



COMPAGNON DE TOURNOI LÉVIATHAN

VERSION 1.0

INTRODUCTION

Bienvenue dans le Compagnon de Tournoi Léviathan ! Les préconisations suivantes ont pour but d'aider les organisateurs d'événements Warhammer 40,000 à offrir une expérience de tournoi agréable basée sur le *Pack de Missions Léviathan*. Ce produit offre des perspectives de jeu égal sans précédent, et ses nombreuses variables donnent une diversité étourdissante de missions potentielles, des milliers pour tout dire ! Certaines se prêtent fort bien aux scénarios les plus disputés, et ce pack suggère les configurations les plus propices aux événements. Nous en profitons pour optimiser certains concepts des Règles de Base pour le tournoi.

Ce document propose un cadre prêt à l'emploi pour équilibrer les chances et lancer les parties rapidement, que ce soit la première rencontre de jeu égal que vous organisez ou que vous ayez des années d'expérience en organisation des tournois les plus en vue. Ces recommandations seront en vigueur chez la plupart des événements de jeu égal Games Workshop, car elles seront considérées comme la manière officielle de jouer à Warhammer 40,000 dans le cadre d'un tournoi, mais elles sont adaptables à votre situation. Par exemple, les conseils de disposition du terrain s'adressent aux nouveaux organisateurs, et ceux qui disposent d'une grande collection de terrain sont juges de la façon de l'employer.

Les recommandations se présentent comme suit :

- **Séquence de Mission de Tournoi Léviathan** : Des ajustements aux étapes que les joueurs suivent normalement pour générer une mission et préparer le champ de bataille.
- **Mises à Jour de Cartes Léviathan** : Des altérations qui affectent certaines cartes du *Pack de Missions Léviathan*.
- **Éventail de Missions de Tournoi Léviathan** : Un choix de 15 rondes de tournoi recommandées, avec des Missions Principales, Règles de Mission et modes de déploiement prédéfinis qui mettent les joueurs sur un pied d'égalité et minimisent l'administration d'avant la partie.
- **Dispositions du Terrain** : Des placements de terrain à utiliser en conjonction avec l'Éventail de Missions de Tournoi Léviathan.
- **Appariements et Classement** : Des conseils pour appairer les joueurs équitablement et établir les classements.



SÉQUENCE DE MISSION DE TOURNOI LÉVIATHAN

Les joueurs utilisent la séquence de mission du *Pack de Missions Léviathan*, mais ils remplacent les étapes 2, 4 et 5 par les suivantes.

2 DÉTERMINER LA MISSION

Au lieu de mélanger les piles Déploiement, de Règle de Mission et de Mission Principale et d'y faire leur tirage, les joueurs utilisent les missions prédéfinies de l'Éventail de Missions de Tournoi Léviathan. On met de côté les piles de Missions Secondaires et de Gageures normalement (les joueurs les recevront plus tard).

4 PLACER LES PIONS D'OBJECTIF

Les joueurs placent les pions d'objectif sur le champ de bataille. Chaque carte de Déploiement indique aux joueurs le nombre et la position des pions d'objectif. Dans les Missions de Tournoi Léviathan, les figurines ont le droit de finir n'importe quel type de déplacement sur un pion d'objectif.

Note du Concepteur : Les Règles de Base de Warhammer 40,000 décrivent les pions d'objectif comme des artefacts physiques, tels que portails du Chaos, caches de données vitales, reliques xénos ou tout ce qui sert votre récit, sur lesquels les figurines ne peuvent pas finir de mouvement. Cela rend le champ de bataille plus évocateur et offre de passionnantes possibilités de hobby, mais cela peut occasionner des placements de figurines litigieux. Nous recommandons donc ici de traiter les pions d'objectif comme des pions circulaires plats de 40 mm de diamètre qui n'entravent en rien le mouvement ou le placement des figurines.

5 CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs créent alors le champ de bataille et placent les éléments de terrain. Les missions se jouent sur des champs de bataille rectangulaires d'environ 44" x 60".

Pour placer les éléments de terrain, suivez les indications de la section Dispositions du Terrain de ce pack. Les joueurs doivent suivre les règles d'éléments de terrain détaillées dans les Règles de Base. D'autres approches du placement de terrain peuvent convenir aux collections des organisateurs expérimentés, mais dans le doute nous recommandons ces indications sur la disposition du terrain.

Rappel : À l'étape Choisir les Missions Secondaires, si un joueur décide d'utiliser les Missions Tactiques, notez que les deux cartes de Mission Secondaire qu'il pose face cachée avant de les révéler à son adversaire doivent être remises dans la pile de Missions Secondaires avant de mélanger celle-ci (on ne les met pas de côté et on ne les défasse pas). En tournoi, avant de tirer des cartes, il est toujours de bon ton de proposer à votre adversaire de couper la pile.

MISES À JOUR DE CARTES LÉVIATHAN

Quand vous utilisez le *Pack de Missions Léviathan*, servez-vous des cartes mises à jour de la présente page à la place de leurs équivalents imprimés. Notez que l'Attaquant et le Défenseur utilisent tous deux le texte présenté sur les cartes de l'Attaquant montrées ci-dessous. Le texte mis à jour est en **rouge**.

MISSION PRINCIPALE DÉPLOYEZ LES SERVOCRÂNES

Cette zone est peuplée de dispositifs de surveillance mobile. Redéployez-les pour espionner l'ennemi.

Les pions d'objectif qui commencent la bataille dans le No Man's Land sont des servocrânes. À la fin de chaque tour, chacun de ces pions d'objectif peut être déplacé de jusqu'à 6" dans n'importe quelle direction par le joueur qui le contrôle. Quand on déplace un pion d'objectif, il ne peut pas terminer ce mouvement sur le moindre autre pion d'objectif ou la moindre figurine, ni dans les parties infranchissables des éléments de terrain (comme les murs d'une ruine).

Au deuxième, troisième, quatrième et cinquième rounds :

À la fin de chaque tour, le joueur dont c'est le tour marque des PdV comme suit :

- Marquez 2 PdV pour chaque servocrâne entièrement à 12" de la zone de déploiement adverse.
- Marquez 5 PdV pour chaque servocrâne entièrement à 6" de la zone de déploiement adverse.
- Marquez 8 PdV pour chaque servocrâne entièrement dans la zone de déploiement adverse.

Notez que ces conditions ne sont pas cumulatives ; si plus d'une s'applique, le joueur dont c'est le tour marque la condition applicable qui rapporte le plus de PdV.



MISSION SECONDAIRE – ATTAQUANT DÉPLOYER LA BALISE

Une flotte alliée est en approche, prête à lancer une invasion à grande échelle de la planète. Si notre force d'avant-garde déploie une balise de téléportation ou de localisation en territoire ennemi, nos troupes en orbite pourront lancer une attaque surprise dévastatrice.

À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité de votre armée qui n'est pas Ébranlée et est éligible pour tirer. Jusqu'à la fin de votre tour, cette unité n'est pas éligible pour tirer ou déclarer une charge.

À la fin de votre tour, si cette unité est entièrement dans la zone de déploiement adverse, ou à 6" du centre du champ de bataille, elle déploie une balise à cet endroit, cette Mission Secondaire est remplie et vous marquez un nombre de PdV qui dépend de l'endroit où est déployée votre balise, comme suit :

- Centre du champ de bataille = 3PdV.
- Zone de déploiement adverse = 4 PdV si vous utilisez les Missions Fixes, ou 5 PdV si vous utilisez les Missions Tactiques.



MISSION SECONDAIRE – ATTAQUANT DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Effectuez une percée dans les lignes ennemies et coupez-leur toute retraite.

À la fin de votre tour, si au moins 2 unités de votre armée (hormis les unités **AÉRODYNE**) sont entièrement dans la zone de déploiement adverse, cette Mission Secondaire est remplie et vous marquez 4 PdV (ou 5PdV si vous utilisez les Missions Tactiques).

Si, à la fin de votre tour, une seule unité de votre armée (hormis les unités **AÉRODYNE**) est entièrement dans la zone de déploiement adverse, alors cette Mission Secondaire est quand même remplie, mais dans ce cas vous marquez 3PdV au lieu de 4VP (ou au lieu de 5PdV).



ÉVENTAIL DE MISSIONS DE TOURNOI LÉVIATHAN

Les 15 Missions de Tournoi Léviathan de cette section sont conçues pour servir d'éventail dans lequel les organisateurs tirent au sort celles qui seront jouées à leur événement. Elles font l'objet de commentaires ci-dessous.

Missions Principales

Toutes les Missions Principales du Pack de Missions Léviathan sont incluses dans cet éventail de missions. Si vous gérez un événement en 3 à 6 rondes seulement, mieux vaut choisir de quoi couvrir différentes Missions Principales. Ainsi, pour un tournoi en 3 rondes sur un samedi, ce peut être les missions A, B et C ou bien D, F et G.

Pour les événements plus longs, ou dont les participants exigent des missions parfaitement équilibrées à chaque ronde, nous incluons les Missions Principales, plus simples et directes, dans davantage de configurations.

Règles de Mission

Les Règles de Mission apportent des rebondissements au Pack de Missions Léviathan, et ceux que nous recommandons ici se prêtent aux tournois. Pour la saison de jeu Léviathan, nous recommandons Pluie Glaçante (c.-à-d. pas d'effet), Ressources Cachées, Champ de Bataille Idéal et Champs Brouilleurs, comme l'indiquent les configurations ci-dessous.

Dispositions du Terrain

Quand vous utilisez les dispositions du terrain recommandées dans ce pack, notez celles qui conviennent le plus à tel ou tel mode de déploiement, comme l'indique le tableau ci-dessous. Nous vous recommandons d'ordonner vos missions de sorte à faciliter les changements de disposition du terrain en cours d'événement.



ÉVENTAIL DE MISSIONS DE TOURNOI LÉVIATHAN				
	MISSION PRINCIPALE	RÈGLE DE MISSION	DÉPLOIEMENT	DISPOSITIONS DU TERRAIN
A	Prendre et Tenir	Pluie Glaçante	Recherche et Destruction	1, 3, 4
B	Cibles Prioritaires	Ressources Cachées	Recherche et Destruction	1, 3, 4
C	Le Rituel	Champs Brouilleurs	Engagement d'Envergure	1, 2, 3, 4
D	Déployez les Servocrânes	Pluie Glaçante	Recherche et Destruction	1, 3, 4
E	Prendre et Tenir	Champ de Bataille Idéal	Engagement d'Envergure	1, 2, 3, 4
F	Largage de Matériel	Pluie Glaçante	Recherche et Destruction	1, 3, 4
G	Sites de Pouvoir	Pluie Glaçante	Marteau et Enclume	1, 2, 4
H	Le Rituel	Pluie Glaçante	Marteau et Enclume	1, 2, 4
I	Prendre et Tenir	Ressources Cachées	Marteau et Enclume	1, 2, 4
J	Cibles Prioritaires	Pluie Glaçante	Creuset du Combat	1, 3, 4
K	Déployez les Servocrânes	Ressources Cachées	Creuset du Combat	1, 3, 4
L	Terre Brûlée	Pluie Glaçante	Aube de Guerre	1, 2, 3
M	Éliminez l'Adversaire	Pluie Glaçante	Creuset du Combat	1, 3, 4
N	Cibles Prioritaires	Champ de Bataille Idéal	Aube de Guerre	1, 2, 3
O	Terrain Vital	Pluie Glaçante	Creuset du Combat	1, 3, 4

DISPOSITIONS DU TERRAIN

Les recommandations suivantes relatives au champ de bataille se destinent surtout aux nouveaux organisateurs et à ceux qui constituent une collection de terrain pour du tournoi. Ces dispositions auront cours dans la plupart des événements de jeu égal Games Workshop, et reflètent une densité de terrain propice à faire soupeser les risques et avantages par de nombreuses armées. Sans être la seule façon de disposer équitablement un champ de bataille, cela sert de référence en cas de doute.

Ces dispositions sont conçues selon les principes clefs suivants :

PAS DE MESURES FIXES

Il n'est pas recommandé de disposer le terrain selon des mesures fixes et précises. En plus de limiter la variété du terrain que les organisateurs se sentent en droit d'employer, cela peut encourager la composition d'armées faites pour exploiter des mesures garanties en termes de ligne de vue, de contrôle d'objectif et ainsi de suite. Qui plus est, cela peut susciter des situations problématiques en cours de partie si les joueurs remarquent que le terrain n'est pas conforme aux limites prescrites. Quand ils suivent les dispositions suggérées, les joueurs doivent s'assurer de restituer le plus fidèlement possible les positions illustrées, mais les organisateurs doivent éviter d'assigner une localisation précise à chaque élément de terrain.

Ceci dit, mieux vaut en général qu'il y ait au moins 4" entre les bords physiques de chaque élément. Cela, principalement afin d'éviter les situations où certaines factions (ex. les Chevaliers Impériaux) ne pourraient pas interagir avec des zones du champ de bataille à cause de la trop grande proximité entre des Ruines et autres obstacles.


PIONS D'OBJECTIFS

Les pions d'objectif peuvent être soit cachés dans du terrain, soit placés à découvert, mais ils ne doivent jamais se trouver à cheval sur un mur ou élément similaire.

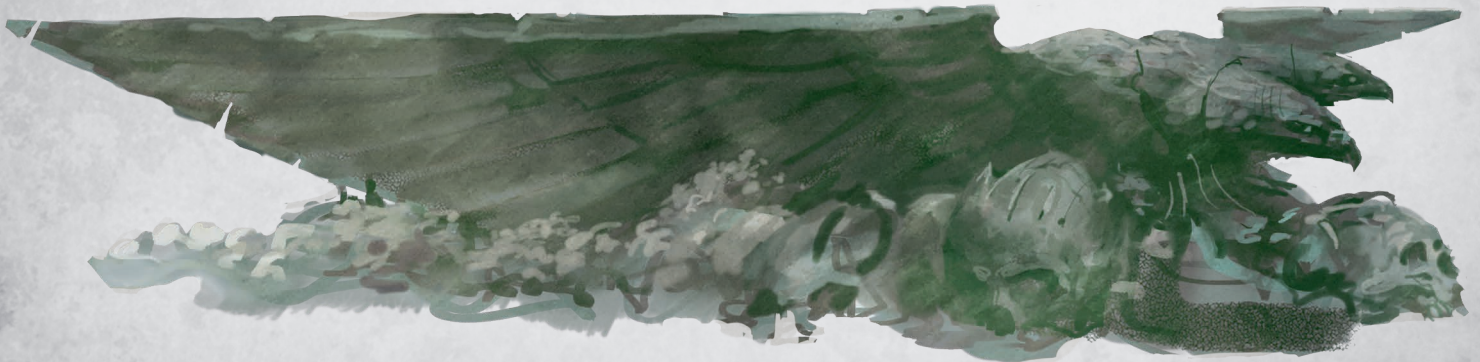
UTILISATION DES RUINES

Les dispositions suivantes utilisent avant tout des éléments de terrain de Ruines. Cela donne une proportion de blocage de ligne de vue et de couvert propice à des parties équilibrées, grâce à la nature abstraite des lignes de vue dans le cadre des règles de Ruines. Souvenez-vous que des éléments de terrain de hauteurs diverses contribuent à l'ambiance du champ de bataille, tout en étant importants pour les lignes de vue et les règles comme Tir Plongeant. Pour les organisateurs et les joueurs qui disposent d'une ample collection de terrain (et riche en éléments qui bloquent la ligne de vue réelle), il est parfaitement acceptable d'incorporer des éléments tels que des Bois, des Barricades et des Collines dans les dispositions choisies.

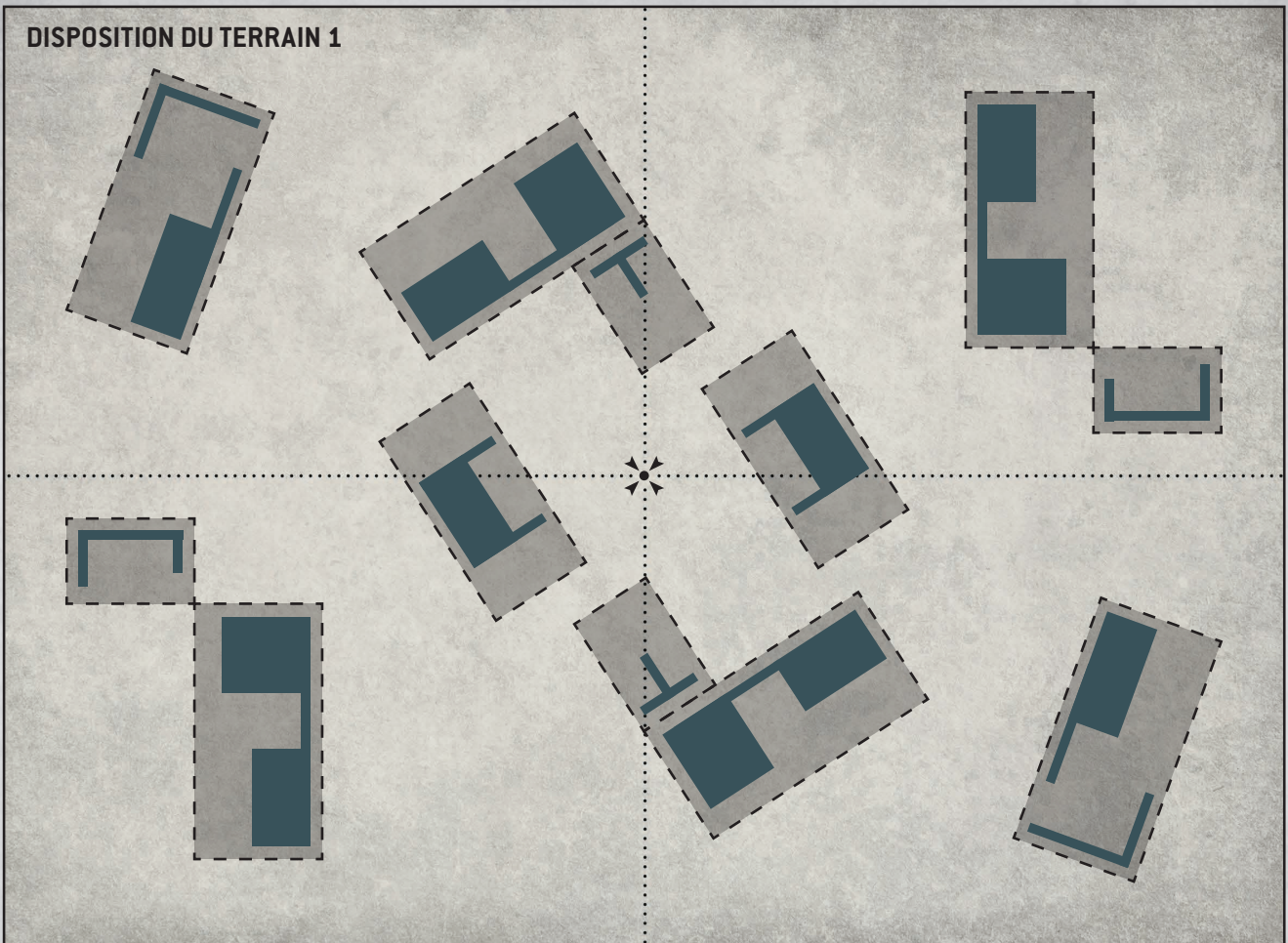
LÉGENDE DU TERRAIN

Zone de Terrain	Murs en Ruines suggérés
	

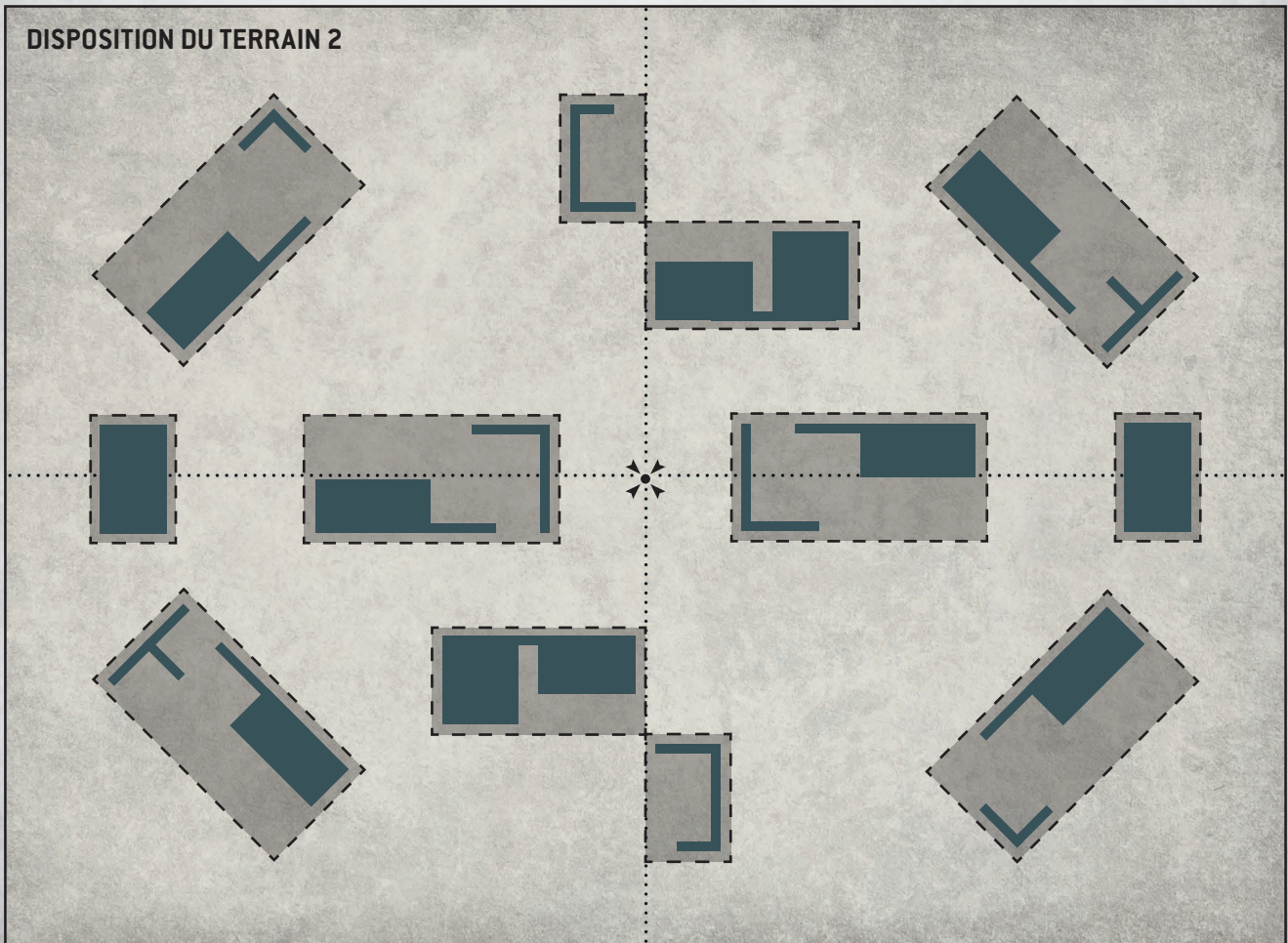
Pour la mobilité des figurines, les sections de murs montrées sous forme de lignes doivent en majorité mesurer moins de 2" et jamais plus de 4" de haut, et les sections de murs sous forme de rectangles pleins doivent toujours faire plus de 4" de haut.



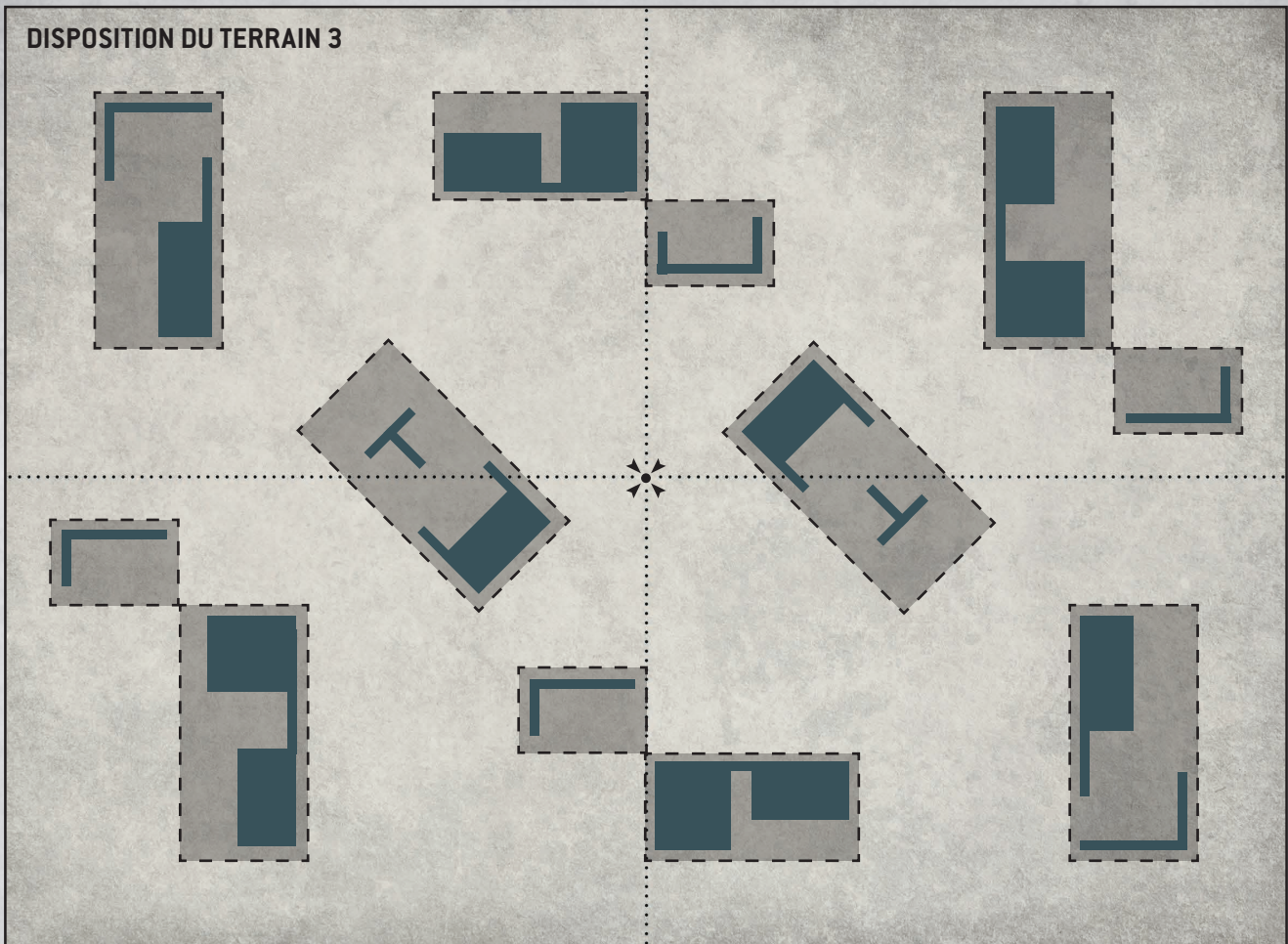
DISPOSITION DU TERRAIN 1



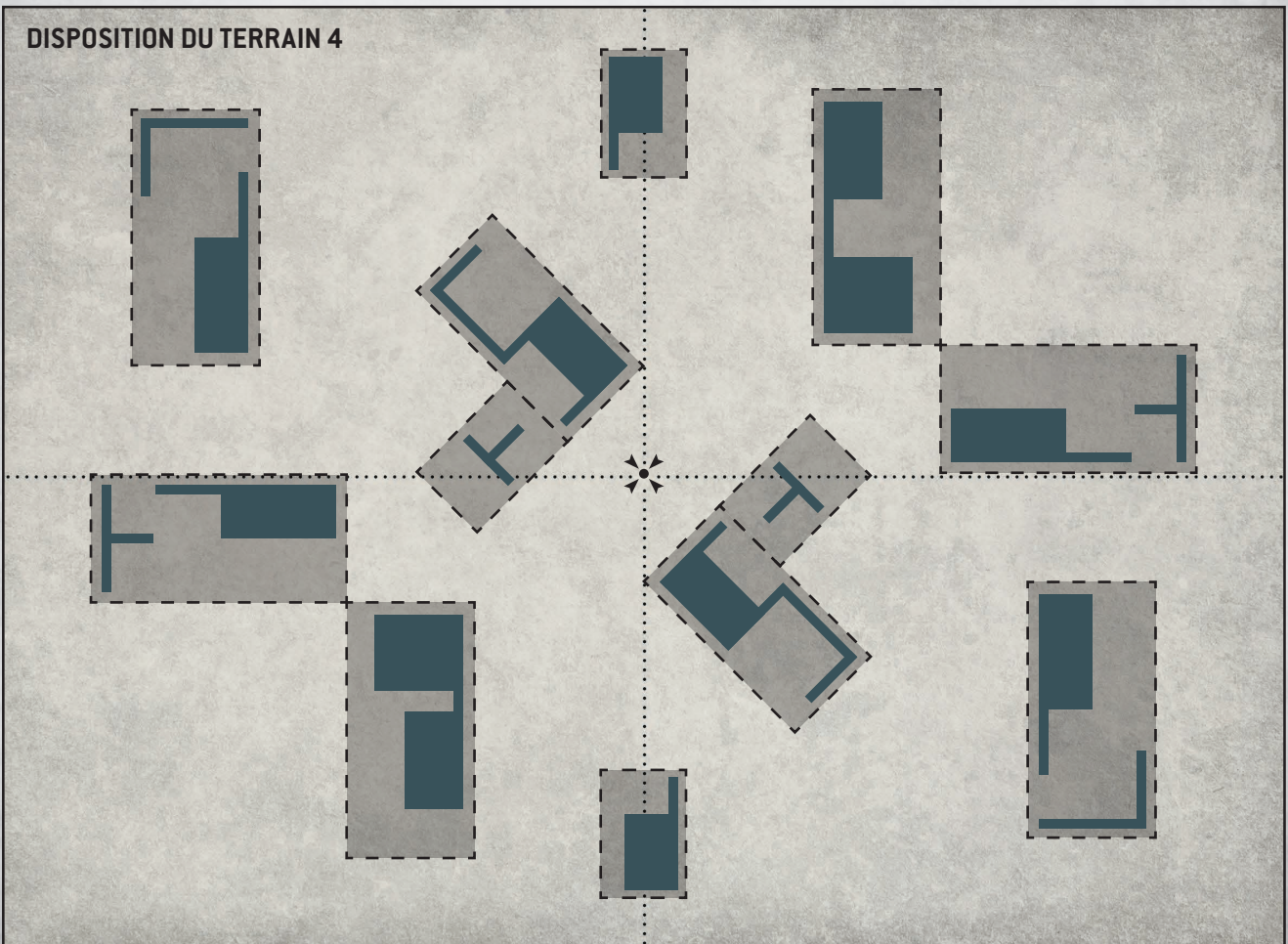
DISPOSITION DU TERRAIN 2



DISPOSITION DU TERRAIN 3



DISPOSITION DU TERRAIN 4



APPARIEMENTS ET CLASSEMENT

Il y a mille et une façons de gérer un événement de jeu organisé Warhammer. Les grands concepts comme l'appariement des joueurs de score égal sont simples, mais les nuances d'un tournoi de Warhammer réussi sont l'objet de maints débats et sujettes à évolution. Les recommandations suivantes se destinent là encore aux nouveaux organisateurs, qui travaillent encore sur leurs principes et pratiques, afin d'améliorer l'expérience des tournois de Warhammer en général. Ces principes sous-tendent la plupart des rencontres officielles Games Workshop, et servent à les rendre les plus équitables et agréables possibles pour tous participants.

APPARIER LES JOUEURS

Si dans la plupart des tournois l'appariement de la première ronde est aléatoire, le reclassement peut se faire de plusieurs manières. Le premier critère doit presque toujours être le palmarès actuel du joueur, c.-à-d. qu'un joueur à 3-1 rencontrera un autre joueur à 3-1 et ainsi de suite. Or, à la plupart des rondes les joueurs seront nombreux à avoir le même palmarès, donc les critères d'appariement secondaires qu'on peut retenir pour un événement peuvent avoir un impact sensible sur le ressenti des joueurs. Nous recommandons d'apparier les joueurs selon les critères suivants :

- **En premier** – au palmarès (c.-à-d. le nombre de victoires, défaites et égalités)
- **En deuxième** – au parcours (c.-à-d. selon les rondes auxquelles un joueur a gagné ou perdu ses parties)
- **En troisième** – en tirant au sort entre les joueurs de même classement

Parcours

Le "parcours" d'un joueur ne recense pas ses victoires et défaites, mais le moment auquel elles sont survenues. L'appariement au parcours tend à faire se rencontrer des joueurs en fonction de leur expérience commune, ce qui contribue au bon moment que passent tous les participants.

Prenons par exemple deux joueurs à 3-1. L'un a perdu sa première partie, suite à quoi il n'espère sans doute plus guère finir en tête du classement final, mais il est probablement de bonne humeur s'il vient de remporter trois victoires coup sur coup. L'autre a gagné ses trois premières parties, puis il a perdu la quatrième, une déception après avoir été à 3-0. Si ces deux joueurs s'affrontent, le plaisir qu'ils en retirent peut être très différent de par leur état émotionnel du moment. Grâce au parcours, les joueurs abordent leur partie en ayant vécu une expérience récente analogue, ce qui rend leur nouvelle partie de Warhammer bien plus amicale.

CLASSER LES JOUEURS

Dans de nombreux tournois, le Meilleur Général est le joueur demeuré invaincu à la fin de l'événement. Mais il peut arriver qu'on ne joue pas assez de rondes pour que se dégage un unique joueur invaincu, et les joueurs souhaitent souvent connaître leur classement même s'ils n'ont pas remporté la rencontre. Afin de départager les joueurs qui ont un même palmarès final, nous recommandons de classer les joueurs selon les critères suivants :

- **En premier** – au palmarès (victoires, défaites et égalités)
- **En deuxième** – selon le palmarès des victoires des adversaires (c.-à-d. que les joueurs se classent mieux s'ils ont gagné contre des adversaires au palmarès comptant davantage de victoires)
- **En troisième** – au total de points de Victoire (PdV)

Note des Concepteurs : *Par tradition, de nombreux organisateurs établissent leur classement au total de PdV ou au différentiel de PdV. Or, le nombre de PdV marqués lors d'une partie de Warhammer 40,000 ne dit que rarement si elle a été âprement disputée. On peine à marquer des points contre un rude adversaire (d'où un faible score, pourtant d'autant plus mérité), et la nature respective des deux armées en présence peut avoir imposé une stratégie risquée qui a échoué de peu, d'où un écart au score qui ne traduit pas le fait qu'elle a presque été payante.*

Nous ne recommandons donc pas de départager ni de classer les joueurs aux PdV, à moins d'avoir épuisé les autres critères possibles (ex. dans une rencontre d'envergure où beaucoup de joueurs peuvent avoir le même classement). Par contre, le palmarès adverse est un critère idéal, car quand deux joueurs se classent pareillement, les succès de leurs adversaires respectifs indiquent quel joueur a dû batailler le plus âprement au fil du tournoi.

Le Commentaire de Règles

On peut profiter du hobby Warhammer d'une myriade de façons, et toutes se manifestent en tournoi : des hobbyistes doués aux belles armées, des compétiteurs habiles aspirant au titre de Meilleur Général, des joueurs occasionnels désireux de rencontrer de nouveaux adversaires et de se faire des amis (l'écrasante majorité des participants), et même des pratiquants d'un loisir de niche, les Juristes des Règles ! Ces hobbyistes découvrent souvent des interactions de règles inhabituelles dans les recoins de Warhammer 40,000 qui sont autant de défis à relever pour les organisateurs de tournoi désireux de fournir à leurs participants des réponses claires et une expérience ludique sans tracas. Pour l'édition actuelle, le Warhammer Design Studio a créé son commentaire de règles le plus exhaustif à ce jour. Téléchargeable sur warhammer-community.com, ce document évolutif sera revu périodiquement pour éclaircir tout souci. Si d'aventure quelque interaction de règles étrange survient lors de votre événement et que les Règles de Base ne fournissent pas de réponse claire, nous recommandons de consulter le Commentaire de Règles.



POSTFACE

QUELLE EST LA VOCATION D'UN TOURNOI DE WARHAMMER ?

Warhammer est plus populaire que jamais, et cette popularité s'étend au monde des tournois. Ces dernières années, plus d'un million de parties de Warhammer 40,000 ont été jouées à l'occasion des tournois du monde entier, et cette croissance va se poursuivre. Maintenant qu'il y a autant de hobbyistes Warhammer qui pratiquent le jeu dans des communautés grandissantes, il est important de considérer la vocation d'un tournoi. Avant tout, il ne s'agit pas de célébrer le vainqueur ultime, car il est inutile d'acclamer davantage quelqu'un qui, invaincu, a déjà été déclaré Meilleur Général. Ce qui compte vraiment, c'est l'expérience qu'en retire chaque participant, et de reconnaître que la plupart des tournoyeurs privilégient la communauté et l'amitié.

Avant de jeter le moindre dé contre un adversaire pour entamer votre expérience du tournoi, souvenez-vous de deux choses :

- 1) La personne qui vous fait face aime Warhammer, tout comme vous.
- 2) À la clôture de l'événement, presque tout le monde aura perdu au moins une partie (en général, un ou deux joueurs seulement arrivent au bout de la rencontre sans subir aucune défaite).

Il y a des gagnants et des perdants dans tous les jeux sur table, mais la magie de Warhammer dans le cadre d'un événement ludique est l'occasion pour tous les participants de devenir des membres plus éminents de la communauté Warhammer, et de nouer des amitiés entre hobbyistes qui peuvent être à vie. En tant qu'organisateur ou joueur, en vous focalisant sur cette vérité inaliénable, quitte à perdre une ou deux parties vous partagerez la victoire d'avoir vécu un événement Warhammer.

*- L'Équipe Événementielle Warhammer
et le Warhammer Design Studio*

