

Steamroller 2010

Format de tournoi officiel pour WARMACHINE/HORDES (Révision 1)

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 d'expérimenter divers scénarios.

Obligations des joueurs

Logistique

Les joueurs participant à un tournoi Steamroller 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 »).

Listes d'armée

Chaque joueur doit également apporter au moins deux exemplaires imprimés (ou manuscrits avec soin) de chacune de ses listes d'armée, mentionnant les coûts en points et le total de points d'armée. L'un des exemplaires de chacune de ces listes doit être enregistré auprès de l'Orga avant le début du tournoi. Les adversaires du joueur doivent pouvoir accéder à ses listes s'ils en font la demande. 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. Les points de warjacks ou de warbeasts apportés par les warcasters et les warlocks doivent être inclus dans ce total. Par exemple, une armée de 50 points dirigée par Kaelyssa doit inclure entre 55 et 57 points de figurines.

Dans le système Steamroller, chaque joueur peut apporter une seconde liste d'armée contenant un ou plusieurs warcasters ou warlocks différents de leur première liste. 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.

Peinture, modélisme, proxys et conversions

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

Les figurines de substitution ou proxys sont interdites. Un joueur ne peut pas participer à un

tournoi avec une figurine qui n'est pas sortie en boutique ni accessible à tous. Toutes les figurines doivent appartenir aux gammes WARMACHINE et HORDES. Les conversions (modifications de figurines Privateer Press) sont autorisées à partir du moment où elles sont clairement basées sur des figurines WARMACHINE ou HORDES. Les conversions doivent représenter la figurine dont elles sont issues.

Par exemple, une figurine de Haley, même lourdement convertie, ne peut pas représenter Sorscha. Les modifications d'armes sont autorisées à la condition que le type d'arme ne change pas. Par exemple, il est possible de remplacer une épée par une autre épée. Cependant, il est interdit de mélanger et de remplacer les armes des warjacks.

L'Orga peut faire des exceptions et approuver toute conversion raisonnable. Pour éviter toute confusion et tout conflit, les joueurs doivent se munir d'une version non modifiée de la figurine disponible, au cas où l'Orga leur demanderait de ne pas jouer de figurine ambiguë. Dans tous les cas, la décision finale revient à l'Orga.

Fair-play

Le but d'un tournoi est de faire passer un bon moment à tous les participants. Il est demandé aux joueurs de coopérer avec leur adversaire en répondant à toute question relative à un élément de jeu. Tout manquement à cette consigne est considéré comme contraire au fair-play. Les joueurs doivent rester courtois et patients, avec leurs adversaires comme avec l'Orga. 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. La plupart des joueurs sont fair-play, mais il arrive que des situations conflictuelles surviennent. Dans ce cas, il est recommandé d'en appeler à l'arbitrage de l'Orga.

Les joueurs doivent se comporter de façon mature, polie et juste envers leurs adversaires. Tout manquement à cette règle entraîne une disqualification immédiate. Un Orga peut 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, l'anti-jeu, etc. En cas de soupçon d'anti-jeu, les joueurs sont invités à appeler l'Orga pour qu'il surveille la partie.

Responsabilités de l'Orga

Nombre de rondes

Dans le système 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

Le tournoi se déroule jusqu'à ce qu'un joueur soit vaincu au début d'une ronde. Une fois cette condition remplie, le tournoi prend fin sans partie supplémentaire.

Appariements pour la première ronde

Dans la mesure du possible, l'Orga doit tenter d'apparier les joueurs par factions différentes lors de la première ronde. Mélangez toutes les fiches de tournoi. Prenez la première fiche de la pile et mettez-la de côté. Elle correspond au premier joueur du premier appariement. Piochez alors les fiches restantes une à une jusqu'à trouver un joueur d'une faction différente.

Placez sa fiche avec la première. Mettez ces deux fiches de côté. Il s'agit de votre premier appariement. Sans remélanger la pile, prenez la fiche du dessus et répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient un adversaire. Au fur et à mesure de la progression dans la pile, il sera probablement de plus en plus difficile d'apparier des joueurs de factions différentes. Les appariements de même faction sont parfaitement légaux et n'affectent pas le jeu ; cependant, évitez-les autant que possible.

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, en prenant en compte les appariements des rondes précédentes. Une fois toutes les parties de la ronde précédente terminées, triez les fiches de tournoi par piles en fonction du nombre de points de tournoi, en les rangeant par ordre décroissant.

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 sur la troisième ligne de sa fiche, dans la colonne appropriée. Remarque : plusieurs essais peuvent être nécessaires pour obtenir des appariements évitant la reproduction de parties antérieures.

Certains Orgas utilisent des critères d'appariements supplémentaires. Cela est tout à fait acceptable. Souvenez-vous cependant 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. Le refus des appariements intra-faction, par exemple, permet de faire correspondre les parties à l'historique des Royaumes d'Acier. Éviter qu'un joueur ne rencontre plusieurs fois la même faction donne un intérêt supplémentaire aux parties.

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.** 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.

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

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.

Si un joueur est en train de déplacer une figurine lorsque son temps pour la séquence de jeu est écoulé, il est autorisé à finir ce déplacement. Sa séquence de jeu prend ensuite fin. Si le joueur est en train d'effectuer un jet de dés quelconque, il est autorisé à terminer ce jet de dés. Sa séquence de jeu prend ensuite fin.

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 dans les 30 secondes qui suivent la fin du temps alloué à sa séquence de jeu. Son adversaire relance alors le chronomètre pour la durée d'extension de séquence autorisée, et le joueur actif poursuit 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.

« Posez les dés »

Dès la fin du temps réglementaire de la partie, l'Orga annonce « **posez les dés** ». Dès que cette annonce est faite, la séquence de jeu en cours prend immédiatement fin. La fin d'une séquence et de la partie à la suite de « Posez les dés » entraîne un dernier décompte des conditions de scénario. 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. Si la partie va jusqu'à la fin du temps réglementaire et l'annonce « Posez les dés », consultez les conditions de victoire du scénario pour déterminer le vainqueur.

Scénarios

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 de décors dans les zones de déploiement prévues.
- 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 Listes Thématiques.
- Ne placez pas de décor en contact avec les drapeaux où les objectifs dans les scénarios qui les utilisent.
- Ne placez pas d'obstruction dans les zones à contrôler dans les scénarios qui les utilisent.

Choix des scénarios

À chaque ronde du tournoi, l'Orga doit choisir un scénario. Tous les joueurs jouent le même scénario à chaque ronde. Les scénarios doivent rester secrets jusqu'au début de chaque ronde. Les scénarios peuvent être joués dans n'importe quel ordre, joués plusieurs fois ou ignorés, au choix de l'Orga.

Tous les scénarios ne seront évidemment pas joués à chaque tournoi. Une fois que l'Orga a annoncé le scénario, il en lit les règles à voix haute. L'Orga doit ensuite prendre le temps de répondre aux questions des joueurs sur le scénario et les décors. Chaque joueur doit s'assurer qu'il comprend bien le scénario.

L'Orga peut choisir les scénarios ou les déterminer aléatoirement à l'aide du tableau suivant :

Premier jet (d6)	Deuxième jet (d6)	Scénario
1	1-3	Convergence
	4-6	Destruction
2	1-3	Dépasser, Défaire, Durer
	4-6	Révélation
3	1-3	Mano a Mano
	4-6	La Cage
4	1-3	Processus d'Élimination
	4-6	Incursion
5	1-3	Capture du Drapeau
	4-6	Gantelet
6	1-3	Déborder
	4-6	La Cage

Décompte de fin de séquence

Remarque pour les vétérans des précédentes versions de Steamroller : dans la plupart des scénarios de Steamroller 2010, les deux joueurs marquent des points 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 en totalité tous les effets ayant une durée d'une séquence de jeu avant de décompter les points.

Déploiement

Pour compenser l'avantage du premier joueur, les zones de déploiement de SR2010 dépendent dorénavant de l'ordre de jeu. La zone de déploiement du premier joueur est de 8 pouces, soit 14 pouces de Déploiement Avancé. La zone de déploiement du second joueur est de 12 pouces, soit 18 pouces de Déploiement Avancé.

La distance entre les armées, qui est de 28 pouces, n'est pas modifiée. C'est la distance avec les zones à contrôler qui diffère.

Les joueurs choisissent l'une de leurs deux listes après l'annonce des appariements et du scénario (voir ci-après). Avant le déploiement des figurines, les joueurs placent la liste choisie face cachée sur la table. 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 deux listes de leurs adversaires à tout moment, y compris avant le choix définitif de leur propre liste, avant le début de la partie, et en cours de jeu. Veuillez cependant à ne pas perturber le cours de la partie.

Victoire et Conditions de départage

Victoire par assassinat : Lorsque seul l'un des joueurs a encore des warcasters ou des warlocks 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.

Condition de départage primaire : 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 en jeu remporte la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de warcasters ou de warlocks en jeu, appliquez la condition de départage secondaire pour déterminer le vainqueur.

Condition de départage secondaire : 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 condition de départage tertiaire pour déterminer le vainqueur.

Condition de départage tertiaire : Décomptez les points d'armée restants à chaque joueur comme décrit ci-après. Le joueur ayant le plus de points d'armée remporte la partie.

- **Warcasters/Warlocks :** 5 points par warcaster/warlock (sans tenir compte des points bonus pour les warjacks/warbeasts).

Lorsqu'un warcaster ou un warlock est constitué de plusieurs figurines, toutes les figurines dotées du sous-type warcaster ou warlock déployées par le joueur doivent être dans la zone indiquée. Les figurines automatiquement incluses avec le warcaster ou le warlock mais non dotées du sous-type warcaster ou warlock n'affectent pas les points accordés pour les warcasters/warlocks.

- **Warjacks/Warbeasts :** Nombre de points égal au coût en points d'armée de la figurine. Ignorez les warjacks inertes et les warbeasts sauvages lors du décompte des points d'armée.

- **Solos :** Nombre de points égal au coût en points d'armée de la figurine. Ignorez les solos en fuite lors du décompte des points d'armée. Lorsqu'un solo est constitué de plusieurs figurines, toutes les figurines incluses dans le coût en points de ce solo doivent être dans la zone indiquée pour que la valeur en points d'armée de la carte s'applique. Dans le cas contraire, elles sont ignorées.

- **Unités et Soutiens d'Unité :** Nombre de points égal au coût en points d'armée de l'unité. Ignorez les unités en fuite lors du décompte des points d'armée. Ignorez les unités à moins de 50 % de leur effectif de départ, arrondi au supérieur, lors du décompte des points d'armée. 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.

Classement final

Points de Tournoi et classement

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.

Système de Puissance des Adversaires

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. Par exemple, après quatre rondes, Jérôme et Fred sont seconds ex aequo. Pour les départager, l'Orga ajoute tous les points de tournoi des adversaires de Jérôme dans les quatre rondes précédentes et compare le total à la somme des points de tournoi des adversaires de Fred pour ces mêmes rondes.

Le joueur dont la somme des points de tournoi des adversaires est la plus élevée sera 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.

Exemple de fiche de tournoi

N° du joueur :		Steamroller 2010
----------------	--	------------------

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

Nom du joueur :	Pseudo :	
Faction/Contrat :	Listes Thématiques :	Palier : Aucun / 1 / 2 / 3 / 4

Résultats du tournoi : Merci de rapporter vos résultats à l'Orga après chaque ronde.

Ronde	Adversaire n°	Résultat	Points de contrôle	Total de PT	Total de PC
1		V / D / E			
2		V / D / E			
3		V / D / E			
4		V / D / E			
5		V / D / E			

Listes d'armée : Reportez jusqu'à deux listes d'armée dans le tableau ci-dessous. Si vous apportez une seconde liste, elle doit comprendre un warcaster ou warlock différent de la première.

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

Scénario : Convergence (SR2010 Rév. 1)

Aujourd'hui, on va se battre pour de vrai.

– Champion Long-Cavalier Horthol du nord du Bois d'Épines

Règles Spéciales

Résumé : les joueurs tentent de prendre le contrôle d'une zone circulaire au centre de la table.

Marquez un cercle de 11 pouces de diamètre conformément au diagramme ci-dessous. Ce cercle représente la zone à contrôler.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle la zone. Un joueur contrôle la zone si une ou plusieurs de ses figurines sont situées dans la zone tandis qu'aucune figurine de son adversaire n'y est située.

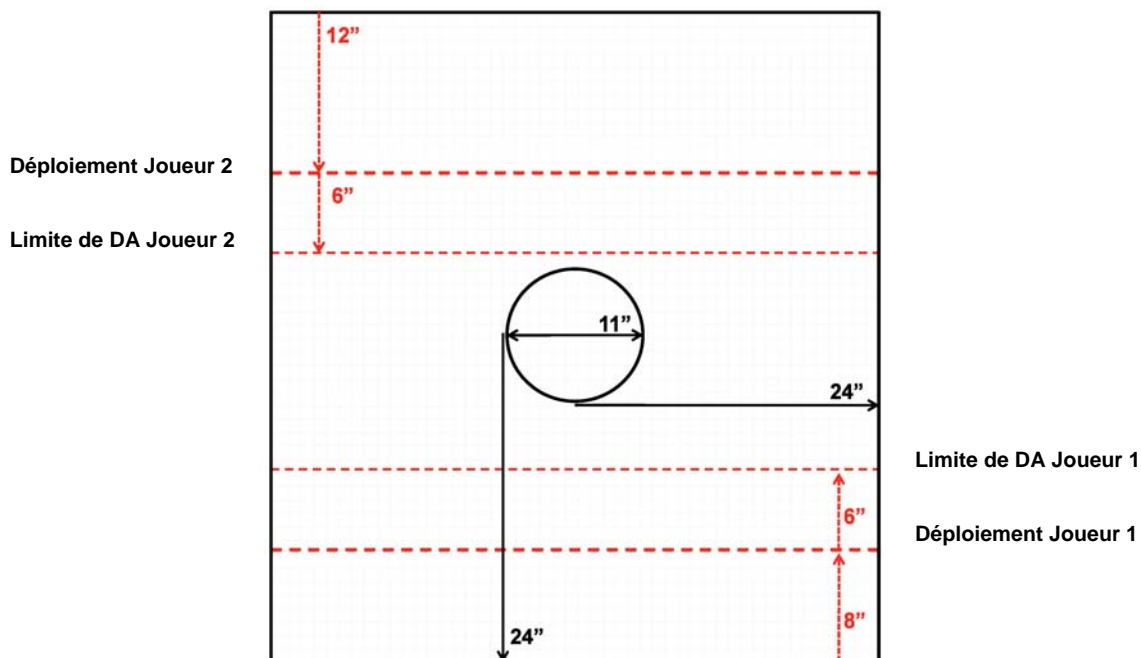
Pour qu'une unité puisse contrôler la zone, toutes les figurines de l'unité encore en jeu doivent être situées dans la zone. Pour qu'un solo puisse contrôler la zone, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Pour les solos achetés en groupes, divisez le coût total par le nombre de figurines achetées pour déterminer si elles valent au moins 1 point chacune.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler la zone et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée situés dans la zone à contrôler.



Scénario : Déborder/Overrun (SR2010 Rév. 1)

Cette bataille sera menée dans la bande de terre qui nous sépare. C'est elle qui décidera de notre destin.

– Archdomina Makeda

Règles Spéciales

Résumé : les joueurs tentent de prendre le contrôle d'un territoire rectangulaire au centre de la table.

Marquez une zone de 24 par 11 pouces conformément au diagramme ci-dessous. Ce rectangle représente la zone à contrôler.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle la zone. Un joueur contrôle une zone si une ou plusieurs de ses figurines sont situées dans la zone tandis qu'aucune figurine de son adversaire n'y est située.

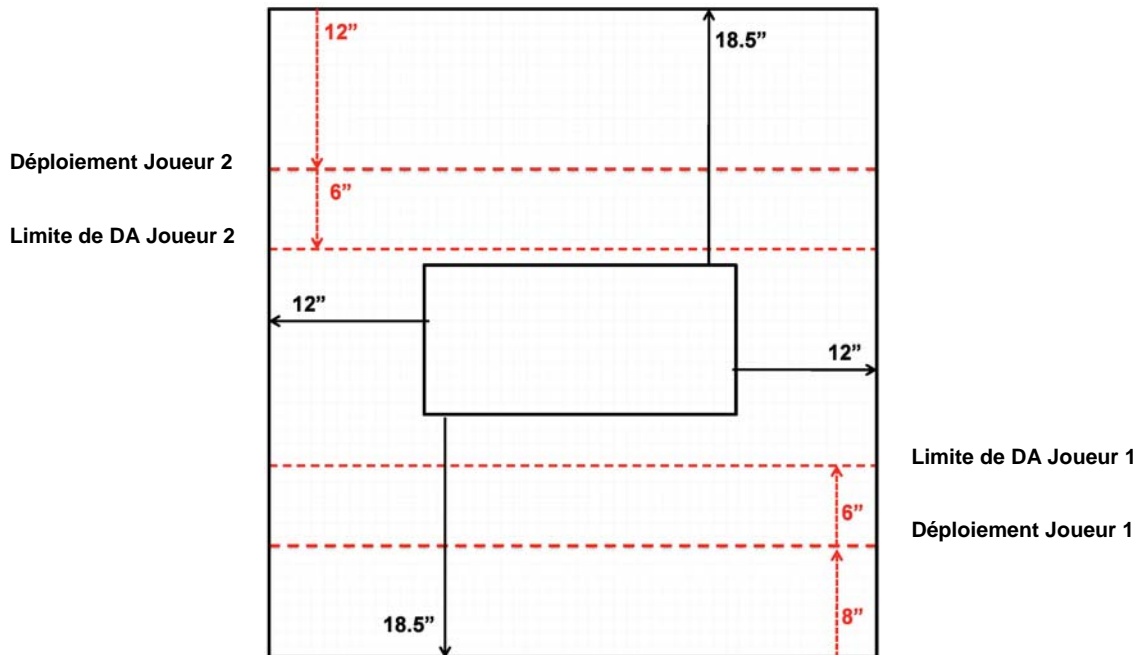
Pour qu'une unité puisse contrôler une zone, toutes les figurines de l'unité encore en jeu doivent être situées dans la même zone. Pour qu'un solo puisse contrôler une zone, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Pour les solos achetés en groupes, divisez le coût total par le nombre de figurines achetées pour déterminer si elles valent au moins 1 point chacune.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de zone et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée situés dans la zone à contrôler.



Scénario : Dépasser, Défaire, Durer/Outflank, Outfight, Outlast (SR2010 Rév. 1)

Laissez l'ennemi qui tient le flanc gauche croire que vous allez attaquer le flanc droit, et inversement. Détruisez-les tous les deux.

– Kommandant Suprême Gurvaldt Irusk

Règles Spéciales

Résumé : les joueurs tentent de prendre le contrôle de deux zones circulaires sur la ligne centrale de la table.

Marquez deux cercles de 11 pouces de diamètre conformément au diagramme ci-dessous. Ces cercles représentent les zones à contrôler.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle par zone qu'il contrôle. Un joueur contrôle une zone si une ou plusieurs de ses figurines sont situées dans la zone tandis qu'aucune figurine de son adversaire n'y est située.

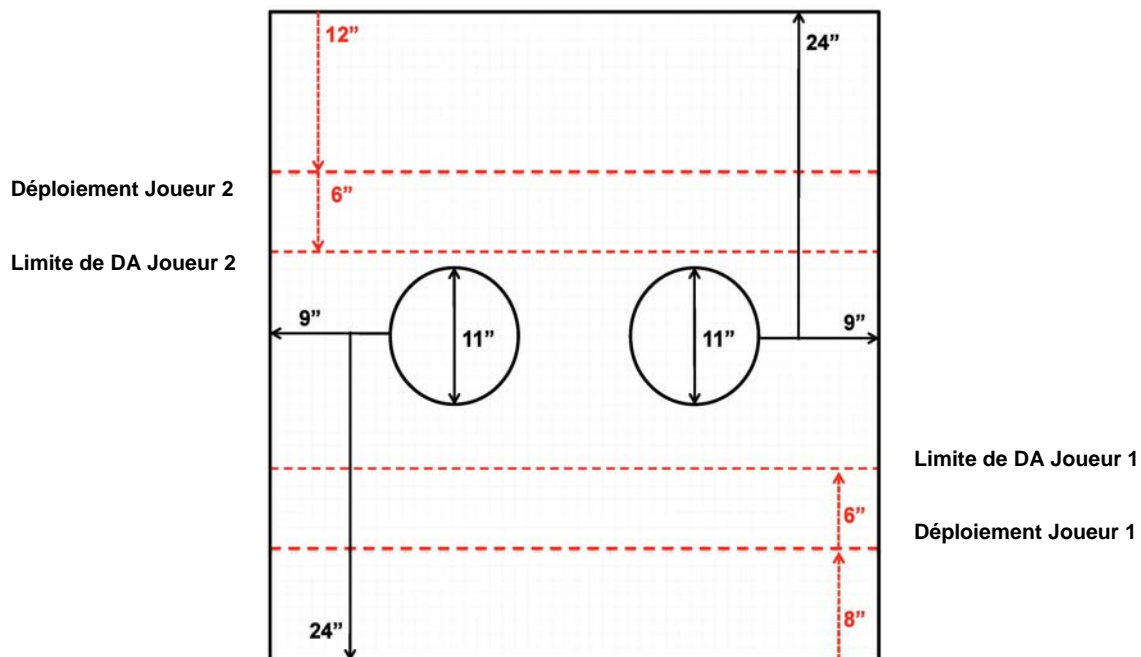
Pour qu'une unité puisse contrôler une zone, toutes les figurines de l'unité encore en jeu doivent être situées dans la même zone. Pour qu'un solo puisse contrôler une zone, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Pour les solos achetés en groupes, divisez le coût total par le nombre de figurines achetées pour déterminer si elles valent au moins 1 point chacune.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de zone et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le 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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée situés dans les deux zones à contrôler.



Scénario : Destruction (SR2010 Rév. 1)

Une conquête nécessite du temps et des ressources. La destruction ne demande que de la puissance et de la volonté. Détruisez ce que l'ennemi a de plus précieux en ne gardant rien de ce que vous ne pouvez pas vous permettre de perdre.

– Seigneur de Guerre Magnus

Règles Spéciales

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

Placez deux objectifs dotés d'un grand socle conformément au diagramme ci-dessous. Chaque joueur contrôle les deux objectifs de sa moitié de table.

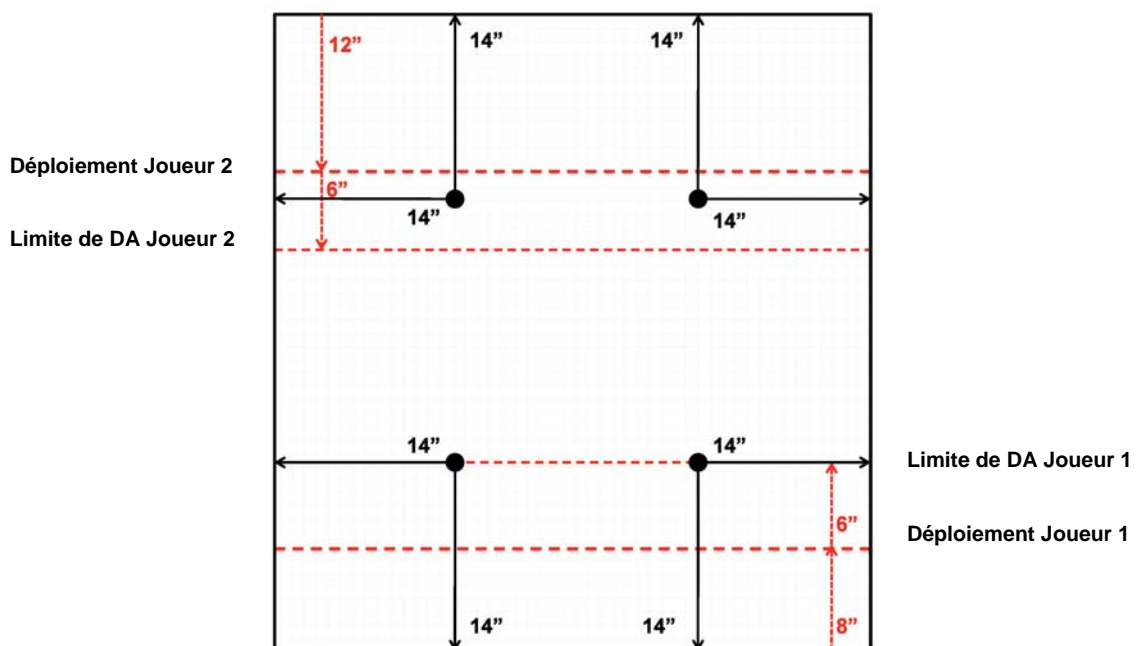
Les objectifs sont des figurines de Faction non vivantes amies. Chaque objectif a une DEF de 5, une ARM de 20 et 20 cases de dégâts, ainsi que les facultés suivantes :

- Arc avant de 360°
- Pas d'activation
- Ne peut ni se déplacer, ni être déplacé, ni être placé
- Ne subit pas les effets continus
- Ne peut ni être mis au tapis, ni devenir stationnaire
- Ne peut ni être ciblé par des attaques, ni endommagé dans le premier tour
- Bénéficie de +10 cases de dégâts pour chaque warcaster/warlock inclus dans la partie au-delà du premier.

Conditions de victoire

Les joueurs gagnent 1 point de contrôle pour chaque structure de leur adversaire qu'ils détruisent. 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 en utilisant uniquement les conditions de départage primaire et secondaire de la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Si ces critères ne permettent pas de dégager un vainqueur, le joueur possédant le plus de cases de dégâts restantes cumulées sur ses propres objectifs remporte la partie.



Scénario : Processus d'Élimination/Process of Elimination (SR2010 Rév. 1)

Peu importe la direction dans laquelle fuit l'ennemi. Je le poursuis et il meurt.

– Général Gerlak le Massacreur

Règles Spéciales

Résumé : les joueurs tentent de dominer le milieu de la table en prenant successivement le contrôle de chacune des deux zones centrales.

Marquez deux zones de 6 par 16 pouces conformément au diagramme ci-dessous. Ces rectangles représentent les zones à contrôler.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle par zone qu'il contrôle. Chaque joueur ne peut marquer qu'un seul point de contrôle dans chaque zone pendant la partie. Un joueur contrôle une zone si une ou plusieurs de ses figurines sont situés dans la zone tandis qu'aucune figurine de son adversaire n'y est située.

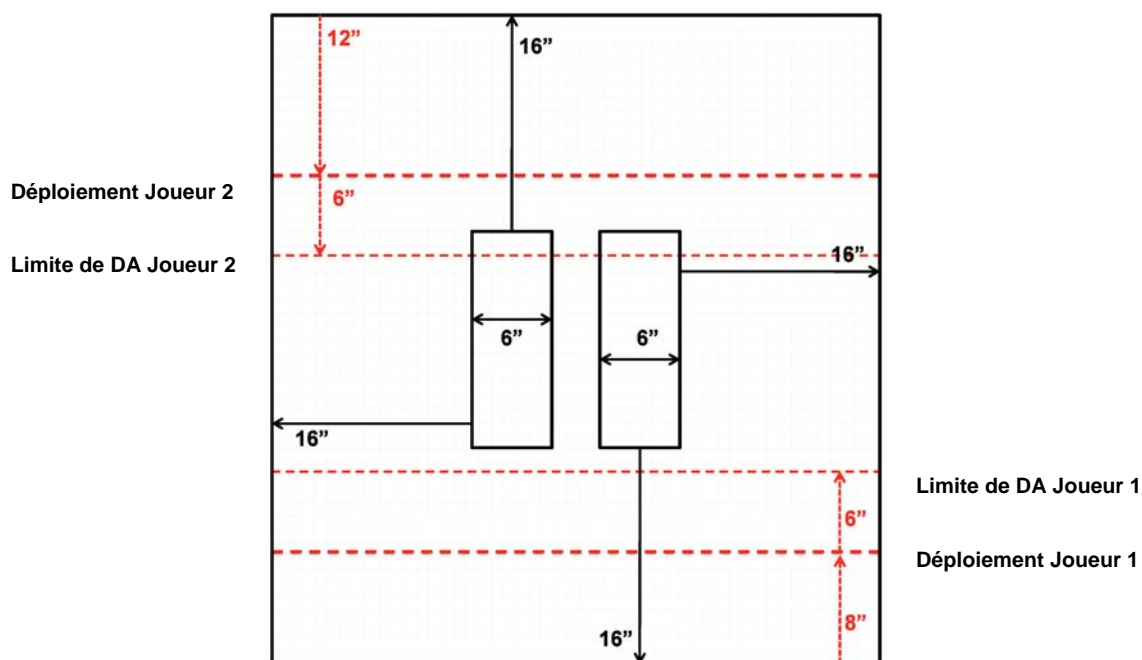
Pour qu'une unité puisse contrôler une zone, toutes les figurines de l'unité encore en jeu doivent être situées dans la même zone. Pour qu'un solo puisse contrôler une zone, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Pour les solos achetés en groupes, divisez le coût total par le nombre de figurines achetées pour déterminer si elles valent au moins 1 point chacune.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de zone et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

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. C'est alors le premier joueur à marquer 4 points de contrôle et à avoir plus de points de contrôle que son adversaire qui remporte la partie. Si nécessaire, répétez le processus avec 6, 8, 10 points etc.

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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée situés dans les deux zones.



Scénario : Capture du Drapeau/Capture the Flag (SR2010 Rév. 1)

Abattez leurs drapeaux et brûlez-les ! Vive la résistance !

– Ashlynn d'Elyse

Règles Spéciales

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

Placez deux drapeaux (socles de 40 mm) conformément au diagramme ci-dessous.

Les figurines ne peuvent pas terminer leur activation sur un drapeau, mais elles peuvent les traverser sans pénalité si elles disposent de suffisamment de mouvement pour les dépasser en totalité. Les figurines slammées ou projetées ne s'arrêtent pas lorsqu'elles passent sur un drapeau. Cependant, s'il n'y a pas suffisamment de place de l'autre côté du drapeau pour placer le socle de la figurine, cette dernière est placée en contact socle-à-socle avec le drapeau comme s'il s'agissait d'une obstruction. Les drapeaux ne peuvent pas être ciblés et ne bloquent pas les lignes de vue.

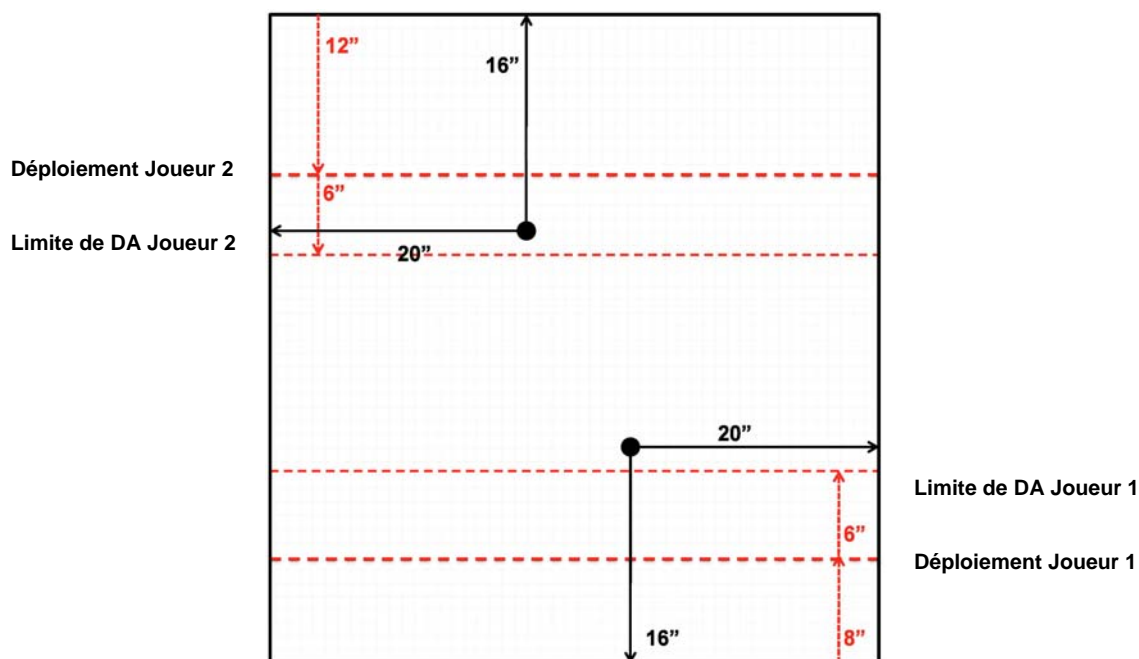
À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle le drapeau situé dans la moitié de table de son adversaire. Pour contrôler un drapeau, un joueur doit avoir au moins une figurine en SàS avec le drapeau, sans qu'aucune figurine de son adversaire ne soit située dans un rayon de 4 pouces autour du même drapeau. Si la figurine est une unité, toutes les figurines de l'unité restant en jeu doivent également être situées dans un rayon de 4 pouces autour du drapeau. Si la figurine est un solo, elle peut uniquement contrôler le drapeau si son coût en points est supérieur ou égal à 1.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de drapeau et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

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 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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans un rayon de 3 pouces du drapeau de la moitié de table de votre adversaire.



Scénario : Gantelet/The Gauntlet (SR2010 Rév. 1)

Nous réduirons nos ennemis en pièces avant qu'ils n'atteignent le rivage. Ils nous supplieront de les épargner. Nous les tuerons jusqu'au dernier.

– Skarre, Reine de la Côte Brisée

Règles Spéciales

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

Marquez deux zones de 6 x 10 pouces conformément au diagramme ci-dessous. Ces rectangles représentent les zones à contrôler.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle la zone située dans la moitié de table de son adversaire. Un joueur contrôle une zone si une ou plusieurs de ses figurines sont situés dans la zone tandis qu'aucune figurine de son adversaire n'y est située.

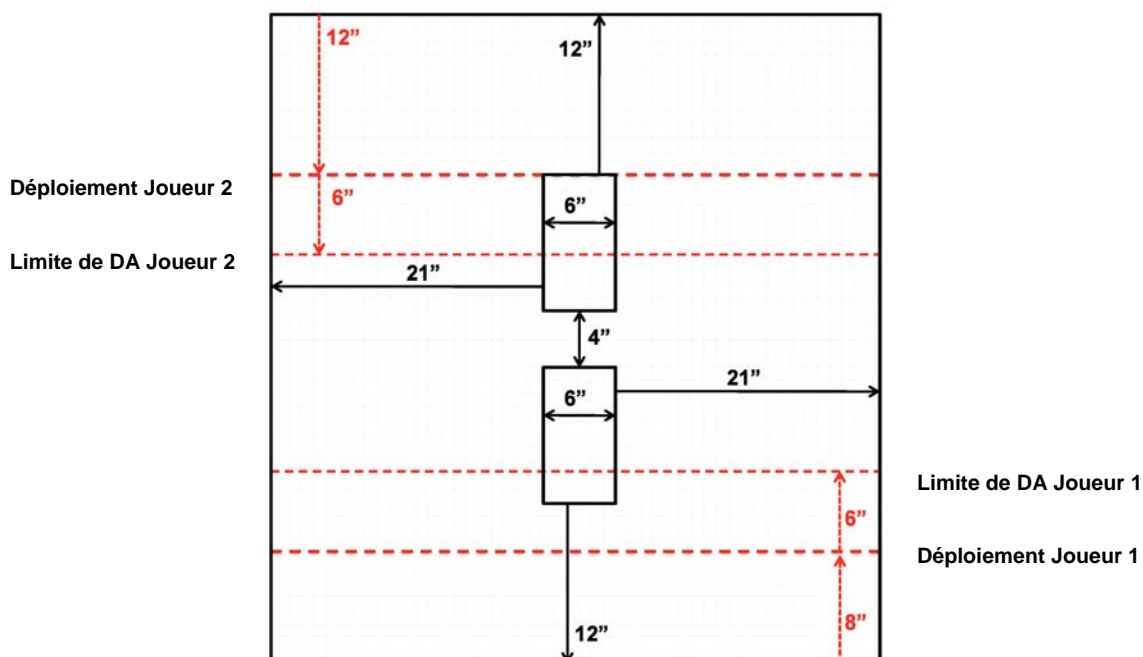
Pour qu'une unité puisse contrôler une zone, toutes les figurines de l'unité encore en jeu doivent être situées dans la même zone. Pour qu'un solo puisse contrôler une zone, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Pour les solos achetés en groupes, divisez le coût total par le nombre de figurines achetées pour déterminer si elles valent au moins 1 point chacune.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de zone et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

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 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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans la zone de la moitié de table de votre adversaire.



Scénario : Incursion (SR2010 Rév. 1)

Nous serons au milieu de leurs rangs avant qu'ils aient pu réagir. Mais prenons garde à ne pas devenir les victimes de notre propre plan.

– Seigneur de l'Aube Vyros

Règles Spéciales

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

Placez trois drapeaux (socles de 40 mm) conformément au diagramme ci-dessous.

Les figurines ne peuvent pas terminer leur activation sur un drapeau, mais elles peuvent les traverser sans pénalité si elles disposent de suffisamment de mouvement pour les dépasser en totalité. Les figurines slammées ou projetées ne s'arrêtent pas lorsqu'elles passent sur un drapeau. Cependant, s'il n'y a pas suffisamment de place de l'autre côté du drapeau pour placer le socle de la figurine, cette dernière est placée en contact socle-à-socle avec le drapeau comme s'il s'agissait d'une obstruction. Les drapeaux ne peuvent pas être ciblés et ne bloquent pas les lignes de vue.

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

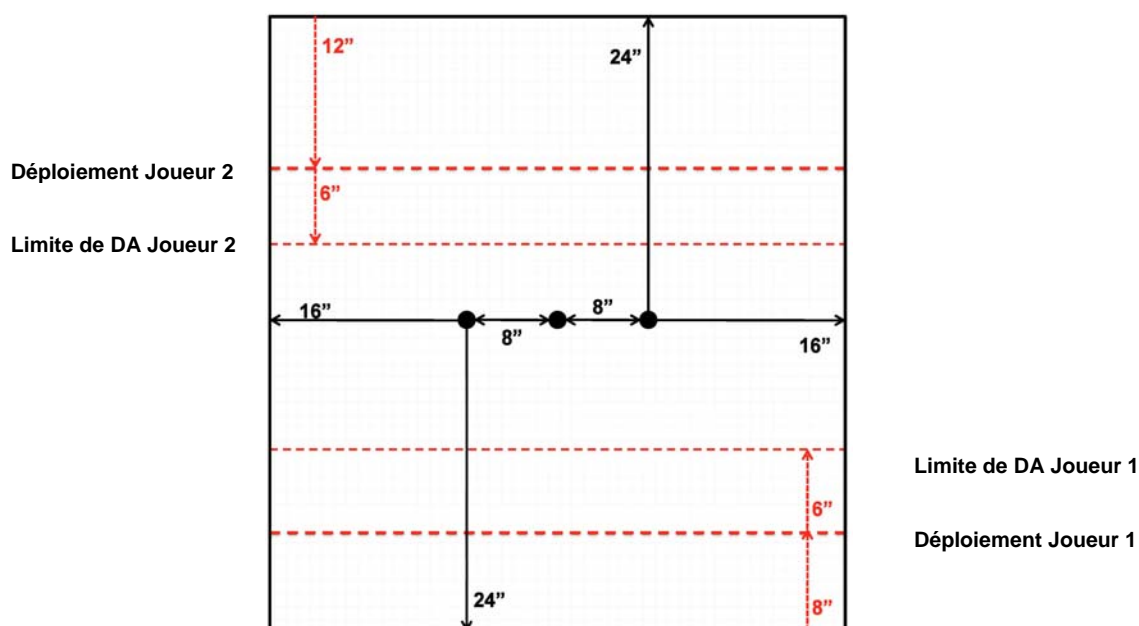
À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle par drapeau qu'il contrôle. Pour contrôler un drapeau, un joueur doit avoir au moins une figurine en SàS avec le drapeau, sans qu'aucune figurine de son adversaire ne soit située dans un rayon de 4 pouces autour du même drapeau. Si la figurine est une unité, toutes les figurines de l'unité restant en jeu doivent également être situées dans un rayon de 4 pouces autour du drapeau. Si la figurine est un solo, elle peut uniquement contrôler le drapeau si son coût en points est supérieur ou égal à 1.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de drapeau et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

Conditions de victoire

Le premier joueur à marquer 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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée situés dans un rayon de 3 pouces autour de chacun des drapeaux.



Scénario : Mano a Mano/Close Quarters (SR2010 Rév. 1)

Baissez la tête ! Fichus abrutis, fixez-moi ces baïonnettes !!!

– Capitaine Maxwell Finn

Règles Spéciales

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

Marquez deux cercles de 8 pouces de diamètre conformément au diagramme ci-dessous. Ces cercles représentent les zones à contrôler.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle s'il contrôle la zone située dans la moitié de table de son adversaire. Un joueur contrôle une zone si une ou plusieurs de ses figurines sont situés dans la zone tandis qu'aucune figurine de son adversaire n'y est située.

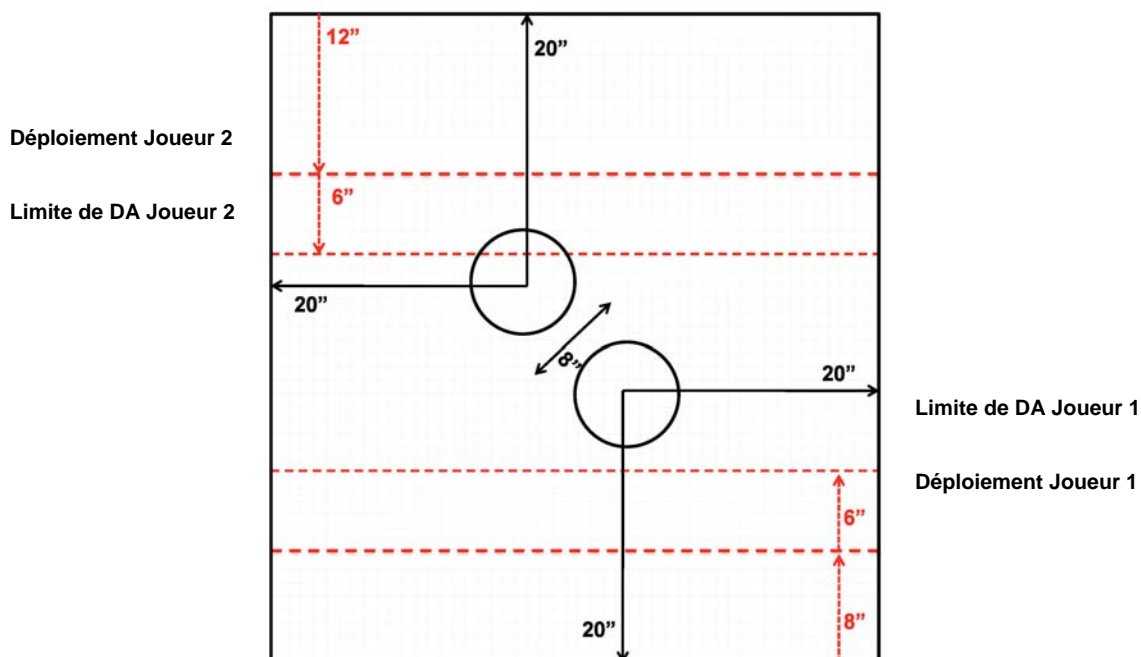
Pour qu'une unité puisse contrôler une zone, toutes les figurines de l'unité encore en jeu doivent être situées dans la même zone. Pour qu'un solo puisse contrôler une zone, son coût en points d'armée doit être supérieur ou égal à 1. Pour les solos achetés en groupes, divisez le coût total par le nombre de figurines achetées pour déterminer si elles valent au moins 1 point chacune.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de zone et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée des figurines situées dans la zone à contrôler de la moitié de table de votre adversaire.



Scénario : La Cage/Kill Box (SR2010 Rév. 1)

Déclenchez le piège ! Pas de quartier !!!

– Jarok Croe

Règles Spéciales

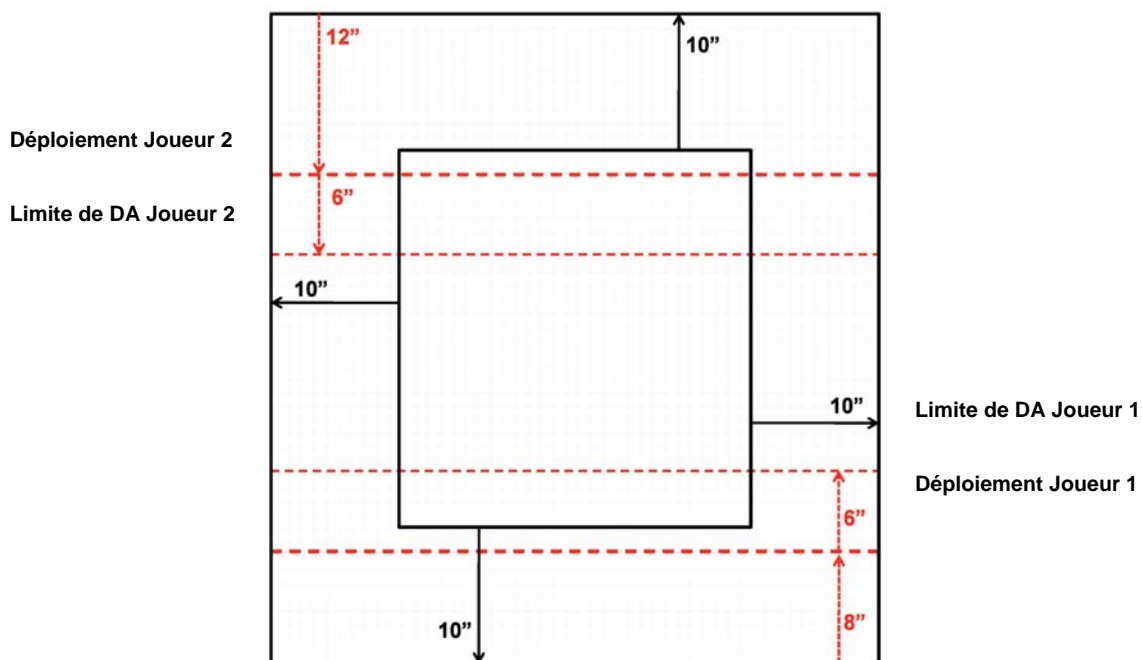
Résumé : les joueurs avancent leurs warcasters ou leurs warlocks tout en essayant d'assassiner les warcasters ou warlocks de leur adversaire.

Marquez une zone carrée de 28 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 par assassinat, départagez les joueurs en utilisant uniquement les conditions de départage par assassinat et tertiaire de la rubrique « Victoire et conditions de départage ». Pour la condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée situés dans la cage.



Scénario : Révélation/Revelation (SR2010 Rév. 1)

Les créations de l'homme sont intrinsèquement imparfaites. Laissez-vous guider par le Créateur sur le champ de bataille.

– Hiérarque Severius

Règles Spéciales

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

Placez aléatoirement un Drapeau (socle de 40 mm) sur l'une des positions du diagramme ci-dessous.

Les figurines ne peuvent pas terminer leur activation sur un drapeau, mais elles peuvent les traverser sans pénalité si elles disposent de suffisamment de mouvement pour les dépasser en totalité. Les figurines slammées ou projetées ne s'arrêtent pas lorsqu'elles passent sur un drapeau. Cependant, s'il n'y a pas suffisamment de place de l'autre côté du drapeau pour placer le socle de la figurine, cette dernière est placée en contact socle-à-socle avec le drapeau comme s'il s'agissait d'une obstruction. Les drapeaux ne peuvent pas être ciblés et ne bloquent pas les lignes de vue.

À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du premier joueur, chaque joueur peut marquer 1 point de contrôle par drapeau qu'il contrôle. Pour contrôler un drapeau, un joueur doit avoir au moins une figurine 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. Si la figurine est une unité, toutes les figurines de l'unité restant en jeu doivent également être situées dans un rayon de 4 pouces autour du drapeau. Si la figurine est un solo, elle peut uniquement contrôler le drapeau si son coût en points est supérieur ou égal à 1.

Ignorez les warjacks inertes, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite lors de la vérification des conditions de contrôle ou de départage. Ces figurines ne peuvent pas contrôler de drapeau et n'empêchent pas l'adversaire d'en revendiquer le contrôle.

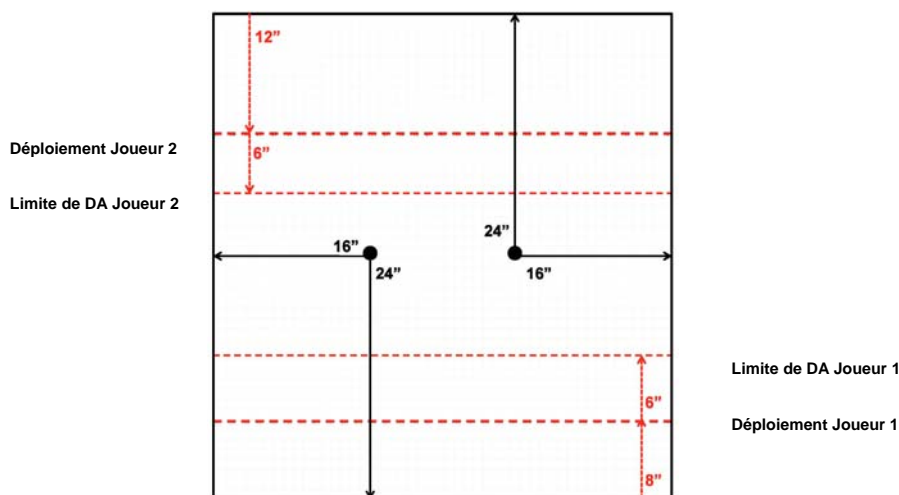
Une fois le premier Point De Contrôle marqué, ajoutez un second drapeau sur la table à l'autre position indiquée par le diagramme ci-dessous. Si nécessaire, placez le second drapeau en utilisant les règles de moindre perturbation. Chaque joueur ne peut marquer qu'un seul Point de Contrôle grâce au premier drapeau. Chaque joueur ne peut marquer que 2 Points de Contrôle grâce au drapeau placé en cours de partie.

Conditions de victoire

Le premier joueur à marquer 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 dans la même séquence de jeu, ils peuvent à nouveau marquer des points de contrôle grâce au drapeau placé en cours de partie. Le premier joueur à marquer 5 Points de Contrôle *et* à avoir plus de points de contrôle que son adversaire remporte la partie. Si nécessaire, répétez le processus avec 7, 9, 11 points etc.

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 condition de départage tertiaire, comptez uniquement les points d'armée situés dans un rayon de 3 pouces autour de chacun des drapeaux.



Steamroller 2010 : Annexe

Variantes du format de tournoi officiel pour WARMACHINE/HORDES (Révision 1)

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

Steamroller 2010 (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 SR2010.

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. Quelle que soit votre décision, toute combinaison de variantes issues de ce document constitue toujours un tournoi au format officiel SR2010.

Les variantes concernent les points suivants des règles SR2010 :

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 SR2010. 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 » régularisait les repas des événements Steamroller, 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 SR2010.

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 SR2010.

Il ne s'agit pas d'une vraie règle SR2010, 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 SR2010 : 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 SR2010 : Repas proposé pour 5 € » et « Règles annexes SR2010 : Repas proposé pour 8 € » sont deux versions de la même variante.

Les variantes ne concernent pas toutes les rubriques du règlement SR2010. 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'armée

Version de base : 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. Dans le système Steamroller, chaque joueur peut apporter une seconde liste d'armée contenant un ou plusieurs warcasters ou warlocks différents de leur première liste.

X listes : les joueurs doivent apporter 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. 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.

X personnages : les joueurs doivent utiliser X personnages warcasters ou warlocks différents pendant le tournoi, à raison d'une fois chacun au moins. Rappel : la version épique d'un personnage est le même personnage.

X factions : les joueurs doivent utiliser X factions différentes pendant le tournoi, à raison d'une fois chacune au moins.

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. 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).

2. Variantes : Peinture

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

Peinture minimale : toutes les figurines doivent être peintes en un minimum de trois couleurs. Les joueurs doivent différencier de leur mieux les zones de leur figurine. Les socles peuvent être nus.

Peinture hardcore : chaque figurine doit être peinte en un nombre raisonnable de couleur. 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 doit être d'une couleur différente du cuir. En ce qui concerne la peinture hardcore, la sous-couche n'est pas considérée comme une couleur. De plus, tous les socles doivent être proprement texturés et finis. Des arbitres vérifieront avant le tournoi que ces obligations sont remplies. Ils peuvent disqualifier les armées non-conformes. Si un arbitre décide qu'une figurine n'est pas entièrement peinte et soclée, sa décision est sans appel. Le respect des conseils précédents est le meilleur moyen de se prémunir de ce genre de désagrément. Ne cherchez pas à contourner les règles : en cas de doute, peignez pour éviter la disqualification.

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 SR2010 de base.

4. Variantes : Durée des parties

Version de base : 2d6 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.

Les durées de base des parties, des séquences de jeu et des extensions sont répertoriées dans le tableau ci-dessous.

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)

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.

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.

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, nous recommandons de n'utiliser que les scénarios suivants :

- Dépasser, Défaire, Durer
- Capture du Drapeau
- Gantelet
- Incursion
- Mano a Mano

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 par 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/unité 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.

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 au 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 SR2010.

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 2010 en fonction du nombre de participants. Cette variante ne peut pas être combinée aux autres variantes de Classement final. Notez également qu'il ne s'agit pas d'une variante recommandée. En effet, elle favorise les tirages chanceux (cas d'un joueur ayant perdu contre le champion) par rapport aux 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.

Combinaisons de variantes recommandées

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

Résumé

L'annexe du règlement SR2010 permet de personnaliser les tournois que vous organisez. Notre but est de permettre à chaque Orga d'organiser un événement au format officiel de Privateer Press tout en s'adaptant aux contraintes locales. En expérimentant avec les outils fournis dans cette annexe, vos joueurs et vous-même apprécierez la valeur qui peut être ajoutée à vos tournois grâce à quelques modifications subtiles.

Exemples de combinaisons

La diversité des formats possibles 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 SR2010 en 50 points

Règles de l'annexe du SR2010 :

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

Samedi

« Hardcore ! » : Tournoi SR2010 en 75 points

Règles de l'annexe du SR2010 :

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

Dimanche

« Côté obscur » : Tournoi SR2010 en 35 points

Règles de l'annexe du SR2010 :

- 2 listes
- 2 factions
- Pas d'assassinat