tentent de contrôler une zone tout en étant au contact d'un drapeau.

Marquez une zone circulaire de 12 pouces de diamètre. Placez 1 drapeau conformément au diagramme ci-dessous.

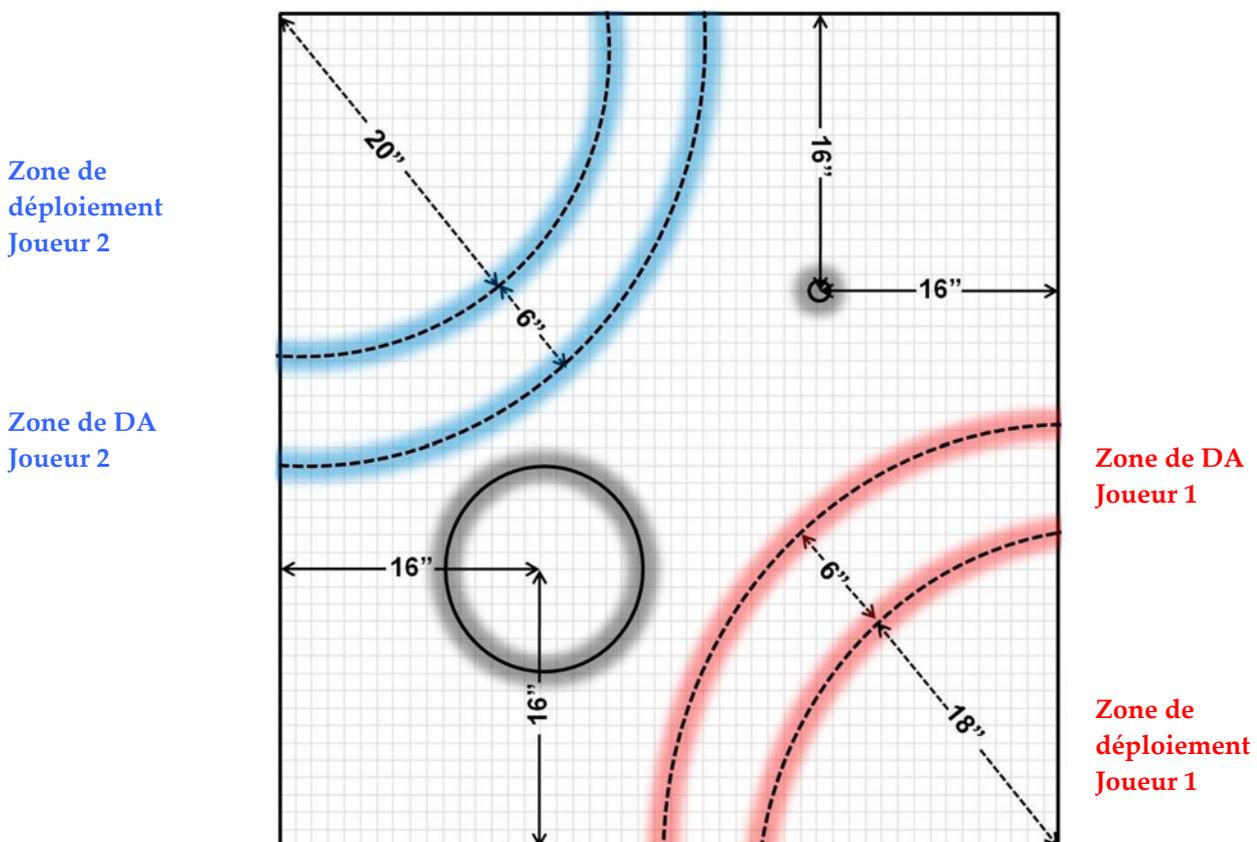
Dans ce scénario, en plus des conditions de contrôle de zone habituelles, le joueur doit avoir une figurine lui appartenant en SàS avec le drapeau pour pouvoir contrôler la zone. Dans ce scénario, les joueurs ne marquent pas de points de contrôle pour le contrôle des drapeaux. À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle la zone.

À chaque séquence de jeu, après le décompte des points de contrôle mais avant le début de la séquence de jeu suivante, toute figurine en SàS avec le drapeau et appartenant à un joueur ayant marqué dans la séquence de jeu en cours subit un jet de dégâts magiques de PUI 20, est poussée de 3 pouces dans la direction exactement opposée au drapeau, puis est mise au tapis.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à marquer 2 points de contrôle remporte immédiatement la partie.

Si le temps réglementaire est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté la partie au scénario ou par assassinat, départagez les joueurs comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la 3ème Condition de départage, comptez uniquement les points d'armée situés dans un rayon de 4 pouces autour du drapeau.



STEAMROLLER 2011 : ANNEXE

VARIANTES DU FORMAT DE TOURNOI OFFICIEL POUR WARMACHINE ET HORDES

Steamroller 2011 (SR2010) est le format de tournoi officiel de WARMACHINE et HORDES. Nous savons cependant que chaque communauté est unique. Cette annexe a été compilée pour offrir à tous des variantes officielles à des points particuliers du règlement SR2011.

Ces variantes peuvent être utilisées au cas par cas ou combinées pour obtenir un événement plus ou moins compétitif en fonction des préférences des joueurs, des conditions de la salle ou des contraintes de temps. Quelle que soit votre décision, toute combinaison de variantes issues de ce document constitue toujours un tournoi au format officiel SR2011.

Les variantes concernent les points suivants des règles SR2011 :

1. Listes d'armée
2. Peinture
3. Nombre de rondes
4. Durée des parties
5. Scénarios
6. Victoire
7. Classement final

UTILISATION DES VARIANTES

Cette rubrique revisite plusieurs points de règles de SR2011. Elle rappelle à chaque fois la version de base de la règle concernée, suivie de variantes sous forme de mots-clés et de leur description. Par exemple, si une règle de base appelée « Repas » obligeait les joueurs à amener leur propre repas, l'entrée de l'annexe de SR2010 concernant les Repas aurait la forme suivante :

Version de base : chaque joueur est responsable de son propre repas lors de cet événement SR2011.

Repas fourni : le repas est fourni par la salle.

Repas proposé pour X € : pour une somme de X €, chaque joueur peut acheter son repas à ce tournoi SR2011.

Il ne s'agit pas d'une vraie règle SR2011, mais si c'était le cas et que l'Orga voulait signaler une variante de la règle Repas, il lui suffirait d'écrire dans la description de son événement « Règles annexes SR2011 : Repas fourni ». Cette description contiendrait également d'autres mots-clés correspondant à des variantes fournies dans cette Annexe.

Certaines variantes se subdivisent en plusieurs versions légèrement différentes pour s'adapter aux besoins de l'Orga. Pour reprendre l'exemple précédent, « Règles annexes SR2011 : Repas proposé pour 5 € » et « Règles annexes

SR2011 : Repas proposé pour 8 € » sont deux versions de la même variante.

Les variantes ne concernent pas toutes les rubriques du règlement SR2011. Par exemple, les joueurs doivent toujours se comporter avec fair-play : aucune variante ne modifie la version de base de cette règle.

1. VARIANTES : LISTES D'ARMEE

Version de base : la seconde liste est facultative. Chaque liste doit inclure un warcaster ou warlock différent. Les deux listes sont soumises aux mêmes contraintes de points et doivent appartenir à la même faction.

Forces thématiques : Palier X obligatoire : les joueurs doivent utiliser une Force thématique de palier X ou supérieur dans chacune de leurs listes.

X listes : les joueurs doivent apporter exactement X listes d'armée et doivent utiliser chacune de ces listes au moins une fois pendant l'événement. Chaque liste doit comporter un warcaster ou warlock différent.

Restriction sur les personnages warcasters/warlocks : un même personnage warcaster/warlock ne peut être inclus que dans une seule des listes du joueur. Rappel : la version épique d'un personnage est considérée comme étant le même personnage.

Restriction sur les figurines/unités personnages : une même figurine de L : P, autre qu'un warcaster ou un warlock, ou une même unité de L : P, ne peut être incluse que dans une seule des listes du joueur. Rappel : la version épique d'un personnage est considérée comme étant le même personnage.

Diviser pour mieux régner : l'Orga annonce le nombre de rondes jouées au début du tournoi. Divisez le nombre de rondes par le nombre de listes demandées à chaque joueur. Le résultat, arrondi à l'inférieur, correspond au nombre de fois que chaque liste doit être jouée pendant le tournoi. De tels événements devraient également utiliser la variante Événement à X rondes. Ainsi, chaque joueur sait à l'avance de combien de rondes il dispose pour utiliser ses X listes.

Par exemple, si un tournoi demande 2 listes d'armée et se joue en 4 rondes, chaque joueur doit jouer chacune de ses listes deux fois (4 divisé par 2). Dans cette variante, chaque joueur qui n'a plus de choix quant au warcaster ou warlock joué doit en informer son adversaire avant la partie.

2. VARIANTES : PEINTURE

Version de base : la peinture n'est pas obligatoire.

Peinture minimale : toutes les figurines doivent être sous-couchées et les couches de base doivent être appliquées. Toutes les parties des figurines doivent être peintes dans leur schéma de couleur final. Le travail des socles n'est pas obligatoire.

Peinture hardcore : les tournois Hardcore appliquent toutes les règles « Peinture et modélisme » et « Conversions » de Steamroller. De plus, toutes les figurines doivent être entièrement peintes. Autrement dit, chaque figurine doit être peinte en un nombre raisonnable de couleurs. Chaque élément de la figurine doit pouvoir être distingué, soit par sa couleur, soit par les ombrages ou éclaircissements. Par exemple, la chair doit être d'une couleur différente des cheveux ou des vêtements. Le métal ne peut pas être de la même couleur que le cuir. Le socle fait partie intégrante de la figurine : ne le négligez pas ! Les socles doivent être décorés avec du sable ou du flochage, ou tout autre élément pertinent, et être entièrement peints.

Les figurines qui ne répondent pas à ces exigences ne pourront pas être jouées. Il revient à l'organisateur de l'événement de décider si une figurine est terminée ou non. En règle générale, si quelqu'un éprouve le besoin de justifier l'état de peinture d'une figurine, cette dernière n'est probablement pas terminée.

3. VARIANTES : NOMBRE DE RONDES

Version de base : tous les joueurs participent à chaque ronde. Jouez le nombre de rondes nécessaires à l'identification non ambiguë d'un vainqueur.

Tournoi en X rondes : ce tournoi se joue en X rondes, quel que soit le nombre de joueurs.

Associez de préférence la variante Tournoi en X rondes à une variante Classement final adaptée lorsque le nombre de rondes est inférieur à ce qui est recommandé dans le règlement SR2011 de base.

4. VARIANTES : DURÉE DES PARTIES

Version de base : d6 fois 2 minutes sont ajoutées en secret à la durée de base de chaque ronde. Chaque joueur a droit à une extension de séquence par partie. L'Orga annonce « Posez les dés » à la fin du temps réglementaire.

Pas de limite de temps : les parties ne sont pas chronométrées. La ronde se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur partie.

Temps limité « Jeu pépère » : utilisez les durées de partie, de séquence et d'extension du format directement supérieur. Par exemple, dans le cas d'un tournoi en 50 points, les parties durent 120 minutes, avec des séquences de 15 minutes et une extension de 7 minutes.

Temps limité « Jeu accéléré » : utilisez les durées de partie, de séquence et d'extension du format directement inférieur. Par exemple, dans le cas d'un tournoi en 50 points, les parties durent 80 minutes, avec des séquences de 10 minutes et une extension de 5 minutes.

Temps limité Hardcore : utilisez les durées de partie, de séquence et d'extension du format situé deux niveaux vers le bas. Par exemple, dans le cas d'un tournoi en 50 points, les parties durent 60 minutes, avec des séquences de 7 minutes et une extension de 3 minutes.

Pas d'extensions - Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser d'extension de séquence. Les durées de base des parties, des séquences de jeu et des extensions sont répertoriées dans le tableau ci-après.

Taille du tournoi en points	Durée de base des parties (en minutes)	Durée des séquences de jeu (en minutes)	Durée des extensions de séquence (en minutes)
-	25	3	1
15	40	5	2
25	60	7	3
35	80	10	5
50	100	12	6
75	120	15	7
100	160	20	10
150	200	25	12
200	240	30	15
-	280	35	17

Réserve de temps : utilisez une réserve de temps au lieu de chronométrer chaque séquence de jeu. La durée des parties reste inchangée, mais la réserve de temps remplace le chronométrage des séquences de jeu. La réserve de temps de chaque joueur est déterminée par l'équation suivante :

Réserve de temps du joueur = [Durée de base de la partie + 7] x 0,55 (arrondi à la minute la plus proche)

Lorsqu'un joueur déplace une figurine, lance des dés ou met du temps à prendre des décisions pendant la séquence

de jeu de son adversaire, ce dernier a le droit de passer l'horloge sur le temps du joueur dont ce n'est pas la séquence pendant la résolution de ces actions.

En cas d'utilisation de réserves de temps, les joueurs doivent jouer des séquences significatives et activer complètement toutes leurs figurines. Les arbitres sont libres de disqualifier tout joueur pratiquant l'anti-jeu. Dès que le temps qui lui est alloué est écoulé, le joueur perd la partie.

Mort subite - Utilisez la variante « Réserve de temps ». De plus, l'Orga n'annonce jamais « Posez les dés ».

5. VARIANTES : SCÉNARIOS

Version de base : à chaque ronde, l'Orga choisit un scénario. Tous les joueurs jouent le scénario choisi pour cette ronde. Les scénarios doivent rester secrets jusqu'au début de chaque ronde.

Scénarios (X) : les scénarios joués sont révélés à tous les joueurs avant l'événement. Dans cette variante, il est également possible de révéler l'ordre dans lequel les scénarios sont joués.

6. VARIANTES : VICTOIRE

Version de base : victoire par assassinat, victoire au scénario, condition de départage aux points de contrôle, condition de départage aux points d'armée restants.

Pas d'assassinat : cet événement ne considère pas l'assassinat comme une condition de victoire des scénarios. Lorsqu'un warcaster ou un warlock est détruit, la partie continue jusqu'à l'obtention d'une victoire au scénario ou jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de figurines sur la table.

Pas de conditions de départage : cet événement n'utilise pas de conditions de départage. Si le temps réglementaire est écoulé, la partie est une égalité.

7. VARIANTES : CLASSEMENT FINAL

Version de base : s'il n'est pas possible de déterminer de vainqueur à la fin du tournoi, départagez les joueurs à la Puissance des adversaires, puis aux points de contrôle.

Classement aux points de contrôle : s'il n'est pas possible de déterminer de vainqueur à la fin du tournoi, départagez les joueurs aux points de contrôle, puis à la Puissance des adversaires. Dans cette variante, vous pouvez jouer tout scénario permettant de gagner des points de contrôle. Nous recommandons les scénarios suivants :

- Prise de Terrain/Gaining Ground

- Incursion
- Grind
- Contrôle et Conquête/Command and Control

Classement au scénario : s'il n'est pas possible de déterminer de vainqueur à la fin du tournoi, départagez les joueurs au nombre de parties remportées au scénario, puis à la Puissance des adversaires, puis aux points de contrôle, le cas échéant.

Classement à l'assassinat : s'il n'est pas possible de déterminer de vainqueur à la fin du tournoi, départagez les joueurs au nombre de parties remportées à l'assassinat, puis à la Puissance des adversaires, puis aux points de contrôle, le cas échéant.

Classement à l'attrition : s'il n'est pas possible de déterminer de vainqueur à la fin du tournoi, départagez les joueurs au total de points d'armée ennemis détruits pendant le tournoi, puis à la Puissance des adversaires, puis aux points de contrôle, le cas échéant. Utilisez également cette méthode pour déterminer les récompenses basées sur la destruction de Points d'Armée.

Décomptez les Points d'Armée détruits à chaque ronde de la façon suivante :

- Les figurines/unités détruites rapportent leur valeur en Points d'Armée.
- Les unités à moins de 50 % de leur effectif de départ, arrondi au supérieur, rapportent 50 % de leur valeur en Points d'Armée, arrondie au supérieur, soutiens inclus.
- Les warjacks inertes et les warbeasts sauvages rapportent la totalité de leur valeur en Points d'Armée.
- Warcasters et warlocks rapportent 5 Points d'Armée. Les figurines autres que les warcasters/warlocks qui sont incluses en même temps qu'eux ne rapportent pas de points supplémentaires.

Classement à la survie : s'il n'est pas possible de déterminer de vainqueur à la fin du tournoi, départagez les joueurs au total de Points d'armée amis ayant survécu à chaque partie du tournoi, puis à la Puissance des adversaires, puis aux points de contrôle, le cas échéant. Décomptez les points d'armée comme décrit dans la rubrique « Victoire et conditions de départage » du règlement SR2011.

Tables de finale : lors des appariements de la dernière ronde d'un tournoi, l'Orga apparie les 4 joueurs les mieux classés sur deux « tables de finale ». La première table de finale accueille la rencontre entre le premier et le deuxième joueur, la seconde la rencontre entre le troisième et le quatrième joueur.

Le vainqueur de la première table de finale remporte le tournoi. Son adversaire prend la seconde place. Le vainqueur de la seconde table de finale prend la troisième

place. Au-delà de la troisième place, le classement doit être déterminé par Puissance des adversaires, puis par points de contrôle.

Utilisez la variante « Tables de finale » uniquement dans les tournois qui respectent le nombre de rondes recommandé dans le règlement Steamroller 2011 en fonction du nombre de participants. Cette variante ne peut pas être combinée aux autres variantes de Classement final. Notez également que nous ne recommandons pas cette variante. En effet, elle favorise les tirages chanceux (cas d'un joueur ayant perdu contre le champion) aux dépens des paramètres dépendant du jeu comme la puissance des adversaires, les points de contrôle, les points d'armée ou l'assassinat.

LOGISTIQUE

Chaque Orga doit déterminer la meilleure façon d'organiser son tournoi en fonction de ses joueurs et des ressources disponibles : salle, temps, marqueurs pour les zones des scénarios, chronomètres, etc. Par exemple, si le temps dont vous disposez de la salle est limité en journée, il faudra peut-être envisager un événement plus important étalé sur deux jours.

Les variantes de la présente annexe vous aideront à adapter l'événement aux ressources disponibles ainsi qu'au style de jeu favorisé par vos joueurs.

EXEMPLES DE COMBINAISONS

Hardcore

- Peinture hardcore
- Classement à l'assassinat
- Temps limité Hardcore
- 1 liste
- Scénario (La Cage)

Temps de disponibilité de salle limité

- Tournoi en 3 rondes
- Classement aux points de contrôle

- Temps limité « Jeu accéléré »

Tournoi pépère

- Classement au scénario
- Pas de limite de temps
- Pas d'assassinat

La diversité des formats possibles grâce aux Règles annexes SR2011 peut également vous inciter à créer une combinaison unique pour une convention ou un événement sur un week-end. L'exemple ci-dessous présente un événement sur trois jours. Remarquez les petits noms donnés à chaque tournoi. Ce genre de détails peut inspirer les joueurs dans leur choix de liste ou les organisateurs dans les récompenses proposées, et donne un intérêt supplémentaire à l'événement.

Vendredi : « Démolition » : Tournoi SR2011 en 50 points

Règles annexes SR2011 :

- Classement à l'attrition
- Temps limité « Jeu accéléré »
- 1 liste
- Scénario (Gantelet)

Samedi : « Hardcore ! » : Tournoi SR2011 en 75 points

Règles annexes SR2011 :

- Peinture hardcore
- Classement à l'assassinat
- Temps limité Hardcore
- 1 liste
- Scénario (La Cage)

Dimanche : « Triple détente » : Tournoi SR2011 en 35 points

Règles annexes SR2011 :

- Tournoi en 4 rondes
- Trois listes
- Restrictions sur les personnages warcaster/warlocks
- Diviser pour mieux régner