



COMPAGNON DE RENCONTRE WARHAMMER EN DOUBLES

VERSION 1.1

QUOI DE NEUF ?

- Mises à jour de Déterminer un Agencement.

INTRODUCTION

Ce document est utilisé aux côtés du **Compagnon de Rencontre Warhammer** pour offrir la meilleure expérience aux hobbyistes participant à une rencontre en doubles. Dans ce type de rencontre, les joueurs s'affrontent par équipe de deux, où les armées d'une équipe sont réunies en une seule force luttant contre celle d'une autre équipe.

Ces recommandations sont présentées comme suit :

- **Séquence de Rencontre Warhammer en Doubles :** Des ajustements aux étapes que les joueurs suivent normalement pour générer une mission et préparer le champ de bataille.
- **Terminologie des Rencontres Warhammer en Doubles :** Une description de la terminologie utilisée lors de rencontres en doubles.
- **Changements aux Règles de Base des Rencontres Warhammer en Doubles :** Des ajustements aux Règles de Base pour permettre de disputer des batailles où des joueurs luttent côte à côte en tant que binôme.

Pour toutes les autres recommandations – par exemple au regard des errata, des FAQ et de la méthodologie d'appariements et de classement – veuillez vous référer au **Compagnon de Rencontre Warhammer**. Notez que les appariements et le classement de rencontre en doubles sont effectués par binôme et non par joueur.

SÉQUENCE DE MISSION DE RENCONTRE WARHAMMER EN DOUBLES

Avant de se rendre à une Rencontre Warhammer en Double, chaque binôme de deux joueurs achève l'étape suivante :

1 RASSEMBLER LES ARMÉES

Rassemblez les armées comme décrit dans l'appli Warhammer 40,000, avec les exceptions suivantes :

- Les unités de **HÉROS ÉPIQUES**, les fiches techniques ne pouvant pas être incluses plus d'une fois dans votre armée, les **optimisations**, et tout autre élément estampillé "un par armée" ne peut pas être inclus plus d'une fois au sein des armées d'un même binôme.
- Une Amélioration donnée peut être incluse plusieurs fois dans l'armée d'un joueur en suivant les règles normales du rassemblement des armées, mais ne peut pas être incluse dans les deux armées d'un binôme (par exemple, un binôme ne peut pas inclure plus d'un Patriarche de Cultes Genestealers, ni la même Amélioration dans ses deux armées, même si les deux joueurs ont choisi les mêmes détachements).
- Chaque binôme choisit une figurine de **PERSONNAGE** de l'une ou l'autre de ses armées comme **SEIGNEUR DE GUERRE** du binôme.
- Chaque binôme choisit une carte de Disposition des Forces accessible à l'une ou l'autre de ses armées et le note sur sa feuille d'armée.

Note de Conception : Les joueurs d'un même binôme peuvent utiliser les mêmes mots-clés de faction ou différents mots-clés de faction, et peuvent utiliser les mêmes **détachements** ou une sélection de **détachements** différents. Consultez la section **Terminologie et les Changements aux Règles de Base** pour en savoir plus sur la façon dont cela affecte les armées de votre binôme.

Une bataille de Rencontre Warhammer est alors jouée en achevant les étapes suivantes :

2 DÉTERMINER LA MISSION

Chaque binôme cherche le symbole de Disposition des Forces adverse sur sa carte de Disposition des Forces. La Mission Principale qui est détaillée sous ce symbole est celle du binôme, et décrit comment marquer des PdV.

3 DÉTERMINER UN AGENCEMENT

Chaque combinaison de Missions Principales a trois agencements recommandés, notés A, B et C. Ils se trouvent dans l'Appli Warhammer 40,000 et le **Compagnon de Rencontre Warhammer**. Selon les directives de l'organisateur de la Rencontre Warhammer, les joueurs utilisent un agencement spécifié ou tiré au sort.

Nous vous conseillons d'utiliser les agencements tours à tours dans l'ordre A, B et C, en recommençant autant que nécessaire selon le nombre de parties jouées.

Exemples : Pour un événement à 5 rondes, nous vous recommandons l'ordre d'agencement A, B, C, A, B. Pour un événement à 6 rondes, nous recommandons A, B, C, A, B, C. Pour un événement à 8 rondes, nous recommandons A, B, C, A, B, C, A, B.

4

CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les missions sont jouées sur des champs de bataille rectangulaires de 44" par 60". Les joueurs placent des **zones de terrain** comme indiqué sur l'agencement choisi, puis ils placent des **éléments de terrain** sur ces **zones de terrain** comme indiqué sur l'agencement choisi.

5

DÉTERMINER L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR

Les joueurs consultent l'agencement choisi et s'accordent pour déterminer quels bords du champ de bataille qu'ils ont agencé correspondent aux bords du champ de bataille d'Attaquant et de Défenseur notés sur la carte.

Tirez au dé : le gagnant décide qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur.

6

CHOISIR DES MISSIONS SECONDAIRES

Les cartes de Mission Secondaire détaillent des façons supplémentaires de marquer des PdV. Chaque binôme note à présent en secret s'il utilisera les Missions Secondaires Tactiques ou Fixes. S'il choisit les Missions Fixes, il doit également noter les deux Missions Fixes qu'il utilisera (voir ci-dessous). Les joueurs révèlent ensuite ces choix.

MISSIONS FIXES



Les Missions Fixes sont marquées du symbole ci-contre. Si votre binôme les utilise, placez les cartes de Missions Fixes que vous avez choisies faces visibles. Les Missions Fixes ne peuvent pas être défaussées et sont actives pour votre binôme tout au long de la bataille.

MISSIONS TACTIQUES

Si votre binôme utilise les Missions Tactiques, mélangez votre pile de Missions Secondaires et posez-la face cachée.

- Au début de votre phase de Commandement, piochez deux cartes de votre pile de Missions Secondaires et posez-les faces visibles; ces deux Missions Secondaires sont actives pour votre binôme.
- (Une fois par Bataille) À la fin de votre phase de Commandement, vous pouvez dépenser 1PC pour défausser une de vos cartes de Mission Secondaire actives et en piocher une nouvelle.

ACCOMPLIR DES MISSIONS SECONDAIRES

À la fin du tour de chaque binôme, chaque binôme fait ce qui suit en commençant par celui dont c'est le tour :

- Tout d'abord, si votre binôme remplit les conditions d'une ou plusieurs de vos Missions Secondaires, vous pouvez gagner les PdV spécifiés sur la carte concernée. Dans ce cas, si vous utilisez les Missions Secondaires Tactiques, défaussez cette carte de Mission Secondaire : elle est accomplie.
- Puis, si c'est votre tour et si vous utilisez les Missions Secondaires Tactiques, vous pouvez défausser une ou plusieurs de vos Missions Secondaires actives. Dans ce cas, vous gagnez 1PC.

7

DÉCLAREZ LES FORMATIONS DE COMBAT

Les joueurs notent en secret et dans cet ordre :

- Lesquelles de leurs unités commenceront la bataille embarquées dans quels **TRANSPORTS**.
- Lesquelles de leurs unités commenceront la bataille en **réserve stratégique**.

Les joueurs révèlent ensuite leurs choix.

8

DÉPLOYER LES ARMÉES

Les binômes placent à tour de rôle leurs unités (sauf celles qui sont en **réserve stratégique**), une à la fois, entièrement dans leur zone de déploiement, en commençant par le Défenseur. Si un joueur place une unité **TITANESQUE** quand c'est au tour de son binôme de placer une unité, son binôme passe son tour suivant pour placer une unité. Si un binôme a terminé de déployer ses unités, le binôme adverse déploie alors le reste de ses unités.

9

REDÉPLOYER DES UNITÉS

Certaines règles autorisent de redéployer certaines unités après le déploiement des armées. Sauf mention contraire, résolvez ces règles à cette étape. Les binômes résolvent ces règles tour à tour, en commençant par l'Attaquant. Les unités placées en **réserve stratégique** à cette étape ne comptent pas dans la valeur en points combinée de vos unités de **réserve stratégique**.

10

DÉTERMINER LE PREMIER TOUR

Tirez au dé : le gagnant prend le premier tour.

11

RÉSoudre LES APTITUDES DE PRÉBATAILLE

Les binômes résolvent à tour de rôle les règles de prébataille que peuvent avoir les unités de leur armée, en commençant par le binôme qui prend le premier tour.

12

COMMENCER LA BATAILLE

Le premier round de bataille commence. Les joueurs d'un binôme prennent leur tour ensemble, comme s'ils étaient un seul et même joueur.

13

TERMINER LA BATAILLE

La bataille prend fin après que cinq rounds de bataille ont été résolus. Si un binôme n'a pas de figurines restantes dans son armée au début de son tour, l'autre binôme peut continuer de jouer ses tours jusqu'à ce que la bataille se termine.

14

DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Chaque binôme marque 10PdV si ses armées sont peintes au standard Paré au Combat. À la fin de la bataille, le binôme qui a marqué le plus de PdV est déclaré vainqueur. Si les binômes en ont marqué le même nombre, la bataille est une égalité. Le maximum de PdV qu'on peut marquer depuis chaque source est détaillé ci-dessous. Tout PdV marqué au-delà de ces maximums est ignoré.

SOURCE DE PdV	PdV MAXIMUM
MISSION PRINCIPALE	45PdV Jusqu'à 15PdV par round de bataille
MISSIONS SECONDAIRES	45PdV Jusqu'à 15PdV par round de bataille*
ARMÉE PARÉE AU COMBAT	10PdV
* De plus, vous pouvez gagner un maximum de 20PdV par carte de Mission Secondaire Fixe.	

CONDITIONS “CUMULATIF” ET “OU”

Certaines cartes incluent une condition notée “cumulatif” qui suit une condition normale. Si un joueur remplit la condition cumulative, il gagne les PdV pour celle-ci et pour la condition normale.

Certaines cartes incluent une ou plusieurs conditions notées “ou” qui suivent une condition normale. Un joueur peut gagner des PdV d'une seule de ces conditions ou de la condition normale.

QUITTER LE CHAMP DE BATAILLE

Certaines cartes se réfèrent à une unité ou des unités quittant le champ de bataille. Une unité quitte le champ de bataille si elle est détruite, si elle embarque dans un **TRANSPORT**, ou si une règle retire cette unité du champ de bataille (ex. pour la placer en **réserve stratégique**).

UN(E)

Quand une carte stipule “un(e)”, souligné, cela signifie un(e) seul(e), pas un(e) ou plusieurs.

PDV JUSQU’À UNE CERTAINE LIMITE

Certaines cartes accordent des PdV jusqu’à une certaine limite, ex. (jusqu’à 5VP). En pareil cas, les PdV marqués au-delà de cette limite sont ignorés.

LORSQUE PIOCHÉE

Certaines cartes de Mission Secondaire commencent par une section “Lorsque Piochée”. Notez que cette section s’applique seulement si vous utilisez les Missions Secondaires Tactiques.

RENCONTRES WARHAMMER EN DOUBLES

TERMINOLOGIE ET CHANGEMENTS AUX RÈGLES DE BASE

TERMINOLOGIE

Les Rencontres Warhammer en Doubles utilisent la terminologie suivante :

- **Force** : Les armées combinées d'un binôme de joueurs.
- **Force Unifiée** : Une **force** dont les deux armées ont tous les mots-clés de faction en commun
 - Pour que des **forces** de l'**ADEPTUS ASTARTES** soient une **force unifiée**, les unités d'une armée n'ont pas besoin d'avoir le même mot-clé de Chapitre que les unités de l'autre armée.
- **Force de Circonstances** : Une **force** qui n'est pas une **force unifiée**.

Note de Conception : Ignorez les unités incluses en tant qu'alliés – par exemple, une unité de **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** incluse dans une autre armée de l'**IMPERIUM** – pour déterminer si une **force** est **force unifiée** ou **force de circonstances**.

CHANGEMENTS AUX RÈGLES DE BASE

Les Rencontres Warhammer en Doubles utilisent les modifications suivantes aux Règles de Base :

UNITÉS ET FIGURINES 01.02

Dans une **force unifiée**, les figurines/unités des deux armées qui constituent cette **force** sont des figurines/unités amies.

- Par exemple, dans une **force unifiée** avec le mot-clé de faction **ADEPTUS ASTARTES**, les unités d'une armée peuvent bénéficier de l'aptitude Bénédiction de l'Omnimessie d'un Techmarine de l'autre armée du binôme.

Sinon, les figurines/unités de votre **force** qui ne font pas partie de votre armée ne sont ni des figurines/unités amies, ni des figurines/unités ennemies.

- Par exemple, dans une **force de circonstances**, les unités d'une armée (même si elles ont le mot-clé **IMPERIUM**) ne bénéficieront pas des aptitudes de l'autre armée de leur binôme qui affectent les unités de l'**IMPERIUM** amies.

GAGNER DES PC 08.02

Chaque **force** (et non chaque joueur) gagne 1 Point de Commandement (PC). Les **Forces** ne peuvent pas générer plus d'un PC supplémentaire par round de bataille.

UTILISER DES STRATAGÈMES 15.01

Le total de PC d'une **force** est partagé par les joueurs du binôme. Les règles qui limitent l'utilisation des **stratagèmes** s'appliquent à une **force**, et non à chaque joueur ou chaque armée.

- Par exemple, une unité de votre **force** peut seulement être la cible d'un des **stratagèmes** de votre force par phase, et l'utilisation du **stratagème Courage Insensé** est limité à une fois par bataille, par force.

TRANSPORTS 18.00

Dans une **force unifiée**, les unités/figurines d'une armée peuvent embarquer/commencer la bataille embarquées dans une figurine de **TRANSPORT** de l'autre armée du binôme, tant qu'il est normalement possible à l'unité d'embarquer dans ce **TRANSPORT**.

- Par exemple, dans une **force unifiée** avec le mot-clé de faction **ADEPTUS ASTARTES**, un Techmarine d'une armée peut embarquer/commencer la bataille embarquée dans un Impulsor de l'autre armée.

ARMÉE ET RÈGLES DE DÉTACHEMENT

Dans une **force unifiée**, la **force** utilise des règles d'armée comme si elle était une seule et même armée.

- Par exemple, si une **force unifiée** a le mot-clé de faction **DRUKHARI**, il y aura une seule réserve de **pions de souffrance**, et la force (et non chaque armée de la force) gagnera des **pions de souffrance** comme décrit dans la règle La Puissance par la Souffrance.

Sinon, chaque armée d'une **force** utilise ses propres règles d'armée.

Dans une **force unifiée**, si les deux joueurs ont choisi les mêmes **détachements**, la **force** utilise ses **règles de détachement** comme s'il s'agissait d'une même armée.

Sinon, les **règles de détachement** d'un joueur affectent seulement les unités ennemies et les unités de sa propre armée (même dans une **force unifiée**).

- Par exemple, si les joueurs d'une **force unifiée** avec le mot-clé de faction **ADEPTUS ASTARTES** ont choisi les **détachements** différents, un joueur ne pourrait pas cibler les unités de l'autre joueur avec un **stratagème** (même un **stratagème** qui cible une unité de l'**ADEPTUS ASTARTES** amie), ni conférer le bénéfice de **règles de détachement** (même celles qui affectent toutes les unités de l'**ADEPTUS ASTARTES** amies).

RESTRICTIONS EN POINTS

Les règles qui ont des restrictions basées sur la taille de l'armée d'un joueur sont basées sur la limite en points de l'armée de ce joueur.

- Par exemple, si un joueur souhaite prendre des Démons du Chaos comme alliés, ce faire s'appuierait sur la limite en points de l'armée de ce joueur au sein de sa **force**.