

# **STEAM&FURY 4**

## **« CAMPAGNE COMPÉTITIVE » DE WM/H**

### **LYON, 9 ET 10 AVRIL 2010**

Version du 8 avril 2011

## **INFORMATIONS PRATIQUES**

- Date : 9 et 10 avril 2011
- Adresse : 13 rue Antoine Fonlupt, 69007 Lyon
- Horaires : 10 heures à 20 heures le samedi, 9 h 30 à 16 heures le dimanche.
- PAF : à déterminer.

## **PROGRAMME DES PARTIES**

- Samedi, 10h-12h30
- Samedi, 14h-16h30
- Samedi, 17h-20h
- Dimanche, 10h-12h30
- Dimanche, 13h30-16h00

# INTRODUCTION : LA CAMPAGNE EN QUELQUES MOTS

Les joueurs jouent par équipe pour remplir des objectifs au cours des cinq rondes de la campagne. Ces objectifs correspondent à un certain nombre de **points de territoire** à gagner en contrôlant des territoires particuliers. Chaque objectif rapporte un certain nombre de **points de campagne** en fonction de sa difficulté.

Après une **phase de placement** de pions correspondant à chaque équipe sur une carte à hexagones, les joueurs se mettent d'accord sur les équipes rencontrées, s'arrangent à l'amiable entre joueurs pour déterminer les appariements, constituent leurs listes puis jouent les parties.

Une fois les parties terminées, les joueurs déterminent leur **attrition** en fonction des pertes subies pendant la bataille. Les points d'attrition gagnés par chaque entrée de la liste d'armée augmentent son coût pour les parties suivantes.

Les joueurs décident ensuite secrètement de **tenir** le territoire sur lequel ils ont joué pour marquer un **point de territoire** ou de le **quitter**. Tous les choix sont

révélés en même temps. Si les deux joueurs décident de tenir le territoire, c'est le joueur qui remporte la partie qui marque le point de territoire.

Le choix de tenir ou de quitter influe également le nombre de **points de renfort** reçus par chaque joueur pour annuler l'attrition. Globalement, les joueurs qui quittent un territoire reçoivent trois fois plus de points de renfort que les joueurs qui décident de tenir. Les points de renfort sont mis en commun au sein de chaque équipe.

Enfin, lors de la phase de placement suivante, les joueurs qui ont décidé de tenir le territoire se placeront avant ceux qui ont décidé de quitter.

Après avoir déterminé l'ordre des équipes par total [points d'attrition – points renfort] décroissant (celui qui a le plus de points d'attrition après dépense hypothétique de tous ses points de renfort commence), les équipes placent à tour de rôle leurs pions, en commençant par les joueurs ayant tenu leur territoire. Une fois tous les pions placés, les joueurs s'apparient pour une nouvelle partie.

# I. OBLIGATIONS DES JOUEURS

## 1. ARMÉES

Chaque joueur doit mettre sur pied une **liste légale** de 75 points contenant 2 warcasters/warlocks. Les figurines doivent être entièrement peintes. En pratique, les parties seront jouées à 50 points : les listes doivent donc être faites de sorte à pouvoir extraire des armées de ce format. Il est donc tout à fait envisageable d'inscrire deux fois telle unité ou tel warjack dans la liste à 75 points, même si le joueur n'en dispose que d'un seul exemplaire peint, à partir du moment où il n'en joue effectivement qu'un seul exemplaire à la fois. L'intérêt est de pouvoir disposer de troupes fraîches en cas d'attrition importante.

### Précisions :

- La liste de 75 points doit être légale, elle ne peut donc pas comporter deux exemplaires d'un même personnage, ce qui comprend les warcasters et leur version épique. Par exemple, il est impossible d'inclure dans une même liste Cygnar le Lieutenant Allister Caine et le Capitaine Allister Caine.
- N'oubliez pas de rajouter les points de warjack des deux warcasters à la liste. Par exemple, un joueur Khador choisissant le Kommodore Sorscha (+5 PW) et le Boucher de Khardov (+6 PW) jouera en pratique avec une liste de 86 points.
- Les Mercenaires et Séides ne sont pas obligés de respecter les règles des contrats/pactes/forces thématiques lors de la constitution des listes à 75 points. Par contre, ils doivent suivre les règles normales lors des parties, ce qui peut constituer un défi en cas d'attrition importante.

Les joueurs sont priés de compléter la feuille d'armée en annexe et de se munir d'un crayon à papier (ou d'une version plastifiée de la feuille et d'un feutre).

## 2. AUTRES OBLIGATIONS

Outre les habituels pions, soclages sans fottage de tronche et autres sodomies lépidoptériennes bien connues de nos habitués, les joueurs sont priés de lire les règles de campagne à l'avance et d'être à l'heure, car le week-end est chargé. Idéalement, les joueurs auront préalablement constitué les équipes en fonction de l'effectif. La suite des règles sera exemplifiée par une campagne à 12 joueurs et 4 équipes A, B, C et D.

Une calculatrice pourra s'avérer utile pour accélérer la constitution des listes d'armée à chaque ronde.

## II. PHASES DE LA CAMPAGNE

À chaque ronde de campagne, les joueurs mèneront à bien chacune des phases suivantes successivement :

1. Phase de placement
2. Phase d'appariement
3. Phase de jeu
4. Phase d'attrition
5. Phase stratégique

### 1. PHASE DE PLACEMENT

Pendant la phase de placement, chaque équipe place à tour de rôle un pion sur une carte, jusqu'à ce que chaque équipe ait placé un nombre de pions correspondant à son effectif. Chaque case hexagonale de la carte représente l'une des tables de jeu de la salle. Remarque : les pions ne sont pas nominatifs, les joueurs pourront choisir librement leur territoire et dans une certaine mesure, leur adversaire.



*Figure 1 : Exemple de carte hexagonale à 12 joueurs et quatre équipes. Les flèches indiquent les hexagones de départ. Les cases « Groupe Prioritaire » et « Groupe Secondaire » ne sont sur le plateau qu'à titre indicatif, pour ordonner les pions.*

### A. DIVISION DES PIONS EN GROUPES ET INITIATIVE

Avant les déplacements, les pions sont divisés en deux groupes : le **groupe prioritaire** et le **groupe secondaire**. Chaque équipe place dans le groupe prioritaire un nombre de pions correspondant au nombre de joueurs de l'équipe ayant *tenu* leur territoire dans la ronde de campagne précédente. Les autres pions vont dans le groupe secondaire.

Précision : lors de la première ronde, tous les pions sont dans le groupe prioritaire.



*Figure 2 : Exemple de distribution des pions. Lors de la ronde précédente, 2 joueurs de l'équipe A ont tenu leur territoire, de même que les 3 joueurs de l'équipe B et un joueur des équipes C et D. Ces pions se déplaceront dans l'ordre d'initiative, mais le Groupe Prioritaire doit être vide avant de commencer à déplacer les pions du Groupe Secondaire. L'équipe B a donc un avantage non négligeable.*

On détermine ensuite l'**initiative**, c'est-à-dire l'ordre dans lequel les équipes placeront leurs pions. Pour cela, chaque équipe totalise tous les *points d'attrition* de ses troupes, et y soustrait son nombre de *points de renfort*.

Ce total est la **valeur d'initiative** de l'équipe. En cas d'égalité, l'équipe ayant le moins de *points de territoire* a la préséance. En cas de nouvelle égalité, c'est l'équipe ayant le moins de *victoires* qui a la préséance. En cas de pèpin, lancez 2d6.

L'équipe qui possède la valeur d'initiative la plus élevée prend un premier pion de sa couleur dans le groupe prioritaire et le place sur la carte. Puis, par valeur d'initiative décroissante, chaque équipe place l'un de ses pions du groupe prioritaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que le groupe prioritaire soit vide.

Remarque : certaines équipes placeront plus de pions que d'autres lors de cette étape.

Ensuite, en commençant par l'équipe qui suit la dernière équipe ayant placé un pion du groupe prioritaire dans l'ordre d'initiative, les équipes placent à tour de rôle l'un de leurs pions du groupe secondaire, jusqu'à ce que tous les pions soient placés.

Précision : lors de la première ronde, chaque équipe lance 2d6 et l'équipe qui obtient le total le plus élevé commence à placer ses pions.

## B. RÈGLES DE PLACEMENT

Chaque pion doit entrer sur la carte par un **hexagone d'entrée**, indiqué par une flèche de la couleur de son équipe. Il peut ensuite se déplacer du nombre d'hexagones souhaité. Cependant, il ne peut traverser que les hexagones vides et les hexagones contenant déjà un pion de son équipe. Les hexagones occupés par un pion d'une autre équipe ou deux pions appartenant à deux autres équipes ne peuvent pas être traversés. Si l'hexagone d'entrée choisi est occupé par un pion d'une autre équipe, le pion doit s'y arrêter.

Chaque hexagone ne peut être occupé que par deux pions d'équipes différentes au maximum.

Si certains pions ne peuvent pas être placés, placez-les aléatoirement sur la carte aux emplacements restants.

Si les placements conduisent à des appariements au sein d'une même équipe, remontez les placements jusqu'à ce que personne ne soit apparié avec un autre joueur de la même équipe.

Une fois la phase de placement terminée, les équipes appariant leurs joueurs.



*Figure 3 : Exemple de placement. C'est au joueur A de placer son dernier pion. Il n'a que deux possibilités, indiquées par les pions marqués d'un point d'interrogation : les cases 2 et 5. La case 3 est inaccessible : il faudrait passer par la case 2, or celle-ci est occupée par un pion de l'équipe B. Bien que le pion bleu puisse entrer sur la case 2 car c'est l'un de ses hexagones de départ, il doit s'y arrêter. Il peut néanmoins atteindre la case 5 en passant par la case 4 : il s'agit de l'un de ses hexagones de départ, et bien qu'elle soit occupée par deux pions, l'un d'eux appartient à la même équipe.*

## 2. PHASE D'APPARIEMENT

Cette phase peut être aussi simple ou aussi complexe que vous le souhaitez. L'organisateur peut demander à chaque équipe d'attribuer secrètement un joueur à chaque pion, pour tout révéler en même temps. De façon alternative, il peut aussi laisser les joueurs se débrouiller entre eux, ce qui peut être plus convivial. Veillez cependant à ce que cette phase ne dépasse pas les 5 minutes.

## 3. PHASE DE JEU

Une fois les appariements effectués, chaque joueur rejoint sa table et construit sa liste d'armée à 50 points. Les deux joueurs tirent ensuite le scénario au hasard, se mettent d'accord sur un scénario ou jouent le scénario proposé par l'organisateur. La partie peut ensuite commencer. Remarque: la liste des scénarios sera disponible dans une version définitive de ce document.

N'appliquez pas la condition de victoire « Assassinat », ni la condition de départage « Assassinat ». Les autres conditions de victoire et de départage s'appliquent de la façon normale.

La durée totale de la phase de jeu est de 2h30, calcul de liste d'armée, choix du scénario et déploiements compris. Au bout des 2h30, l'organisateur hurle « **Posez les dés** » conformément au règlement Steamroller. Les joueurs font des pauses en cours de ronde à leurs dépens, l'organisateur décline toute responsabilité etc.

Les parties se jouent en réserve de temps de **1 heure par joueur**. Lorsque la réserve d'un joueur est épuisée, ce dernier termine l'activation de la figurine en cours, puis sa séquence de jeu prend fin. Il dispose ensuite de **séquences de 3 minutes** jusqu'à la fin de la ronde.

## 4. PHASE D'ATTRITION

Une fois la partie terminée et le vainqueur déterminé, chaque joueur doit calculer son **attrition**.

L'attrition représente la difficulté de lever à nouveau des troupes décimées au combat. Elle se mesure en **points d'attrition** (PAtt). Chaque élément de la liste d'armée est susceptible de gagner des PAtt, qui s'ajoutent à son coût en points. Par exemple, un Cuirassé Cygnar (CP 7) possédant 2 PAtt coûte en fait 9 points d'armée. Un warcaster/warlock possédant des PAtt apporte moins de points de warjack. Ainsi, lorsque le Kommodore Sorscha (+5 PW) possède 2 PAtt, elle apporte en fait +3 PW.

L'attrition se détermine en fin de partie, en appliquant le barème page suivante. À l'exception de la dernière ligne, aucun de ces points n'est cumulatif.

Tableau d'attrition	
Warcaster/warlock détruit	+1 PAtt
Warjack lourd inerte ou dont 3 systèmes sont hors-service <sup>1</sup>	+1 PAtt
Warbeast lourde sauvage ou dont 2 aspects sont pleins	+1 PAtt
Warjack lourd/warbeast lourde détruit(e)	+2 PAtt
Warjack léger/warbeast légère détruit(e)	+1 PAtt
Unité réduite à 50 % de son effectif déployé ou moins, hors soutiens <sup>2</sup>	+1 PAtt
Unité détruite, hors soutiens	+2 PAtt
Soutien d'unité ou d'arme spéciale détruit <sup>3</sup>	+1 PAtt
Solo détruit d'un coût d'au moins 1 et/ou de plus d'un point de vie <sup>4</sup>	+1 PAtt
Dragon dont toutes les cases Monté sont remplies	+1 PAtt
Dragon détruit	+2 PAtt
Compagnon détruit, inerte, sauvage ou en fuite <sup>5</sup>	+0 PAtt
Personnage, hors warcaster/warlock et armées mercenaires/séides (cumulatif)	+1 PAtt

<sup>1</sup>Rappel : en MkII, la coque n'est pas un système.

<sup>2</sup>C'est-à-dire l'effectif de l'unité au moment du choix de la liste d'armée pour la partie, sans compter les soutiens dont l'attrition est calculée à part.

<sup>3</sup>Un choix de soutien d'unité est concerné lorsque toutes les figurines qui le composent sont détruites. De même, un choix de soutien d'arme spéciale est concerné lorsque toutes les figurines achetées dans ce choix sont détruites.

<sup>4</sup>Ainsi, un Nécrotech est concerné, mais pas une Nécrobombe.

<sup>5</sup>Ceci concerne par exemple les warbeasts achetées en même temps que les warlocks mineurs. Par exemple, si Brine est détruit mais que Rorsch survit, n'appliquez aucun point d'attrition à Rorsch et Brine. Si Rorsch est détruit, calculez l'attrition pour un solo personnage de la façon normale.

*Exemple : à la fin de la partie, un Cuirassé Cygnar détruit gagne 2 Points d'Attrition (et non 3, même si 3 de ses systèmes sont hors service). De même, Ol'Rowdy gagne 3 Points d'Attrition s'il est détruit : 2 car c'est un warjack lourd, 1 parce qu'il s'agit d'un personnage.*

Les Points d'Attrition s'annulent en dépensant des Points de Renfort.

## 5. PHASE STRATÉGIQUE

Une fois les points d'attrition calculés, vient le moment de la phase la plus importante : la phase stratégique !

### A. TENIR OU QUITTER

Chaque équipe se réunit et décide secrètement de faire **tenir** ou **quitter** les territoires à ses joueurs.

Un joueur qui décide de tenir un territoire reçoit trois fois moins de **points de renfort** (PRenf) qu'un joueur qui quitte un territoire. Pour la première ronde, attribuez

respectivement **12** et **4** points de renfort aux joueurs tenant et quittant le territoire. Cette valeur peut faire l'objet de modifications en cours de campagne.

Chaque point de renfort permet d'annuler un point d'attrition en fin de phase stratégique. Les points de renfort de tous les joueurs d'une même équipe sont mis en commun au sein de cette équipe. Certains joueurs pourront ainsi tenir leur territoire pendant que leurs coéquipiers regarnissent leur réserve de points de renfort.

Si seul l'un des deux joueurs tient, ce joueur marque 1 **point de territoire** (PT) sur ce territoire. Si les deux joueurs tiennent, c'est celui qui a gagné la partie qui marque 1 point de territoire sur ce territoire.

N'oubliez pas que le fait de tenir ou de quitter joue un rôle dans la Phase de placement suivante.

## **B. RÉOLUTION**

Toutes les équipes révèlent leurs choix en même temps. Attribuez les points de renfort et les points de territoire correspondants.

Les équipes ont ensuite la possibilité de dépenser leurs points de renfort pour annuler des points d'attrition. Enfin, une nouvelle ronde peut commencer.

Précision : si un joueur, après dépense de tous les points d'attrition d'une équipe, ne peut pas déployer une liste souffrant de moins de 10 points d'attrition, son équipe **DOIT** dépenser un point de territoire (sur un territoire au choix de l'équipe). Annulez alors 10 points d'attrition chez le joueur concerné. Cette règle permet de conserver des parties intéressantes et d'éviter qu'une équipe ne courre trop vite vers la victoire en négligeant son attrition.

Une fois la phase stratégique terminée, une nouvelle ronde de campagne peut commencer.

# ANNEXE I : OBJECTIFS DE CAMPAGNE (12 JOUEURS)

Les pages qui suivent contiennent les objectifs de campagne pour 12 joueurs et 4 équipes. La carte est représentée ci-après. Ces objectifs sont symétriques : autrement dit, chacune des équipes doit gagner le même nombre de points de territoire sur les mêmes hexagones par rapport à sa position de départ.

Dès qu'une équipe remplit les conditions d'un objectif, elle marque les points d'objectif (PO) correspondants.

## ENNEMIS JURÉS

Chaque équipe possède un ennemi juré, un adversaire qu'elle a décidé d'effacer de la surface de Caen. Lorsqu'elle joue contre son ennemi juré au cours d'une ronde, une équipe a la possibilité de marquer des points d'objectif supplémentaires.

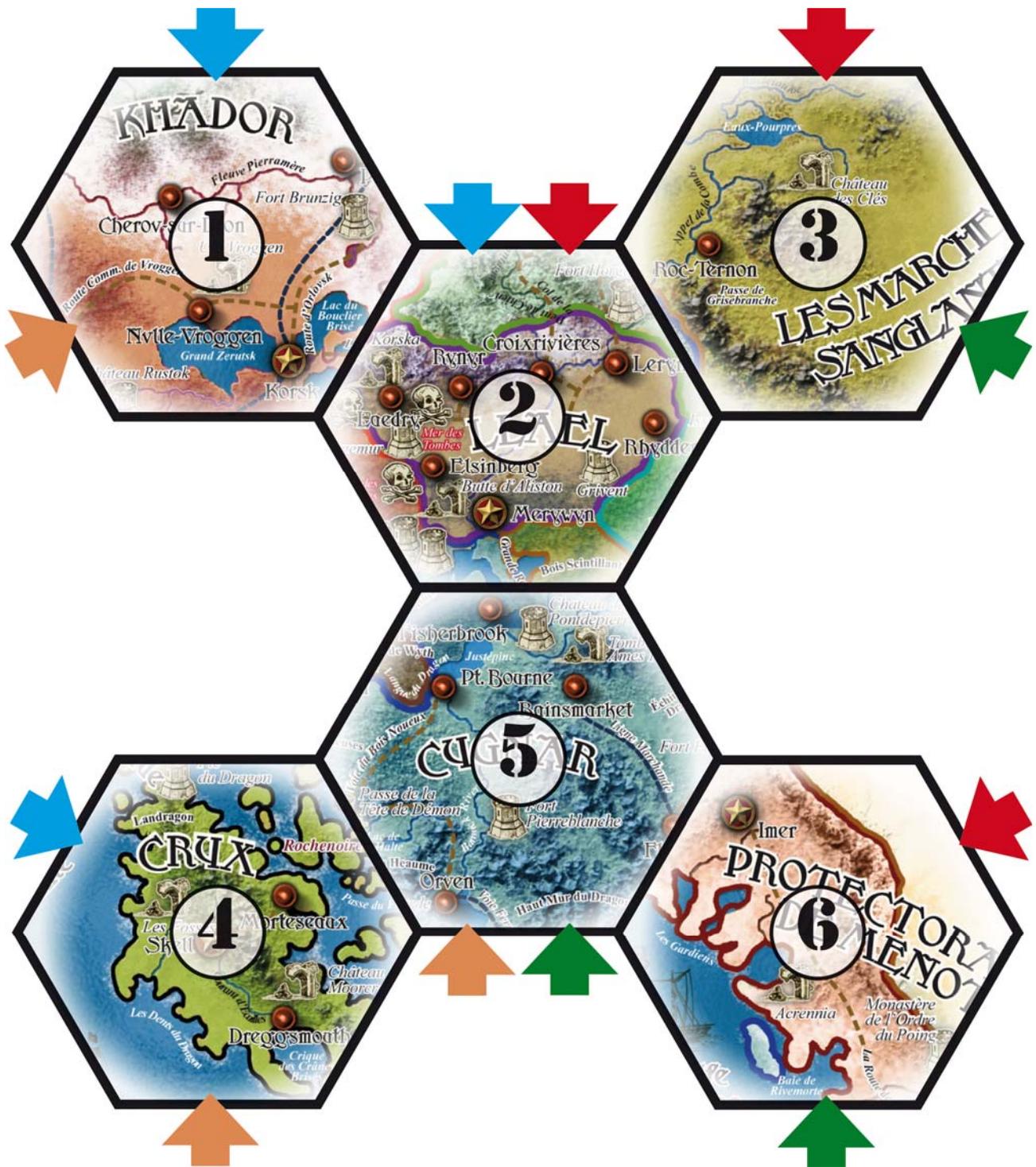
Au cours d'une ronde où l'équipe a joué au moins une partie contre son ennemi juré :

- Pour chaque partie jouée contre un ennemi juré, déterminez qui gagne les points de territoire de la façon normale.

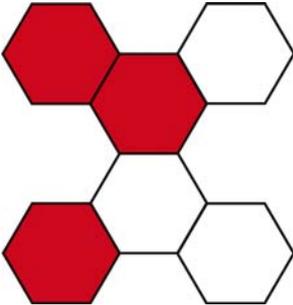
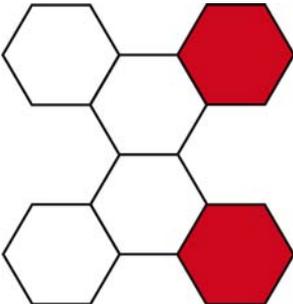
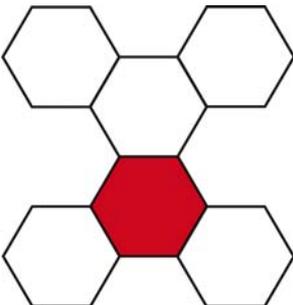
- Additionnez ces points de territoire pour l'équipe et son ennemi juré.
- Si l'équipe gagne plus de points de territoire que son ennemi juré sur les parties jouées ensemble, elle marque 1 point d'objectif.

*Exemple : les équipes A et B sont ennemis jurés l'un de l'autre. Au cours de la ronde 2, les joueurs A1 et A2 de l'équipe A jouent respectivement contre les joueurs B1 et B2 de l'équipe B (dans chaque cas, le troisième joueur de l'équipe joue contre un membre d'une autre équipe). A1 gagne contre B1, B2 gagne contre A2. A1 décide de tenir le territoire et remporte donc le point de territoire. Ni B2 ni A2 ne décident de tenir. Au final, sur les parties jouées contre leur ennemi juré, l'équipe A gagne de 1 point de territoire, et l'équipe B perd de 1 point de territoire. L'équipe A marque donc 1 point d'objectif supplémentaire à l'issue de la ronde 2.*

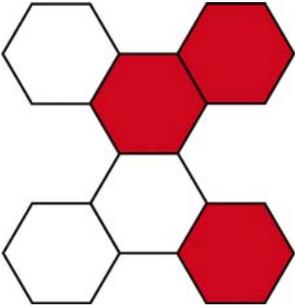
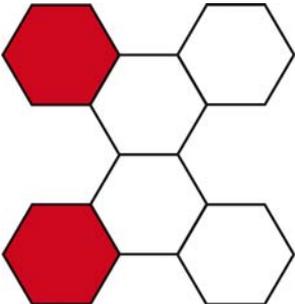
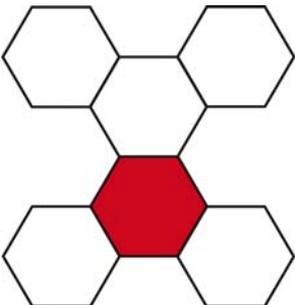
# CARTE DE LA CAMPAGNE (12 JOUEURS)



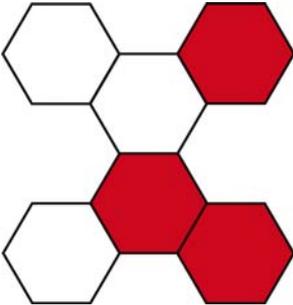
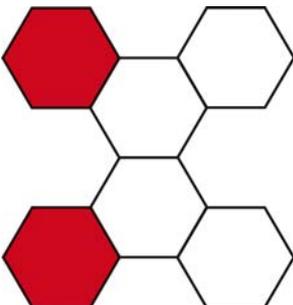
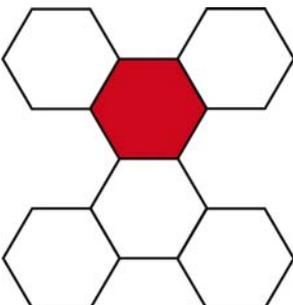
## ÉQUIPE A (BLEU) : OBJECTIFS

<p><b>OBJECTIF 1 : TERRITOIRES DE DÉPART</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>1, 2 ou 4</b> pendant les 3 <i>premières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 4 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 2 : TERRITOIRES LOINTAINS</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>3 ou 6</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 5 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 3 : TERRITOIRE CENTRAL</b></p> <p>Marquez 2 points de territoire sur l'hexagone <b>5</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 6 points d'objectifs</p>	
<p><b>ENNEMI JURÉ</b></p>	<p>Équipe C (vert)</p>

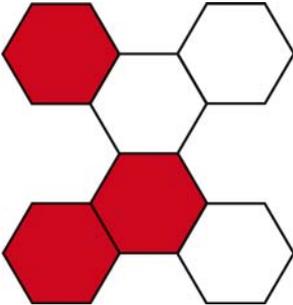
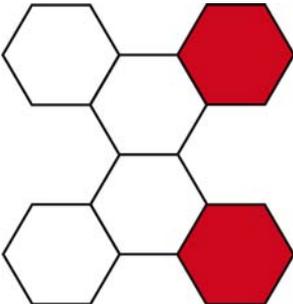
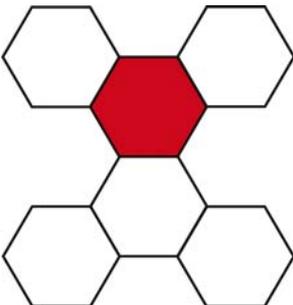
## ÉQUIPE B (ROUGE) : OBJECTIFS

<p><b>OBJECTIF 1 : TERRITOIRES DE DÉPART</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>2, 3 ou 6</b> pendant les 3 <i>premières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 4 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 2 : TERRITOIRES LOINTAINS</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>1 ou 4</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 5 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 3 : TERRITOIRE CENTRAL</b></p> <p>Marquez 2 points de territoire sur l'hexagone <b>5</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 6 points d'objectifs</p>	
<p><b>ENNEMI JURÉ</b></p>	<p>Équipe D (beige)</p>

## ÉQUIPE C (VERT) : OBJECTIFS

<p><b>OBJECTIF 1 : TERRITOIRES DE DÉPART</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>3, 5 ou 6</b> pendant les 3 <i>premières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 4 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 2 : TERRITOIRES LOINTAINS</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>1 ou 4</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 5 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 3 : TERRITOIRE CENTRAL</b></p> <p>Marquez 2 points de territoire sur l'hexagone <b>2</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 6 points d'objectifs</p>	
<p><b>ENNEMI JURÉ</b></p>	<p>Équipe A (bleu)</p>

## ÉQUIPE D (BEIGE) : OBJECTIFS

<p><b>OBJECTIF 1 : TERRITOIRES DE DÉPART</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>1, 4 ou 5</b> pendant les 3 <i>premières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 4 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 2 : TERRITOIRES LOINTAINS</b></p> <p>Marquez 3 points de territoire sur les hexagones <b>3 ou 6</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 5 points d'objectifs</p>	
<p><b>OBJECTIF 3 : TERRITOIRE CENTRAL</b></p> <p>Marquez 2 points de territoire sur l'hexagone <b>2</b> pendant les 4 <i>dernières</i> rondes de la campagne.</p> <p>Récompense : 6 points d'objectifs</p>	
<p><b>ENNEMI JURÉ</b></p>	<p>Équipe B (rouge)</p>

# ANNEXE II : FEUILLE D'ARMÉE

Équipe :	Armée :
Pseudo :	Nom :

## Warcasters/Warlocks

Nom	L	Coût	Attrition						Total

## Warjacks lourds/Warbeasts lourdes

Nom	L	Coût	Attrition						Total

## Warjacks légers/Warbeasts légères

Nom	L	Coût	Attrition						Total

## Unités

Nom	L	Coût	Attrition						Total

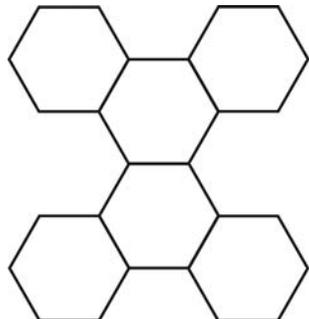
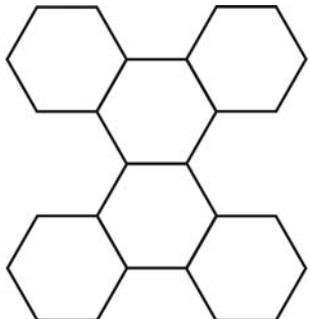
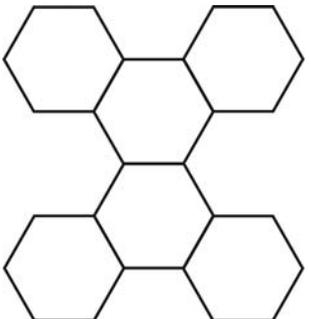
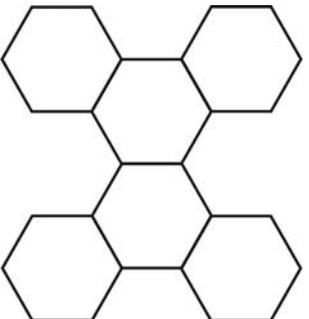
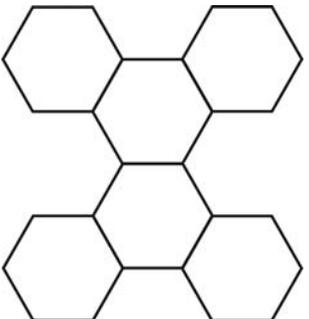
## Soutiens d'unité/d'arme spéciale

Nom	L	Coût	Attrition						Total

## Solos

Nom	L	Coût	Attrition						Total

# ANNEXE III : FEUILLE DE CAMPAGNE

Ronde 1					Ronde 2					Ronde 3					Ronde 4					Ronde 5				
Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total
PAtt					PAtt					PAtt					PAtt					PAtt				
Reportez le total de points d'attrition de chaque joueur de l'équipe					Reportez le total de points d'attrition de chaque joueur de l'équipe					Reportez le total de points d'attrition de chaque joueur de l'équipe					Reportez le total de points d'attrition de chaque joueur de l'équipe									
Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total
PRenf					PRenf					PRenf					PRenf					PRenf				
Reportez le total de points de renfort gagnés par chaque joueur de l'équipe					Reportez le total de points de renfort gagnés par chaque joueur de l'équipe					Reportez le total de points de renfort gagnés par chaque joueur de l'équipe					Reportez le total de points de renfort gagnés par chaque joueur de l'équipe									
Fin de ronde 1					Fin de ronde 2					Fin de ronde 3					Fin de ronde 4					Fin de ronde 5				
<b>Points de territoire</b>					<b>Points de territoire</b>					<b>Points de territoire</b>					<b>Points de territoire</b>					<b>Points de territoire</b>				
																								
Reportez les points de territoire gagnés sur chaque hexagone					Reportez les points de territoire gagnés sur chaque hexagone					Reportez les points de territoire gagnés sur chaque hexagone					Reportez les points de territoire gagnés sur chaque hexagone					Reportez les points de territoire gagnés sur chaque hexagone				
Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total	Joueur				Total
PAtt					PAtt					PAtt					PAtt					PAtt				
PRenf					PRenf					PRenf					PRenf					PRenf				
Reportez les totaux de fin de ronde					Reportez les totaux de fin de ronde					Reportez les totaux de fin de ronde					Reportez les totaux de fin de ronde					Reportez les totaux de fin de ronde				

# **ANNEXE IV : SCÉNARIOS**

Les pages suivantes contiennent les scénarios joués. Vous pouvez jouer un scénario au choix, le scénario recommandé par l'Orga ou un scénario tiré aléatoirement en lançant un dé et en consultant la table ci-dessous :

- 1. La Cage**
- 2. Mano a Mano**
- 3. Capture du Drapeau**
- 4. Grind**
- 5. Contrôle et Conquête**
- 6. Diversion**

# N° 1 – LA CAGE/KILL BOX (SCÉNARIO CENTRAL)

## RÈGLES SPÉCIALES

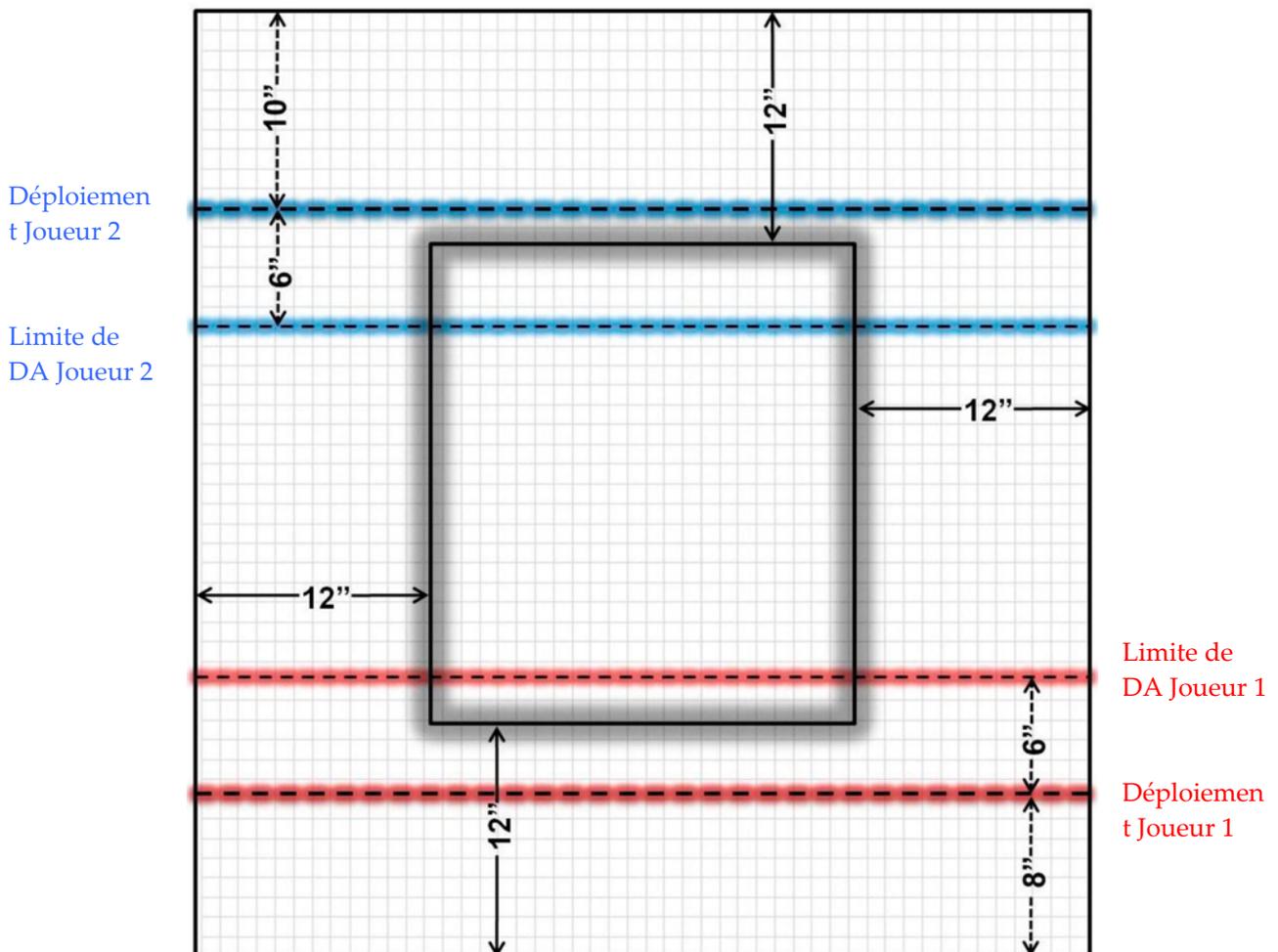
Résumé : les joueurs avancent leurs warcasters ou leurs warlocks tout en essayant d'assassiner les warcasters ou warlocks de leur adversaire.

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° 2 – 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.

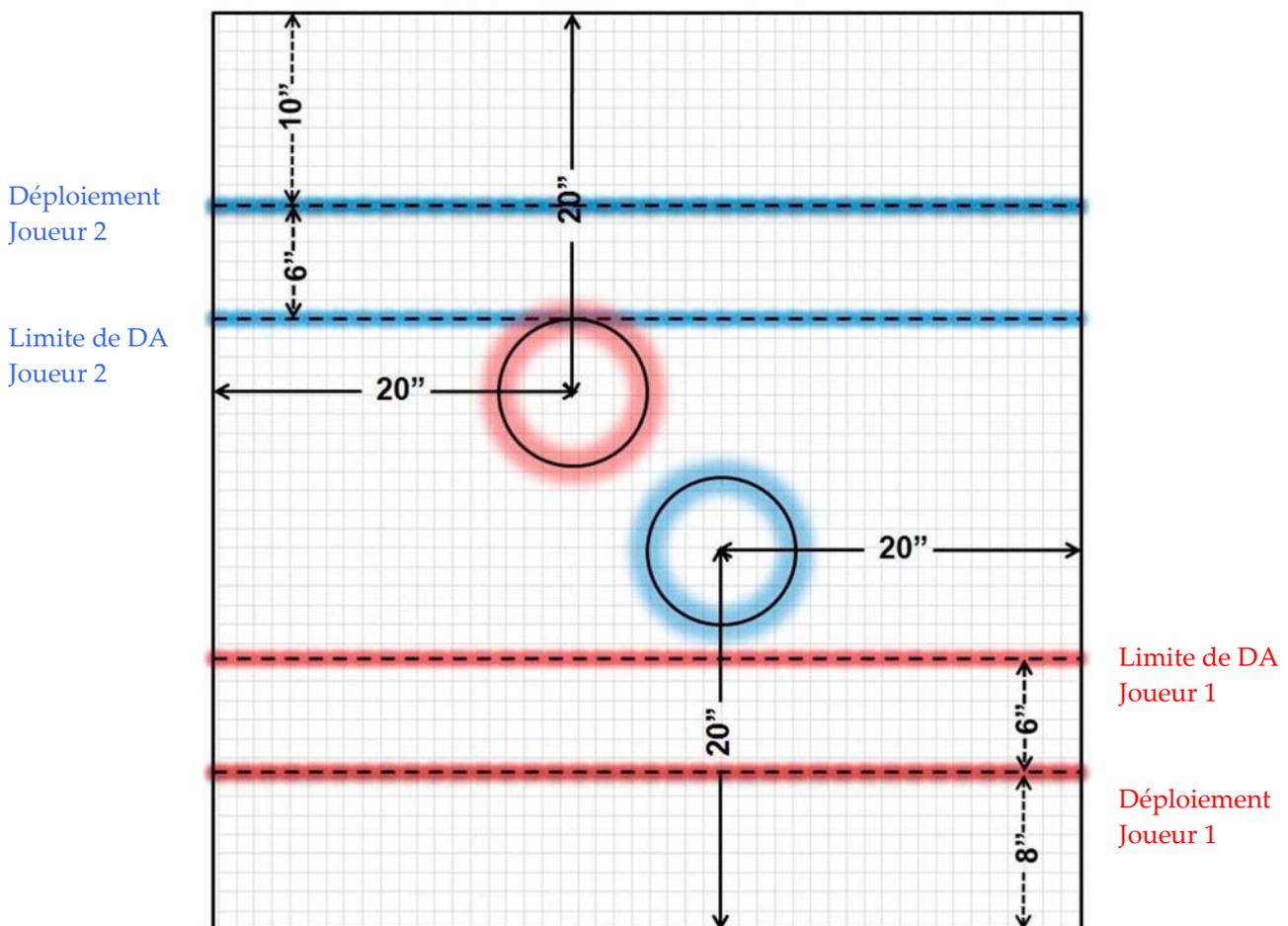
Marquez deux zones circulaires de 8 pouces de diamètre conformément au diagramme ci-dessous.

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° 3 – 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.

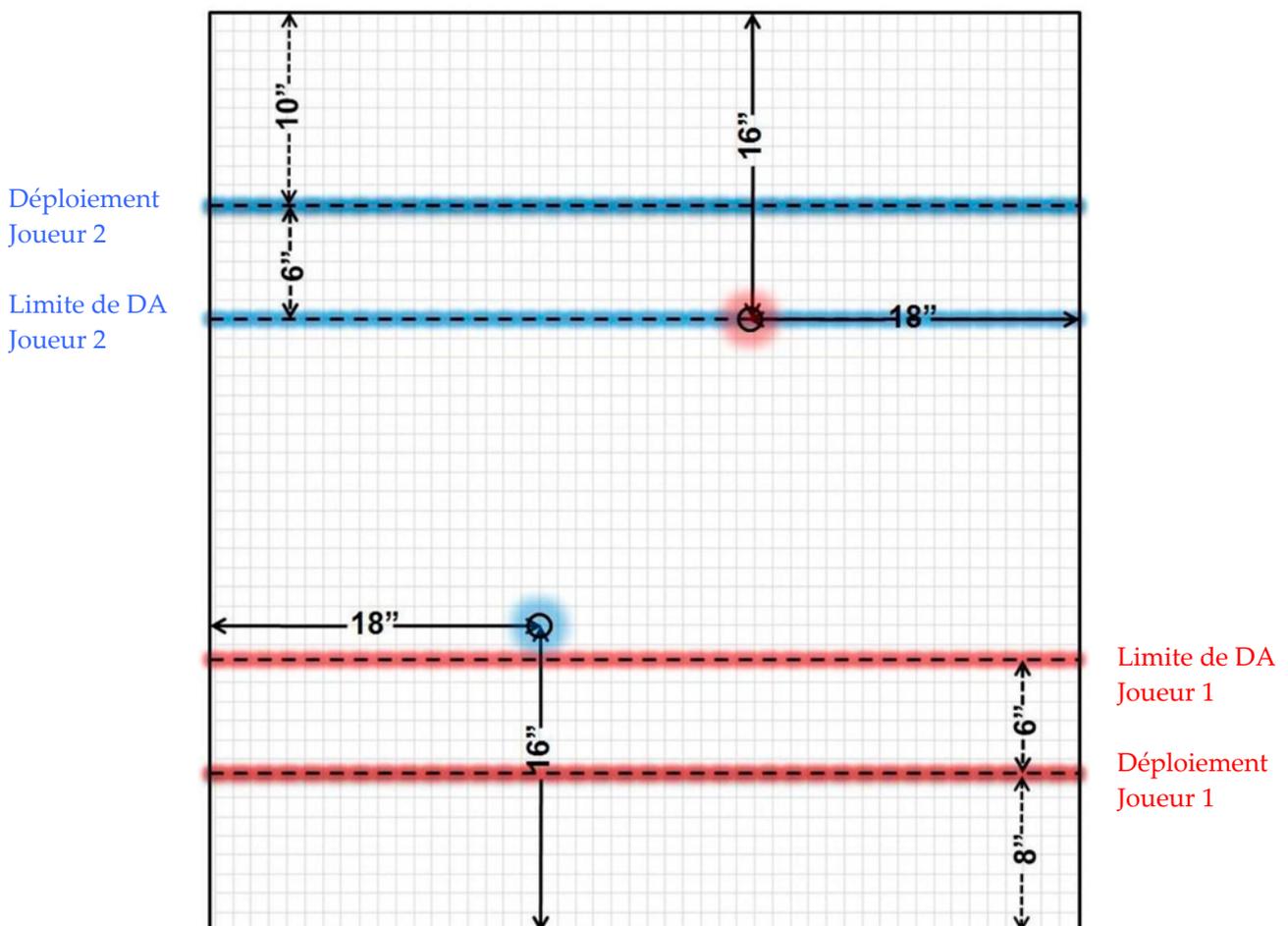
Placez deux drapeaux conformément au diagramme ci-dessous.

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° 4 – 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.

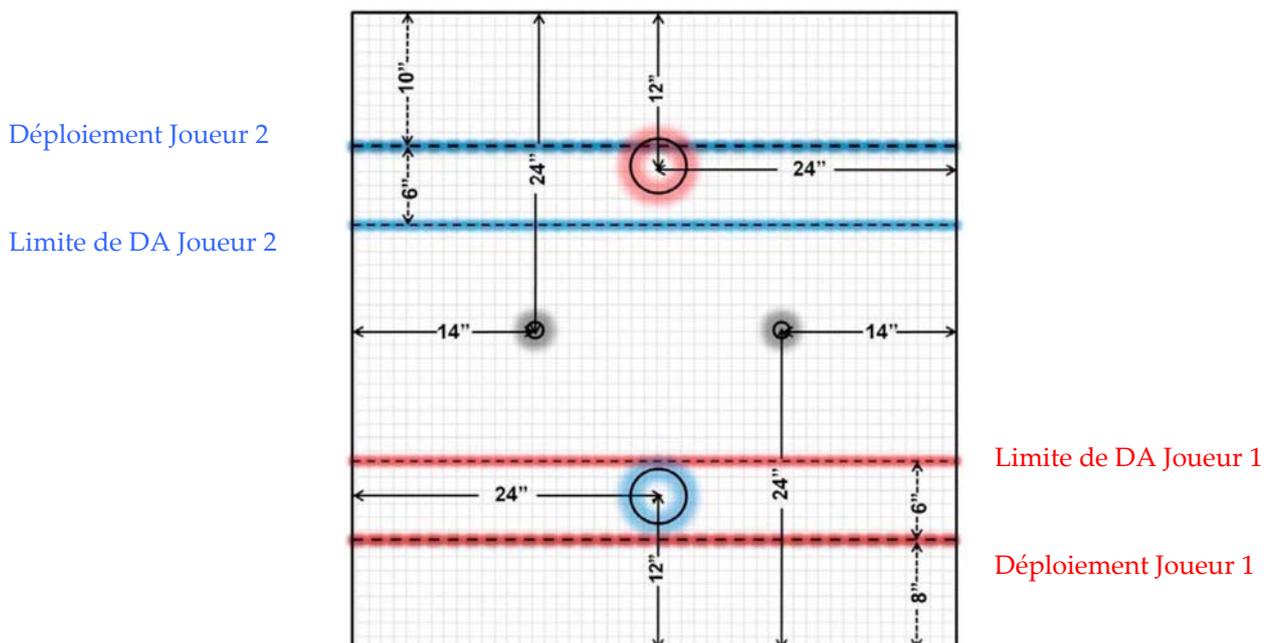
À la fin de la séquence de jeu de chaque joueur, en commençant à la seconde séquence du second joueur, chaque joueur marque 1 point de contrôle par objectif situé dans la zone à contrôler de la moitié de table de son adversaire. Dans ce scénario, les joueurs ne marquent pas de points de contrôle pour 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° 5 – 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.

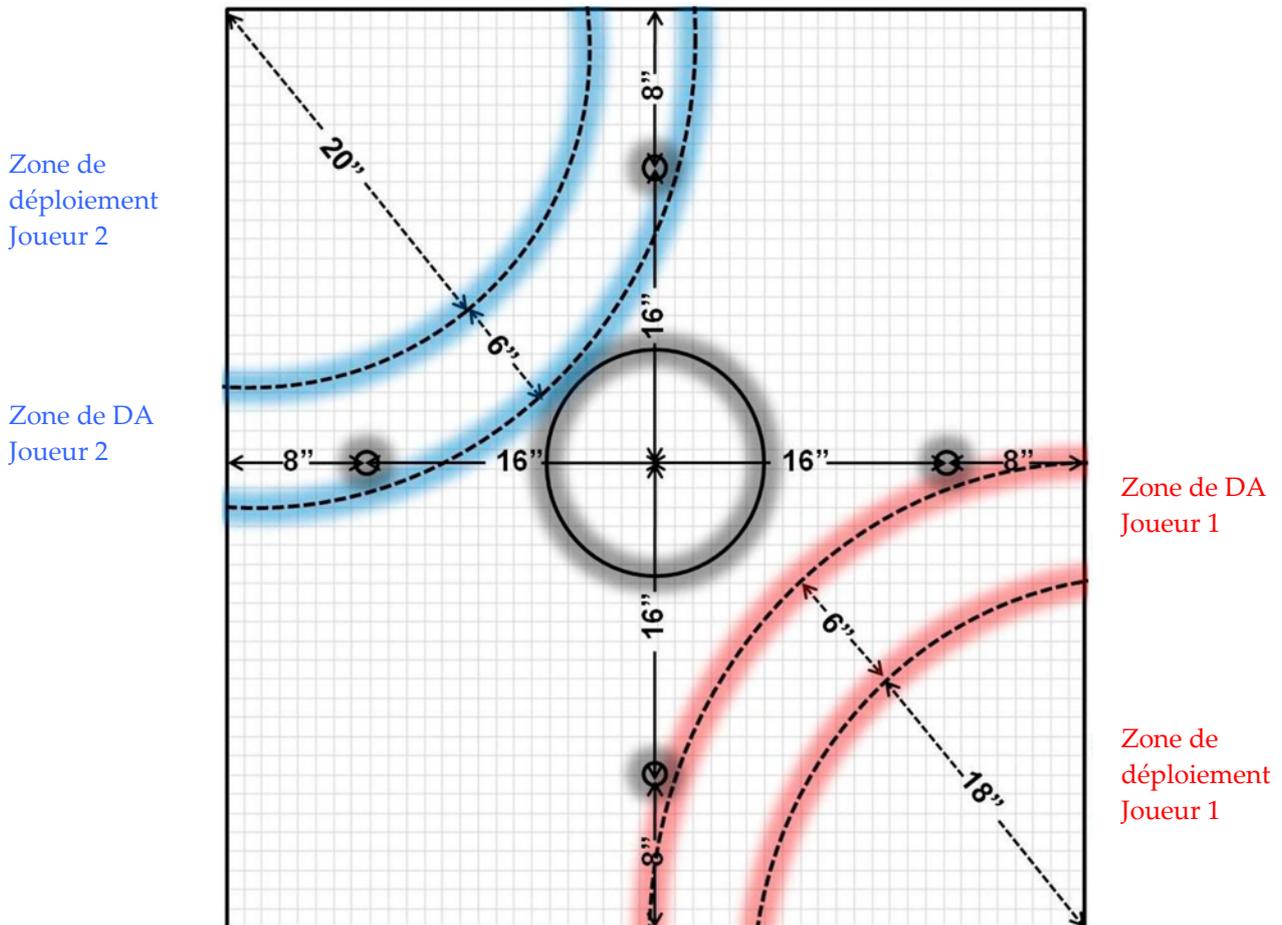
Marquez une zone circulaire de 12 pouces de diamètre. Placez quatre drapeau conformément au diagramme ci-dessous. Dans ce scénario, en plus des conditions de contrôle de zone habituelles, les joueurs doivent contester un drapeau avec un warcaster ou warlock ami pour pouvoir contrôler la zone. Dans ce 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° 6 – 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.

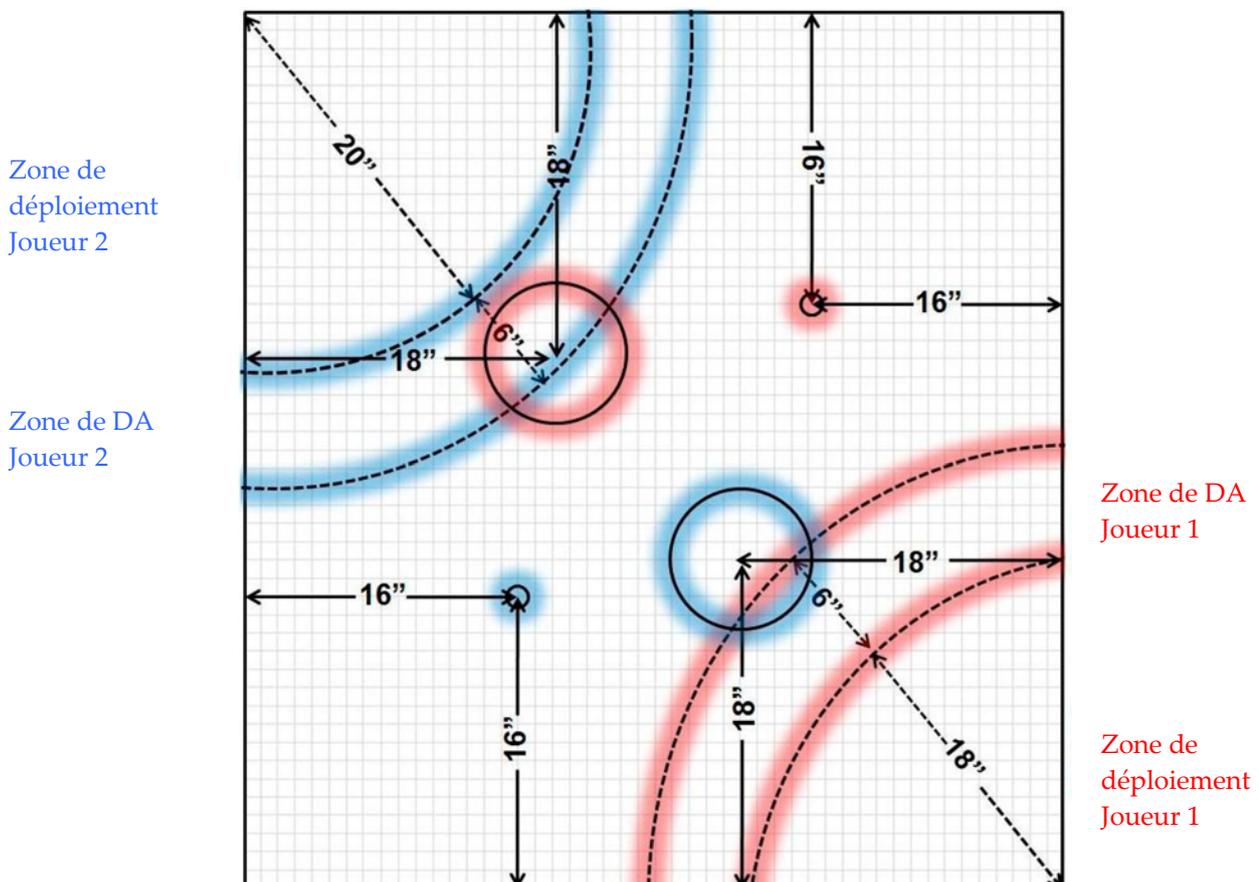
Chaque joueur ne peut marquer des points qu'en contrôlant le drapeau situé à sa droite. Dans ce scénario, en plus des conditions normales de contrôle des drapeaux, un joueur doit contester la zone située dans la moitié table de son adversaire pour pouvoir contrôler son drapeau. Dans ce scénario, les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



# ANNEXE V : 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.

## 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.

