

WARMACHINE/HORDES LYON SUMMER MASTERS 2013

14/15 septembre 2013

LYON, FRANCE

Dernière mäj :

RÉSUMÉ

- **Adresse :** Maison des Associations Château Sans-Souci
36 avenue Lacassagne
69003 Lyon
France
- **Format :** Masters (3 List Required, Masters Scenarios, Hardcore Painting), 50 points
- **Tarif :** 24 €/joueur
- **Capacité :** 50 joueurs (places réservées pour les membres des équipes WTC et les remplaçants)
- **Site Internet :** <http://www.battle-group.com/forum/index.php?board=79>
- **E-mail :** écrire à Igor : zoroastre92-warmachine at yahoo.fr, tag [LSM]

SOMMAIRE

Résumé.....	1
Vue d'ensemble.....	2
Agenda de l'événement.....	3
A. Procédure d'inscription.....	4
B. Listes d'armée	5
C. Modélisme.....	7
D. Règles générales.....	8
Logistique	11
Plans	12

VUE D'ENSEMBLE

Le Lyon Summer Masters 2013 est la deuxième édition de ce tournoi au format Steamroller Masters. Il se déroulera à Lyon les 14 et 15 septembre 2013. Le tournoi est organisé conjointement par le club RTS et le site Battle-Group.com. Il suit le format Steamroller Masters 2013 à quelques exceptions près, détaillées dans le présent document.

Le nombre maximal de joueurs est de 50. Les membres des équipes participant au WTC 2013, ainsi que leurs remplaçants, ont une place réservée à ce tournoi.

L'équipe d'organisation est particulièrement enthousiaste à l'idée de proposer cet événement pour la deuxième fois. Nous espérons vous y accueillir nombreux !

NOUVEAUTÉS 2013

Nous essayons d'améliorer nos événements d'une année sur l'autre. Ceci passe par l'intégration des nouveautés de l'environnement compétitif de Warmachine/Hordes, mais également par la prise en compte des suggestions des participants des éditions antérieures.

Par rapport à l'édition de l'année dernière, les principales modifications concernent le temps et les décors fixes. Ces deux points sont abordés plus en détail dans la suite.

Du point de vue organisationnel, nous appliquons pour ce tournoi une procédure similaire à celle du French Open 2013 : le délai de validation des inscriptions est raccourci et des pénalités s'appliquent aux éventuels retardataires. Ceci nous permet d'avoir une meilleure visibilité et de dimensionner correctement les détails logistiques de l'événement.

Enfin, vous noterez que le tarif est supérieur à celui de l'année précédente, mais également à celui du French Open de cette année. Cette augmentation s'explique de deux façons : la réduction des dotations et l'inflation des tarifs des denrées alimentaires. Sachez que l'argent collecté est intégralement investi dans l'événement – nous nous tenons à votre disposition pour toute question ou détail.

À bientôt à Lyon,

Igor aka Zoroastre

AGENDA DE L'ÉVÉNEMENT

Juillet/août : inscriptions, mises à jour des règles et FAQ

Lundi 5 août : date-butoir pour les inscriptions et les listes d'armée

Lundi 12 août : publication des listes d'armée

Samedi 14 septembre :

- 9:30 Accueil et petit-déjeuner
- 10:00-12:15 Première ronde
- 12:15-13:45 Déjeuner et présentation des armées
- 13:45-16:00 Deuxième ronde
- 16:30-18:45 Troisième ronde
- Soirée libre

Dimanche 15 septembre :

- 8:30 Accueil et petit-déjeuner
- 8:45-11:00 Première ronde
- 11:15-13:30 Deuxième ronde
- 13:30-14:15 Déjeuner
- 14:15-16:30 Troisième ronde
- 17:00-17:45 Remise des prix

A. PROCÉDURE D'INSCRIPTION

Pour vous inscrire au tournoi, merci de respecter la procédure décrite ci-après :

1. PRÉINSCRIPTION

Répondez au fil de discussion correspondant sur notre forum.

<http://www.battle-group.com/forum/index.php?topic=10574>

Merci d'indiquer votre pseudo et votre faction lors de votre préinscription. À partir de la date de votre préinscription, vous disposez de 14 jours (cachet de la poste ou date du virement faisant foi) pour envoyer votre paiement. Si votre paiement n'est pas envoyé au bout de ce délai, vous êtes désinscrit et une **pénalité de 2 €** vous sera appliquée en cas de nouvelle préinscription.

2. PAIEMENT

Vous pouvez payer par virement bancaire ou par chèque. Le tarif est de **24 €/joueur**. La date limite d'inscription est le lundi 5 août 2013.

Coordonnées bancaires :

CE RHÔNE ALPES

IBAN : FR76 1382 5002 0008 0032 9489 102

BIC : CEPAFRPP382

Référence : *pseudo, nom complet, ville du club où vous jouez régulièrement*

Titulaire du compte : ASS RESPECT TON SIX

Chèque :

Libellez votre chèque de 24€/joueur à l'ordre de l'Association Respecte Ton Six, en n'oubliant pas de préciser au dos vos pseudo nom complet et ville du club où vous jouez régulièrement, et envoyez-le à : KULA Frédéric (Lyon Summer Masters), 131, av. Berthelot, 69007 LYON.

3. FORMULAIRE DE COORDONNÉES

Une fois votre paiement envoyé, merci de remplir le formulaire de coordonnées suivant après l'avoir renommé avec votre pseudo :

<http://www.igorzoroastre.com/docs/LSM2013/LSM13.inscription.pseudo.xls>

et de le renvoyer à zoroastre92-warmachine at yahoo.fr, titre [LSM] Inscription « pseudo ».

4. LISTES D'ARMÉE

Envoyez vos listes d'armée en remplissant le formulaire correspondant après l'avoir renommé avec votre pseudo :

<http://www.igorzoroastre.com/docs/LSM2013/LSM13.listedarmee.pseudo.doc>

et en le renvoyant à zoroastre92-warmachine at yahoo.fr, titre [LSM] Listes « pseudo ». Pour plus de détails, voir page 6. La date limite de soumission des listes est le lundi 5 août.

5. CONVERSION ET PROXYS

Le cas échéant, soumettez vos **conversions et proxys** à l'orga en envoyant un MP à Zoroastre ou un e-mail à zoroastre92-warmachine at yahoo.fr, titre [LSM] Proxys « pseudo ». Pour plus de détails, voir page 7. La date limite de soumission des proxys est le lundi 2 septembre.

Note : pour plus de simplicité, vous pouvez envoyer votre formulaire d'inscription, vos listes d'armée et vos proxys en un seul e-mail.

B. LISTES D'ARMÉE

Ce chapitre décrit les règles de construction des listes d'armée s'appliquant au Lyon Summer Masters 2013.

À moins que le contraire ne soit précisé, veuillez vous référer au document Masters 2013 pour plus de détails sur les conditions et restrictions des listes d'armée.

<http://privateerpress.com/organized-play/masters>

50 POINTS, 3 LISTS REQUIRED

Le format exige 3 listes de 50 points. Chaque liste doit être jouée au moins une fois pendant le week-end.

La variante Specialists n'est pas appliquée dans ce tournoi.

Il est impossible d'inclure la même version d'une figurine ou d'une unité de FA : C dans plus d'une liste. La version d'origine et les versions épiques d'une figurine sont considérées comme des versions différentes de la figurine ; il est donc possible d'inclure la version d'origine dans une liste, et une version épique dans une autre liste.

Toutes les relations entre figurines qui doivent être déterminées par le joueur, telles que Client, 'Jack Marshal, Attached, Bonded etc. doivent être précisées sur la liste d'armée.

Voir également Masters 2013, page 2.

MERCENARIES/MINIONS, L'EXCEPTION CULTURELLE

Au LSM, les armées Mercenaries et Minions ne suivent pas les restrictions de FA : C de la même façon que les autres factions.

Si un joueur Mercenary ou Minion décide de jouer un seul contrat ou pacte pour ses trois listes (y compris les Theme Forces des warcasters/warlocks du contrat/pacte), il ignore les restrictions de FA : C précisées ci-avant.

Si un joueur Mercenary ou Minion choisit de jouer deux contrats ou pactes pour ses trois listes (y compris les Theme Forces des warcasters/warlocks du contrat/pacte), il peut inclure la même version d'une figurine ou d'une unité de FA : C dans un maximum de deux listes. Il peut inclure cette version de la figurine dans deux listes, qu'elles appartiennent ou non au même contrat ou pacte.

Si un joueur Mercenary ou Minion joue trois contrats ou pactes différents pour ses trois listes, il doit suivre les règles normales s'appliquant aux factions et ne peut pas inclure la même version d'une figurine ou d'une unité de FA : C dans plus d'une liste.

EXEMPLE 1 : *un joueur Mercenary jouant Bartolo et Fiona dans des listes du Talion, plus Shae sous forme de Theme Force, peut inclure Bosun Grogsparr dans ses 3 listes.*

EXEMPLE 2 : *un joueur Minion player jouant Barnabas et Calaban dans des listes de la Blindwater Congregation et Lord Carver dans une liste de la Thornfall Alliance peut inclure Viktor Pendrake dans 2 de ses listes.*

FORMAT ET ENVOI DES LISTES

Une fois inscrit, merci d'envoyer vos listes, par e-mail uniquement, à zoroastre92-warmachine_at_yahoo.fr avec le titre [LSM] Listes « pseudo » avant le lundi 5 août. Il est obligatoire d'utiliser le modèle Word disponible à l'adresse suivante :

<http://www.igorzoroastre.com/docs/LSM2013/LSM13.listedarmee.pseudo.doc>

Merci de copier-coller votre liste depuis Forward Kommander en utilisant le format « plain text ». En cas de figurines non implémentées ou d'erreurs de Theme Force dans le logiciel, vous pouvez bien sûr effectuer les modifications qui s'imposent directement dans votre fichier.

Le Nom de chaque liste doit être le nom court du warcaster/warlock, suivi du numéro de version le cas échéant, par exemple Stryker2, Kaya1 ou Terminus. Merci de ne pas utiliser de noms fantaisistes pour vos listes, ce sera bien plus clair, et l'orga n'a pas d'humour !

Les contrats, pactes et/ou Theme Forces doivent être clairement indiqués dans la case correspondante. Dans le cas des Theme Forces, précisez le nom complet de la Theme Force, le n° du No Quarter le cas échéant, et le Tier atteint. Indiquez également à la suite de la liste les bonus conférés par les Tiers qui sont pertinents en jeu (par exemple +1 sur le jet de départ, déploiement étendu, murets supplémentaires, etc.).

Tout doit tenir sur la même page – redimensionnez votre texte si nécessaire.

Vous pouvez vous inspirer de l'exemple suivant :

<http://www.igorzoroastre.com/docs/LSM2013/LSM13.listedarmee.exemple.doc>

C. MODÉLISME

ENTIÈREMENT PEINT

Les armées des joueurs doivent être entièrement peintes et soclées. Vous pouvez vous inspirer de la variante *Hardcore Painting*, page 21 du *Steamroller 2013*. Tout foutage de gueule (à l'appréciation de l'arbitre) sera sanctionné, de l'exclusion de la figurine à celui du joueur.

CONVERSIONS

Les règles qui suivent sont une exception aux règles de conversion des documents *Masters 2013* et *Steamroller 2013*.

Toute figurine s'écartant des règles détaillées dans « Model Conversions », page 2 de *Steamroller 2013*, DOIT être soumise à l'approbation de l'orga en envoyant un MP à Zoroastre ou un e-mail à zoroastre92-warmachine at yahoo.fr, titre [LSM] Proxys « pseudo ». La date limite de soumission des proxys est le lundi 2 septembre.

D'autre part, pour que les autres joueurs prennent connaissance des proxys et conversions joués, nous demandons à tous les joueurs qui en utilisent de bien vouloir nous envoyer une photo de bonne qualité de leurs figurines pour publication sur notre site, au moins une semaine avant la date du tournoi.

Les figurines de toutes marques sont acceptées, tant qu'elles satisfont aux exigences ci-avant et ci-après.

Pour être sûr que vos proxys et conversions seront validés, suivez les recommandations ci-après.

a. Vos proxys et conversions doivent être immédiatement reconnaissables pour ce qu'ils sont, ou à défaut, impossibles à confondre avec d'autres références de la même armée. Nous déconseillons en particulier d'utiliser des figurines de warcaster/warlock même converties pour représenter des solos, leaders etc. de la même armée.

b. Respectez autant que faire se peut le style, le sexe et la race d'origine des figurines, et conservez si possible les signes distinctifs tels que les armes, boucliers ou chapeaux. Bien entendu, ces signes distinctifs sont parfois la raison-même pour laquelle les gens utilisent des proxys ; cette recommandation a valeur de conseil plus de que contrainte.

c. Warcasters, warlocks, solos, warjacks et warbeasts : le nom de la figurine ainsi que sa version (épique etc.) doivent être clairement précisés sur l'avant du socle. Les armes doivent être converties pour une ressemblance maximale avec les figurines d'origine. Pour les warcasters et warlocks ainsi que les warjacks/warbeasts personnages non basés sur la figurine d'origine, un effort d'appropriation particulier est demandé. Par exemple, une conversion de warcaster devrait intégrer une chaudière si la figurine d'origine en a une.

d. Unités : une plus grande latitude est laissée pour la conversion des unités, notamment en termes d'homogénéité des armes, tant que l'esprit des recommandations ci-avant est respecté. Les leaders et UA doivent être clairement distingués par un marquage sur le socle (par exemple des chevrons dans une couleur visible).

Nous ferons de notre mieux pour accepter le plus de conversions possible dans le cadre des présentes règles, ou pour suggérer des modifications minimales le cas échéant. Anticipez au maximum les problèmes en discutant de vos projets en amont s'ils vous semblent tendancieux.

Les proxys ou conversions refusés ne pourront pas être joués pendant le tournoi. Tout joueur déployant un proxy refusé ou non validé par l'orga se verra exclure du tournoi.

D. RÈGLES GÉNÉRALES

Le tournoi suit les règles des Masters 2013, disponibles à l'adresse suivante :

<http://privateerpress.com/organized-play/masters>

En plus des règles précédentes sur les listes et les conversions, les précisions et exceptions suivantes s'appliquent.

LANGUE

La langue officielle du tournoi est le français, ce qui signifie que toute la communication de l'équipe d'organisation s'effectue en français.

La langue de référence pour les règles est l'anglais, ce qui signifie que les joueurs doivent amener sur le lieu du tournoi les cartes/livres (ou équivalents War Room) anglais correspondant à leurs listes d'armée. Il est cependant acceptable que les joueurs disposent d'un second jeu de cartes traduit si cela leur est plus confortable. En cas de conflit de règles, la version de référence est la version originale en langue anglaise.

JEU

MESURE DES DISTANCES DE DÉPLACEMENT

Lors des déplacements de figurines, les distances doivent être mesurées par segments droits de longueur significative et mesurable, comme indiqué sur le schéma du livre de règle (Prime p. 46). Il est interdit de plier le mètre ou d'utiliser quelque instrument de mesure incurvé que ce soit.

Les conflits relatifs aux distances étant extrêmement difficiles à arbitrer, nous demandons aux participants d'être aussi précis que possible dans leurs mesures, mais également d'accorder le bénéfice du doute à leurs adversaires. Si votre adversaire souhaite contrôler certaines distances critiques, vous devez le laisser faire et partager honnêtement vos informations. Cependant, le remesurage systématique de toutes les distances peut être considéré comme abusif – si vous soupçonnez un manque de précision volontaire ou involontaire, appelez plutôt l'arbitre et laissez-le vérifier les distances pour les deux joueurs pendant quelques minutes pour remédier à la situation.

ABANDON

Ce qui suit est la traduction des règles Masters 2013, page 3. *Un joueur qui abandonne perd la partie. Son adversaire se voit attribuer la victoire, la moitié des points de scénario (arrondie au supérieur) pour une victoire au scénario, et les points d'armée détruits basés sur un assassinat dans les conditions actuelles de la table. Le joueur qui abandonne se voit attribuer une défaite et ne reçoit aucun point dans quelque catégorie que ce soit. L'orga peut exclure un joueur d'un tournoi s'il juge l'abandon abusif ou contraire au fair-play.*

DURÉE DES RONDES

Chaque ronde dure 2 heures et 15 minutes (**135 minutes**). La durée de ronde inclut :

1. Vérification succincte des décors
2. Choix des listes
3. Jet de départ
4. Déploiement
5. Jeu.

Le chrono général démarre lorsque tous les joueurs ont atteint leur table et s'arrête lorsque l'arbitre annonce Posez les Dés (Dice Down). Nous vous conseillons de prévoir un plateau pour transporter vos figurines.

RÉSERVE DE TEMPS

Chaque joueur dispose d'une réserve de temps de **60 minutes** par partie. Une fois cette durée écoulée, le joueur perd la partie ; décomptez les points en considérant une victoire par assassinat dans les conditions actuelles de la table.

Le déploiement est chronométré et est déduit de la réserve de temps de chaque joueur. Voici la procédure à suivre :

- Après le jet de départ, chaque joueur pose les figurines de la liste jouée sur la table, hors des zones de déploiement et de déploiement avancé.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son prédéploiement, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son déploiement, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son déploiement avancé, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue ses Advance Move, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.

Etc. s'il y a d'autres choses requérant une réflexion avant de commencer (par exemple placer des upkeep).

Il est interdit de placer des figurines pendant les pauses de chrono ou le chrono de l'adversaire, ou de revenir sur leur placement hors de la phase concernée (par exemple rebouer un Huge pendant le déploiement normal).

De plus, ignorez la condition de 5 minutes en page 4 des Masters 2013 : le Dice Down s'applique comme dans le document Steamroller 2013, page 4.

DÉCORS

Chaque table comprend 7 à 8 éléments de décor, typiquement 3 à 4 « grands » décors (maisons, collines, forêts) et 3 à 4 « petits » décors (murets, caisses, etc.). Chaque table dispose d'une fiche récapitulant la position des décors et leurs effets. Si la disposition de la table est différente de celle indiquée sur la fiche, prenez quelques instants pour replacer les décors dans leur position d'origine.

Les éléments de scénario sont placés par l'Orga ou les joueurs en appliquant la règle de Moindre Perturbation (*Least Disturbance*) du livre de règles aux éléments de décor. En d'autres termes, les décors doivent être déplacés de façon à ce que la distance de déplacement globale soit minimale. Steamroller 2013 impose les restrictions suivantes sur le placement des éléments de décor : *ne placez pas de terrain infranchissable dans les zones, dans un rayon de 4" des drapeaux ou dans un rayon de 2" des objectifs dans les scénarios correspondants. Tous les autres types de terrains et décors peuvent par contre être placés à ces endroits.*

Les précisions et conventions suivantes s'appliquent à certains types de décors :

- **Élévations** : tous les décors conférant l'élévation sont considérés comme mesurant 1" de hauteur à leur niveau le plus bas, même si la hauteur réelle du décor est inférieure. Une figurine bénéficie de l'élévation si elle est située à l'intérieur ou si son socle touche l'élément en question (selon un mécanisme similaire aux forêts ou aux wreck markers). Comme pour toutes les situations nécessitant un contact socle-à-socle, nous vous conseillons d'annoncer clairement votre intention d'être au contact de l'élévation.
 - **Collines** : les collines (*hills*) sont des décors conférant l'élévation. Une figurine ne chute jamais d'un décor classé comme colline.
 - **Obstacles autres que les obstacles non linéaires** (par exemple caisses etc.) : par définition, les obstacles mesurent strictement moins de 1" de hauteur et ne confèrent pas donc l'élévation. Une figurine ne chute jamais d'un obstacle.
 - **Obstructions** : prenez en compte la hauteur réelle de l'obstruction pour déterminer les lignes de vue.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les deux joueurs doivent calculer les résultats de la partie, remplir leur Fiche de Tournoi et rapporter cette dernière à l'orga. Nous demandons également aux joueurs de ranger ou décaler leur armée pour pouvoir installer les décors et éléments de la ronde suivante.

CLASSEMENT

À chaque ronde, les joueurs seront triés en fonction de leurs Points de Tournoi, puis appariés au hasard dans leur groupe de PT. Voir également Masters 2013, page 2.

Nous éviterons les parties entre joueurs venant du même club le samedi. Aucune restriction particulière ne s'appliquera le dimanche, sauf pour éviter que deux joueurs ne se rencontrent une deuxième fois.

A la fin du tournoi, les joueurs seront uniquement classés en fonction de leur nombre de Points de Tournoi. Aucun départage par SoS, Points de Contrôle ou points d'armée détruits ne sera appliqué (mais ces informations seront mises à la disposition des joueurs qui le souhaitent après le tournoi).

VOTE POUR LA PLUS BELLE ARMÉE

Lors de la pause déjeuner du samedi, les joueurs qui le souhaitent peuvent exposer leur armée.

Un vote impliquant tous les participants sera organisé sur toute la journée du samedi pour élire les trois plus belles armées.

LOGISTIQUE

TARIF

Le tarif est de 24 €/joueur.

Cette somme inclut :

- Les repas du samedi et du dimanche midi (croque-monsieur, hot-dogs, salade, fruit). En cas de restrictions ou d'allergies, merci de nous prévenir suffisamment à l'avance.
- Le grignotage salé et sucré à volonté pendant tout le tournoi, y compris des gaufres fraîches
- Le café et les boissons non alcoolisées à volonté
- Les photocopies et le matériel de jeu général
- Une participation pour la dotation

Pour plus de détails sur la procédure d'inscription, consultez la page 4.

SALLE

L'adresse de la salle est la suivante :

Maison des Associations Château Sans-Souci, 36 avenue Lacassagne, 69003 Lyon.

Elle est située à 15 minutes à pied de la gare de la Part-Dieu, et à environ 15 à 30 minutes en transports en commun du centre-ville.

La mairie nous prête la salle gratuitement. Pour que nous puissions continuer à en profiter, nous vous demandons de respecter quelques règles simples : ni cigarette ni alcool dans les locaux, gardez les toilettes et les locaux propres, n'explorez pas les couloirs et ne criez pas dans et autour des locaux, en particulier le soir et la nuit. Merci d'avance !

VENIR EN VOITURE

Si vous venez en voiture, vérifiez que votre logement sur place dispose d'un parking et préférez les transports en commun pour faire le dernier kilomètre. La salle est célèbre pour son absence de places de stationnement, donc prenez vos dispositions ! Pour les nantis, plusieurs parkings payants (chers) existent autour de la gare de la Part-Dieu.

LOGEMENT

Nous faisons de notre mieux pour loger chez nos joueurs locaux toute personne en faisant la demande. Même si le nombre de places en dur est limité, il y a toujours de la place pour poser un matelas gonflable dans un coin de pièce. Nous organiserons le logement dans le courant du mois d'août.

PLANS

