

Tournoi de Lyon – WM/H – 750 points – 22/23 novembre 2008

Points de règlement

Version du 31/10/2008

Listes d'armées

Chaque participant doit mettre sur pied une ou deux listes d'armée ou de horde de **750 points** en suivant les indications de Primal, de Prime : Remix et de Steamroller 4 (disponible en VF sur Battle-group.com). Aucun dépassement de points n'est autorisé.

Peinture, conversions et proxys

Toutes les figurines devront être entièrement peintes (3 couleurs minimum) et soclées. Les figurines ne respectant pas ces critères ne pourront pas être jouées. En cas d'abus ou de je-m'en-foutisme avéré, l'arbitre est libre de sanctionner le fautif par un malus de points ou l'exclusion pure et simple du tournoi.

Il est recommandé de marquer l'arc avant des figurines sur leur socle. Si l'arc avant n'est pas marqué, l'arbitrage se fera toujours en faveur de l'adversaire en cas de litige.

Les conversions sont autorisées tant que la figurine et ses armes restent reconnaissables. De façon générale, toute conversion induisant un doute sur les règles devra être évitée. Il est par exemple admis de remplacer une épée par une hache, mais pas par une arme d'hast.

Les figurines de remplacement ou « proxys » de toutes marques sont autorisées, à condition :

- qu'elles soient de taille équivalente à la figurine remplacée ;
- qu'elles soient entièrement peintes et soclées ;
- qu'elles représentent de façon non ambiguë la figurine remplacée.

En cas de doute sur la légalité d'une conversion ou d'un proxy, merci d'envoyer la photo de la figurine à l'arbitre via Battle-Group.com.

Attention : il n'est pas admis de remplacer un warcaster/warlock épique par sa version non épique, à moins qu'elle soit clairement convertie en conséquence.

Rondes

Le tournoi se déroule en 5 rondes : 3 le samedi, 2 le dimanche. Il utilise le système de Steamroller 4 (ronde suisse modifiée pour éviter de rencontrer un joueur de la même faction) avec les particularités suivantes :

- le classement se fait au total de Points de Tournoi, puis de Puissance des Adversaires, puis de Points de Victoire ;
- une victoire rapporte 10 Points de Tournoi, une égalité ou une défaite 0 point ;
- des bonus de Points de Tournoi seront accordés dans certaines circonstances (voir plus bas).

Temps Limité

Chaque ronde est limitée à **2 h 20**, déploiement inclus (ne traînez pas !). L'arbitre annoncera le temps restant à intervalles réguliers. Une fois le temps écoulé, la règle « Posez les dés » de Steamroller s'applique. Attention, cela signifie que les deux adversaires ne joueront pas forcément le même nombre de tours !

De plus, au lieu de jouer avec une limite de temps par séquence, chaque joueur joue avec une *réserve de temps* de **1 heure**. Le joueur lance le chronomètre au début de chacune de ses Phases de Maintenance et l'arrête à la fin de chacune de ses Phases d'Activation. Tant que la limite d'une heure n'est pas écoulée, il peut jouer librement. Dès qu'il atteint une heure, il doit terminer l'activation en cours, puis sa séquence de jeu s'arrête immédiatement. *Ses séquences de jeu suivantes jusqu'à la fin de la partie durent 1 minute.*

Conseils : en pratique, chaque joueur devrait arriver à jouer au moins 4 séquences de 15 minutes, ce qui est une durée raisonnable à 750 points. Si vous craignez d'être pressé par le temps, adaptez votre liste d'armée en conséquence, en limitant le nombre de figurines et d'armes à ADE.

Merci de vous équiper d'un chronomètre avec compte à rebours ou d'une horloge d'échec pour le tournoi. Les téléphones portables font d'assez médiocres chronomètres !

Scénarios

Les scénarios seront choisis parmi ceux de Steamroller 4, les scénarios Battle-Group.com (Objectifs Multiples, etc.) ainsi que ceux de la Ligue Call to Arms. Ils seront mis en ligne une fois toutes les listes d'armée reçues.

La règle « Caster Kill » n'est jamais appliquée par défaut, à moins que le contraire ne soit clairement précisé dans le scénario. Autrement dit, seule une victoire au scénario est possible. Rappelons que les égalités comme les défaites ne rapportent pas de points de tournoi !

Conditions Climatiques

Des conditions « climatiques » s'appliqueront à chaque nouvelle ronde, modifiant légèrement un aspect du jeu. Par exemple, la partie peut se jouer à la tombée de la nuit, limitant les lignes de vue ; les troupes ont trop fait la fête la veille et la gueule de bois leur donne des malus de caractéristiques ; etc. Les conditions climatiques ne seront révélées que le jour du tournoi.

Bounty, un goût de paradis

Sur le modèle de la ligue Call to Arms, des mini-objectifs ou « Bounties » seront attribués à chaque faction en début de ronde. Remplir un « Bounty » pendant la ronde rapportera **2 Points de Tournoi** au joueur. Exemples de Bounty : réussir à détruire dix figurines adverses en une séquence de jeu, ne perdre aucune figurine suite à une frappe gratuite de toute la partie, etc.

Quizz

Le dimanche midi, un quizz de 20 questions sur les règles et l'univers de WM/H sera proposé aux joueurs. La note sera ramenée sur 10 Points de Tournoi (autant qu'une victoire).