



Championnat de France 2008 HEROCLIX



Phase qualificative du samedi 12 avril

Synopsis

Une inquiétante torpeur affecte la plupart des êtres les plus puissants de la galaxie. La source de cette "maladie" semble émaner d'un planétoïde dérivant dans l'espace. Plusieurs équipes d'Héros et de Vilains se mettent en route pour détruire ou s'emparer de la source de ce mal mystérieux !!

Construction des équipes

Les équipes sont construites en **400 pts, pour 4 actions.**

Les équipes seront **mono univers, sans restrictions quant aux extensions utilisées.**

Les tokens sont interdits.

Chaque équipe se construit autour d'une figurine, appelée le **recruteur**. Tous les autres membres de l'équipe doivent avoir **en commun avec le recruteur soit un mot clef soit un symbole d'équipe.**

Pour les mots clés, on se réfèrera aux listes suivantes :
http://www.wizkidsgames.com/heroclix/documents/HeroClix_Keywords_Unrestricted.pdf
et

http://www.wizkidsgames.com/heroclix/documents/HeroClix_Keywords_Restricted.pdf .

Pour les équipes de héros, il est interdit d'avoir plus de 2 symboles d'équipe différents. Des figurines sans symbole d'équipe peuvent venir s'y ajouter.

Il n'y a pas de restrictions pour les équipes de vilains en ce qui concerne le nombre de symboles d'équipes.

Les équipes doivent être thématique, et il est impossible de mélanger héros et vilains. Une figurine neutre peut être jouée avec des gentils comme avec des vilains. Pour l'alignement des figurines, le site de référence sera Who Clix :

<http://members.aol.com/thefightingfury/whoclix/guide.htm> .

Il est interdit de prendre de figurines dont le coût est strictement supérieur à 100 pts, à l'exception des figurines suivantes : Professor Xavier, Captain America, Vindicator, Dr Doom, Magneto, Super Skrull, MODOK, Batman, Green Arrow, Uncle Sam, Joker, Lex Luthor, Dr Polaris, Deathstroke.

Une règle d'unicité stricte s'applique : en dehors des génériques, il est interdit de prendre deux fois une figurine incarnant le même personnage.

Feats interdits, pas d'objets spéciaux ni d'objets 3D.

Possibilité de prendre 5 BFC, soit une BFC par ronde.

Event Dials interdits.

Pas de bonus particuliers liés à une équipe qui obéit à la règle des Keywords.

Exemples d'équipes :

Contrôle proba version Fun : Zatanna JL(72 pts) recrute sur la Team Ability JLA : Elongated man E(58), Batman E Un(94), Gipsy(44), Red Tornado E(53) et sur le mot clef sentinel of Magic : Blue devil E(76) - 397 pts

Un seul symbole d'équipe : JLA

Minions of Taskmaster : Taskmaster R(39pts) recrute sur la Team Ability : Doom V CT(198), 2 Doombot V(38) et sur le mot clef Martial artist : Bulleye V(43) et Sabertooth E Uni(40) - 396 pts

3 TA mais c'est des super-vilains donc autorisé : Minions of Doom, Ennemis de Spiderman et Mauvais Mutants.

Déroulement des rondes

Toutes les rondes se dérouleront en **10 tours maximum**, ou à défaut si les 10 tours ne sont pas atteints, 50 minutes avec la règle suivante pour la fin de match : lorsque la fin de ronde est annoncée, si les joueurs sont en train de jouer le tour X, ils continuent la partie jusqu'à la fin du tour X+1 (par exemple ; si les joueurs étaient en train de jouer le tour 7, ils continuent jusqu'à la fin du tour 8).

En cas de table – rase, la partie s'arrête immédiatement.

Toutes les rondes sont scénarisées et la victoire se déterminera uniquement sur la réalisation des objectifs. Une victoire rapporte 3 pts, une défaite 1 pt, un match nul 2 pts.

Pour chaque ronde, le goal average se déterminera en additionnant les KO infligés et les figurines survivantes.

Pour chaque ronde, le joueur qui gagne l'initiative décide d'être joueur 1 ou joueur 2. L'autre joueur choisit son côté de déploiement.

Enfin, pour chacune des rondes, un joueur peut décider de s'appliquer à lui – même la règle suivante : les double 1 et les double 6 sont neutralisés. Ce choix intervient après le dévoilement des BFC.

RONDE 1 : Le planétoïde

Synopsis

Les équipes atterrissent dans une zone désertique à proximité d'un rempart de pierre. Une torpeur frappe rapidement les plus puissants personnages qui se sentent comme drainés. Au-delà de ce mur se trouve un puits d'accès vers les profondeurs mais une équipe rivale est déjà sur place. Avec leur subtilité habituelle héros et vilains se mettent facilement d'accord ... à l'attaque !!!

Carte utilisée et déploiement

La Grande Arène (carte MuMo)

Déploiement standard.

Toutes les figurines qui valent strictement plus de 50 pts pour les Héros et strictement plus de 75 pts pour les Vilains n'ont aucun pouvoir, à l'exception de leur capacité d'équipe. Les figurines conservent leur statut de géant, de transporteur, et le vol.

Conditions de victoire

A l'issue du match, il faut contrôler le puits d'accès, à savoir les 4 cases centrales. L'équipe qui contrôle plus de cases l'emporte. En cas d'égalité, il y a match nul. Double défaite si aucune case centrale n'est contrôlée à l'issue de la partie.

RONDE 2 : Les entités

Synopsis

De gigantesques créatures accueillent et guident au cœur d'un labyrinthe virtuel les visiteurs vers l'accès à la grande bibliothèque. Sans elles les personnages risquent d'errer pendant des heures et des heures à la recherche de la sortie.

Carte utilisée et déploiement

Carte vierge au dos de la prison.
Déploiement standard.

Chaque joueur, en commençant par le joueur 1, pose à tour de rôle 4 marqueurs barrières, considérés comme des terrains élevés, et qui ne peuvent pas être adjacents.

La BFC débris est automatiquement en jeu. Elle ne peut pas être annulée par la BFC « Jour Ordinaire ».

Le nombre d'actions passe à 5 pour cette ronde, et seulement cette ronde.

Conditions de victoire

Chaque joueur reçoit un Awesome Androïde R (ou une abomination R si plus de 30 joueurs), et peut donner des actions à cette figurine comme si elle faisait partie de son équipe. On ignore le symbole d'équipe de l'androïde.

L'objectif est de contrôler les androïdes qui auraient atteint les cases centrales. Pour contrôler un androïde, il faut avoir le plus de points de figurines autour de ce dernier.

Seuls les androïdes peuvent se rendre sur les cases centrales.

Une fois qu'un androïde a atteint l'une des cases centrales, il ne peut être attaqué qu'au corps à corps.

Les androïdes ne peuvent pas s'attaquer entre eux et ne font plus partie de l'équipe des joueurs à la fin du match et donc ne peuvent pas compter pour le contrôle de l'autre androïde.

Mettre un androïde KO compte pour le goal average.

A l'issue du match, il faut contrôler la majorité des androïdes arrivés au centre de la carte.

En cas d'égalité, match nul.

Si les deux androïdes sont KO, ou si aucun des androïdes n'est au centre de la carte en fin de partie, double défaite.

RONDE 3 : La Grande Bibliothèque du Savoir Eternel

Synopsis

A la sortie du labyrinthe se trouve un dédale de salles poussiéreuses datant d'un lointain passé. Dans plusieurs d'entre elles se trouve d'énormes plots dont l'activation ou désactivation permet d'extraire ou au contraire de drainer des informations Incapables de se mettre d'accord sur l'utilisation de ces commandes les personnages utilisent leur mode de communication favoris .. feu à volonté !!!

Carte utilisée et déploiement

Carte Avengers Mansion.

Les équipes commencent dans une zone de 3X3 (extensible à 3X4, 3X5 si nécessaire) dans les salles des angles opposés à la salle rouge.

Il faut 4 marqueurs Barrière ou spécial par joueur pour représenter les plots de commande.

Le joueur 1 contrôle les plots placés du côté barrière ou Spécial, le joueur 2 ceux du côté débris.

Chaque joueur place à tour de rôle un plot de commande sous leur contrôle - maximum un par salle, sauf la salle rouge qui peut en avoir 2 et aucun dans les salles de déploiement. Les plots ne doivent pas être contre un bord de map.

Les plots de commande sont indestructibles et ne modifient pas le type de terrain sur lequel ils sont placés.

Chaque fois qu'un personnage s'arrête sur un marqueur il est retourné. Donc attention à ne pas vous arrêter sur un marqueur que vous contrôlez déjà car il passerait à l'adversaire.

Conditions de victoire

Le joueur qui contrôle la majorité des plots de commande gagne. Double défaite si les deux joueurs contrôlent le même nombre de plots de commande.

RONDE 4 : Les prisonniers du Musée Vivant

Synopsis

Dans une grande salle, héros et vilains découvrent des êtres d'origines variées prisonniers dans des caissons de stase. Au cœur de la salle, dans une zone protégée par un champ de torpeur, se trouve le centre de contrôle de ces caissons. En désaccord sur la décision à prendre, les personnages s'affrontent.

Carte utilisée et déploiement

Carte Musée de la JSA.

Déploiement standard.

Toutes les figurines qui valent strictement plus de 50 pts pour les Héros et strictement plus de 75 pts pour les Vilains n'ont aucun pouvoir, à l'exception de leur capacité d'équipe. Les figurines conservent leur statut de géant, de transporteur, et le vol, à l'instant où elles rentrent dans la salle centrale. Elles peuvent finir un mouvement commencé à l'extérieur.

Conditions de victoire

Il faut contrôler les 4 cases centrales. Le joueur qui contrôle plus de cases que son adversaire gagne. Match nul si le même nombre de cases est contrôlé, ou si aucun joueur ne contrôle une des cases centrales.

RONDE 5 : Sauve qui peut!

Synopsis

Conséquence des combats à l'intérieur ou de l'activation d'un mécanisme de défense, le planétoïde se désagrège et chaque équipe fuit en essayant de sauver un maximum de personnes.

Carte utilisée et déploiement

Map Supernova, mais les règles spéciales de la carte ne s'appliquent pas.
Déploiement standard.

BFC Low Gravity en jeu.

Conditions de victoire

L'objectif est d'évacuer ses figurines. La zone d'évacuation de chaque joueur est l'angle de 3 cases par 3 cases situé dans la zone de déploiement de l'adversaire.

A partir de la fin du tour 8, les figurines ne peuvent plus quitter leur zone d'évacuation.

Pour gagner, il faut, à l'issue du match, avoir plus de figurines que son adversaire dans sa zone d'évacuation. On prendra en compte le nombre de figurines, et non leur valeur.
Match nul si le nombre de figurines est le même.

FAQ

Pour consulter la liste des questions posées à l'arbitre, c'est ici que ça se passe. Merci de poser toute vos question sur ce forum :

<http://heroclixfr.free.fr/forum/viewtopic.php?t=6497&postdays=0&postorder=asc&start=45>

Phase finale du dimanche 13 avril

Les 8 premiers joueurs à l'issue des qualifications se disputeront le titre de champion de France.

Les matchs seront de la bataille pure, et on déterminera le vainqueur en additionnant les KO infligés et les figurines survivantes.

Chaque joueur aura à sa disposition un pool identique de figurines pour composer ses équipes.

Les joueurs classés 1, 4, 5 et 8 à l'issue de la première journée s'affronteront dans la poule A.
Les joueurs classés 2, 3, 6 et 7 à l'issue de la première journée s'affronteront dans la poule B.
Les deux premiers de chaque poule se qualifieront en demi-finales, le vainqueur de la poule A affrontant le second de la poule B et inversement.

Les joueurs éliminés pourront disputer un side – event, ouvert à tous.

Side Event du dimanche 13 avril

Tournoi en 5 rondes, 4 rondes si 16 joueurs ou moins.
Scénario unique pour toutes les rondes.

Composition des équipes

Chaque joueur composera une équipe en 300 pts, 4 figurines au minimum.
Toutes les figurines devront être prises dans les extensions suivantes : Crisis, Mutations and Monsters, Justice League et Avengers.

Seul les feats (à l'exception de Protected), les BFC, et les objets spéciaux des extensions concernées sont autorisés.
Pas d'event dial.

Déroulement des rondes

Toutes les rondes se dérouleront en **10 tours maximum**, ou à défaut si les 10 tours ne sont pas atteints, 50 minutes avec la règle suivante pour la fin de match : lorsque la fin de ronde est annoncée, si les joueurs sont en train de jouer le tour X, ils continuent la partie jusqu'à la fin du tour X+1 (par exemple ; si les joueurs étaient en train de jouer le tour 7, ils continuent jusqu'à la fin du tour 8).

En cas de table – rase, la partie s'arrête immédiatement.

Toutes les rondes sont scénarisées et la victoire se déterminera uniquement sur la réalisation des objectifs. Une victoire rapporte 3 pts, une défaite 1 pt, un match nul 2 pts.
Pour chaque ronde, le goal average se déterminera en additionnant les KO infligés et les figurines survivantes.

Pour chaque ronde, le joueur qui gagne l'initiative décide d'être joueur 1 ou joueur 2. L'autre joueur choisit son côté de déploiement.

Carte utilisée et déploiement

Les cartes correspondant aux différentes extensions concernées, en fonction des stocks disponibles.

Déploiement standard.

A partir de la fin du tour 5, les figurines qui occupent l'une des 4 cases centrales ne peuvent être attaquées qu'au corps à corps.

Conditions de victoire

A l'issue du match, il faut contrôler le puits d'accès, à savoir les 4 cases centrales.
L'équipe qui contrôle plus de cases l'emporte. En cas d'égalité, il y a match nul.
Double défaite si aucune case centrale n'est contrôlée à l'issue de la partie.