



LEVIATHAN: GUIDA PER I TORNEI

VERSIONE 1.0

INTRODUZIONE

Benvenuto alla Guida per i Tornei di Leviathan! Le seguenti linee guida sono state ideate per supportare gli organizzatori degli eventi di Warhammer 40,000 affinché possano creare una perfetta esperienza torneistica utilizzando il *Pacchetto Missioni Leviathan*. Quel prodotto amplia enormemente gli orizzonti delle partite bilanciate grazie alle innumerevoli variabili e alla gamma potenziale di missioni (sono migliaia!). Alcune sono particolarmente adatte agli scenari più competitivi, e questo pacchetto fornisce suggerimenti per le configurazioni migliori per gli eventi. Abbiamo anche colto l'occasione per ottimizzare alcuni concetti delle Regole Base appositamente per i tornei.

Questo documento ti fornisce una struttura già pronta per creare un'esperienza equilibrata e permetterti di avviare rapidamente le partite, sia che tu stia pianificando il tuo primo evento bilanciato o che tu abbia anni di esperienza nell'organizzazione di tornei grandi e di successo. Tutti i consigli qui presentati saranno utilizzati nella maggior parte degli eventi bilanciati di Games Workshop, e devono essere considerati il modo ufficiale con cui giocare a Warhammer 40,000 in un torneo, ma puoi adattarli a seconda delle tue esigenze: i consigli sulla disposizione dei terreni, per esempio, sono mirati principalmente agli organizzatori novizi, mentre chi ha a disposizione un'ampia collezione di terreni è libero di interpretarli di conseguenza.

I consigli sono presentati come segue:

- **Sequenza della missione dei tornei Leviathan:** modifiche ai passi che normalmente i giocatori seguono per generare una missione e preparare il campo.
- **Aggiornamenti alle carte di Leviathan:** modifiche ad alcune carte del *Pacchetto Missioni Leviathan*.
- **Missioni per i tornei Leviathan:** 15 missioni da torneo fra cui scegliere. Le Missioni Primarie, le Regole della Missione e le mappe dello schieramento predefinite mettono tutti i giocatori allo stesso livello e minimizzano i preparativi prima della partita.
- **Posizionamento dei terreni:** diverse disposizioni dei terreni ideate appositamente per essere usate con le missioni dei tornei Leviathan.
- **Abbinamenti e classifiche:** consigli per abbinare i giocatori in maniera equa e stilare le classifiche.



SEQUENZA DELLA MISSIONE DEI TORNEI LEVIATHAN

I giocatori usano la sequenza della missione presentata nel *Pacchetto Missioni Leviathan*, ma sostituiscono i passi 2, 4 e 5 con quelli presentati in basso.

2 STABILIRE LA MISSIONE

Invece di mischiare e pescare le carte dai mazzi Schieramento, Regole della Missione e Missioni Primarie, i giocatori usano le missioni pregenerate per i tornei Leviathan. Metti da parte i mazzi Missione Secondarie e Azzardi come di consueto: i giocatori li utilizzeranno successivamente.

4 COLLOCARE I SEGNALINI OBIETTIVO

I giocatori ora collocano in campo i segnalini obiettivo. La mappa dello schieramento di ogni carta Schieramento indica quanti obiettivi disporre e dove. Nelle missioni per i tornei Leviathan i modelli possono terminare qualsiasi tipo di movimento sopra un segnalino obiettivo.

Nota del designer: nelle Regole Base di Warhammer 40,000 i segnalini obiettivo sono oggetti fisici che rappresentano banche dati, reliquie xeno, portali del Caos (o qualsiasi altra risorsa vitale nella la storia della tua partita) e i modelli non possono terminare i movimenti sopra di essi. Anche se questo aggiunge un tocco cinematografico al campo di battaglia e offre eccellenti opportunità hobbistiche, a volte si creano situazioni in cui il posizionamento dei modelli non soddisfa entrambi i giocatori. Di conseguenza, queste linee guida consigliano di trattare i segnalini obiettivo come indicatori circolari piatti di 40mm di diametro e che non ostacolano il movimento o il collocamento dei modelli.

5 CREARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori creano ora il campo di battaglia e dispongono gli elementi di terreno. Le missioni si giocano su campi di battaglia rettangolari le cui dimensioni sono approssimativamente di 44" per 60".

Quando disponi gli elementi di terreno, segui le linee guida della sezione Posizionamento dei terreni di questo pacchetto. I giocatori devono usare le regole per gli elementi di terreno descritte nelle Regole Base. Gli organizzatori esperti potrebbero utilizzare un approccio differente con la propria collezione, ma se hai dei dubbi ti consigliamo di usare queste linee guida.

Ricorda: durante il passo Scegliere le Missioni Secondarie, se un giocatore decide di usare le Missioni Tattiche, nota che le due carte Missione Secondaria che ha collocato a faccia in giù e ha poi rivelato all'avversario devono essere reinserite nel relativo mazzo Missioni Secondarie prima di rimischiarlo (non vengono messe da parte o scartate). In torneo, prima di pescare le carte è una buona prassi dare all'avversario la possibilità di tagliare il tuo mazzo.

AGGIORNAMENTI ALLE CARTE DI LEVIATHAN

Quando usi il *Pacchetto Missioni Leviathan*, usa le carte aggiornate presenti in questa pagina al posto della relativa versione stampata. Nota che, anche se in basso sono presentate due carte dell'Attaccante, sia l'Attaccante che il Difensore devono usare questa versione aggiornata. Il testo aggiornato è evidenziato in **rosso**.

MISSIONE PRIMARIA SCHIERARE SERVOTESCHI

Quest'area è piena di dispositivi di sorveglianza mobili. Rischierali affinché esplorino dietro le linee nemiche.

I segnalini obiettivo che iniziano la battaglia nella Terra di Nessuno sono servoteschi. Alla fine di ogni turno il giocatore che li controlla può muovere ciascuno di questi segnalini obiettivo di massimo 6" in qualsiasi direzione. Quando muove i segnalini obiettivo non può terminare quel movimento sopra nessun altro segnalino obiettivo o modello, oppure all'interno delle aree intransitabili degli elementi di terreno (come i muri di una rovina).

Nel secondo, terzo, quarto e quinto round di battaglia:

Alla fine di ogni turno il giocatore di turno ottiene PV come segue:

- Ottiene 2PV per ogni servoteschio che si trova interamente entro 12" dalla zona di schieramento dell'avversario.
- Ottiene 5PV per ogni servoteschio che si trova interamente entro 6" dalla zona di schieramento dell'avversario.
- Ottiene 8PV per ogni servoteschio che si trova interamente entro la zona di schieramento dell'avversario.

Nota che queste condizioni non sono cumulative: se più di una condizione viene soddisfatta, il giocatore di turno ottiene i punti per la condizione soddisfatta che vale il numero maggiore di PV.



MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE SCHIERARE FARO DI TELETRASPORTO

Una flotta alleata si avvicina, pronta a svolgere un'invasione su larga scala di questo pianeta. Se le tue forze d'avanguardia riescono a schierare una serie di fari di teletrasporto e di atterraggio nel territorio nemico prima dell'arrivo della flotta, potremo lanciare un letale attacco a sorpresa.

Nella tua fase di Tiro puoi scegliere un'unità della tua armata idonea a sparare e non Traumatizzata. Fino alla fine del tuo turno quell'unità non è idonea a sparare o a dichiarare una carica.

Alla fine del tuo turno, se quell'unità si trova nella zona di schieramento dell'avversario o entro 6" dal centro del campo, essa schiera un faro di teletrasporto in quel punto, tu completi questa Missione Secondaria e ottieni un numero di PV in base al luogo in cui il faro di teletrasporto è stato collocato, come segue:

- Centro del campo = 3PV.
- Zona di schieramento dell'avversario = 4PV se usi le Missioni Stabilite, 5PV se usi le Missioni Tattiche.



MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE DIETRO LE LINEE NEMICHE

Falcia i ranghi dell'armata nemica e blocca tutte le sue vie di fuga.

Alla fine del tuo turno, se due o più unità della tua armata (esclusi gli **AEROMOBILI**) si trovano interamente nella zona di schieramento dell'avversario, completi questa Missione Secondaria e ottieni 4PV (oppure 5PV se stai usando le Missioni Tattiche).

Se alla fine del tuo turno una sola unità della tua armata (esclusi gli **AEROMOBILI**) si trova interamente nella zona di schieramento dell'avversario, completi comunque questa Missione Secondaria, ma in tal caso ottieni 3PV anziché 4PV (o anziché 5PV).



MISSIONI PER I TORNEI LEVIATHAN

Le 15 missioni per i tornei Leviathan presentate in questa sezione sono state ideate per essere selezionate a caso dagli organizzatori per creare il proprio evento. In basso puoi trovare altre note al riguardo.

Missioni Primarie

Fra queste missioni sono state incluse tutte le Missioni Primarie del *Pacchetto Missioni Leviathan*. Se stai organizzando un evento da soli 3-6 round, ti consigliamo di scegliere opzioni che includano una varietà di Missioni Primarie diverse. Per esempio, se stai organizzando un torneo da 3 round, potresti usare le missioni A, B e C, oppure D, F e G.

Se organizzi un evento di durata maggiore, oppure se i partecipanti desiderano affrontare una missione perfettamente equilibrata ad ogni round, nota che abbiamo incluso le Missioni Primarie più lineari in un maggior numero di configurazioni.

Regole della Missione

Le Regole della Missione sono un'aggiunta emozionante al *Pacchetto Missioni Leviathan*, e forniscono nuovi modi con cui giocare le partite. Quelle consigliate qui sono le più adatte all'ambiente torneistico. Durante la stagione Leviathan consigliamo di utilizzare Pioggia Gelida (cioè nessun effetto), Scorte Nascoste, Campo di Battaglia Scelto e Campi di Disturbo, come mostrato nelle configurazioni in basso.

Posizionamento dei terreni

Quando usi gli schemi di posizionamento dei terreni consigliati in questo pacchetto, tieni a mente gli schemi più adatti per ogni modalità di schieramento, come mostrato nella tabella in basso. Ti consigliamo di strutturare l'ordine delle missioni in modo da facilitare gli eventuali cambiamenti al posizionamento dei terreni che dovrai effettuare durante l'evento.



MISSIONI PER I TORNEI LEVIATHAN				
	MISSIONE PRIMARIA	REGOLE DELLA MISSIONE	SCHIERAMENTO	POSIZIONAMENTO DEI TERRENI
A	Conquista e difendi	Pioggia Gelida	Ricerca e Distruzione	1, 3, 4
B	Bersagli prioritari	Scorte Nascoste	Ricerca e Distruzione	1, 3, 4
C	Il rituale	Campi di Disturbo	Ingaggio su Larga Scala	1, 2, 3, 4
D	Schierare servoteschi	Pioggia Gelida	Ricerca e Distruzione	1, 3, 4
E	Conquista e difendi	Campo di Battaglia Scelto	Ingaggio su Larga Scala	1, 2, 3, 4
F	Lancio di rifornimenti	Pioggia Gelida	Ricerca e Distruzione	1, 3, 4
G	Luoghi di potere	Pioggia Gelida	Martello e Incudine	1, 2, 4
H	Il rituale	Pioggia Gelida	Martello e Incudine	1, 2, 4
I	Conquista e difendi	Scorte Nascoste	Martello e Incudine	1, 2, 4
J	Bersagli prioritari	Pioggia Gelida	Crogiolo della Battaglia	1, 3, 4
K	Schierare servoteschi	Scorte Nascoste	Crogiolo della Battaglia	1, 3, 4
L	Terra bruciata	Pioggia Gelida	Alba della Guerra	1, 2, 3
M	Annienta il nemico	Pioggia Gelida	Crogiolo della Battaglia	1, 3, 4
N	Bersagli prioritari	Campo di Battaglia Scelto	Alba della Guerra	1, 2, 3
O	Terreno chiave	Pioggia Gelida	Crogiolo della Battaglia	1, 3, 4

POSIZIONAMENTO DEI TERRENI

I consigli seguenti sui campi di battaglia sono mirati principalmente ai nuovi organizzatori e a chi ha intenzione di creare una collezione di terreni dedicata ai tornei. Queste disposizioni vengono utilizzate nella maggior parte degli eventi bilanciati Games Workshop, e rispecchiano una concentrazione di terreni tale da incoraggiare scelte tattiche rischiose ma remunerative per un'ampia varietà di armate. Ovviamente questo non è l'unico modo in cui si può allestire un campo di battaglia per una partita bilanciata ma, se hai dei dubbi, questi schemi sono sicuramente un ottimo punto di partenza.

Questi schemi sono stati ideati tenendo a mente alcuni principi chiave:

NON ESISTONO MISURE PRESTABILITE

Sconsigliamo di impiegare un posizionamento rigido dei terreni con misure fisse. Oltre a limitare la varietà di terreni che gli organizzatori potrebbero voler utilizzare, questa pratica potrebbe incoraggiare la creazione di armate apposite basate su misure certe per quanto riguarda linee di vista, controllo degli obiettivi e così via. Inoltre, potrebbe creare problemi durante la partita qualora i giocatori notassero che i terreni non soddisfano i limiti stabiliti. Quando usano questi schemi, i giocatori devono assicurarsi di seguire quanto più possibile le posizioni mostrate, ma gli organizzatori dovrebbero evitare di indicare un posizionamento preciso per ogni elemento.

In generale, comunque, cerca di lasciare almeno 4" fra i bordi fisici di ciascun elemento di terreno. Ciò è necessario principalmente per evitare situazioni in cui alcune Fazioni (come i Cavalieri Imperiali) non possono interagire con certe zone del campo di battaglia a causa di Rovine o altri elementi troppo vicini fra loro.

SEGNALINI OBIETTIVO

A volte i segnalini obiettivo saranno nascosti all'interno di un elemento di terreno oppure si troveranno in campo aperto. In ogni caso i segnalini non devono mai intersecare un muro o un elemento simile.

USO DELLE ROVINE

Nei seguenti schemi come elementi di terreno vengono usate principalmente le Rovine. In questo modo, grazie alle regole per le linee di vista delle Rovine, ci possiamo assicurare un ammontare di linee di vista negate e coperture adatto a una partita bilanciata. Ricorda che elementi scenici di altezze diverse non solo aiutano l'immersività, ma sono anche importanti per la linea di vista e per regole come il Fuoco di Precipitazione. Per gli organizzatori e i giocatori con una collezione di terreni più ampia (in particolare di elementi che bloccano realmente la linea di vista), è perfettamente accettabile includere Boschi, Barricate e Colline nello schema scelto.

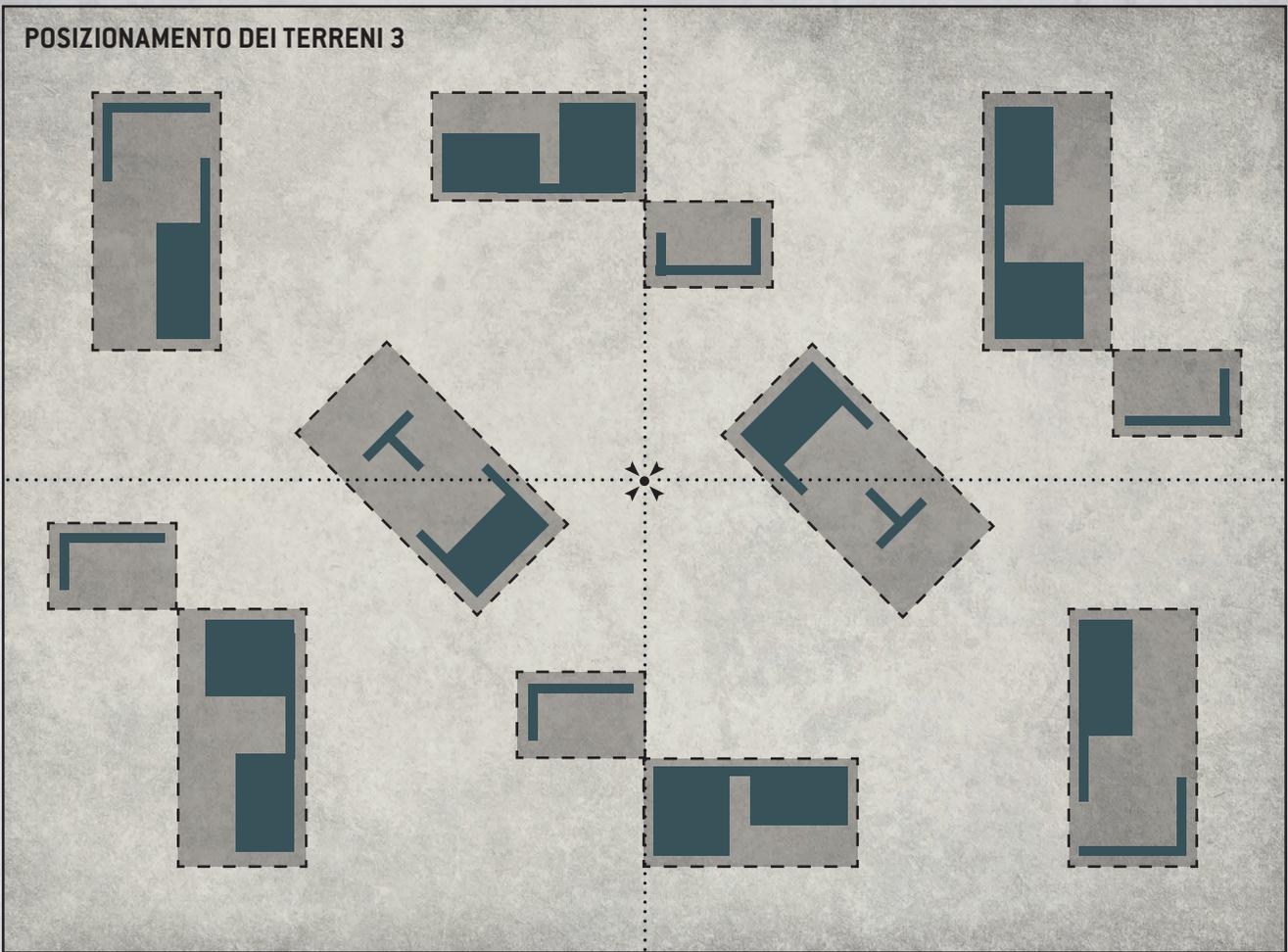
LEGENDA DEI TERRENI

Terreno ad Area	Muri consigliati per le Rovine
	

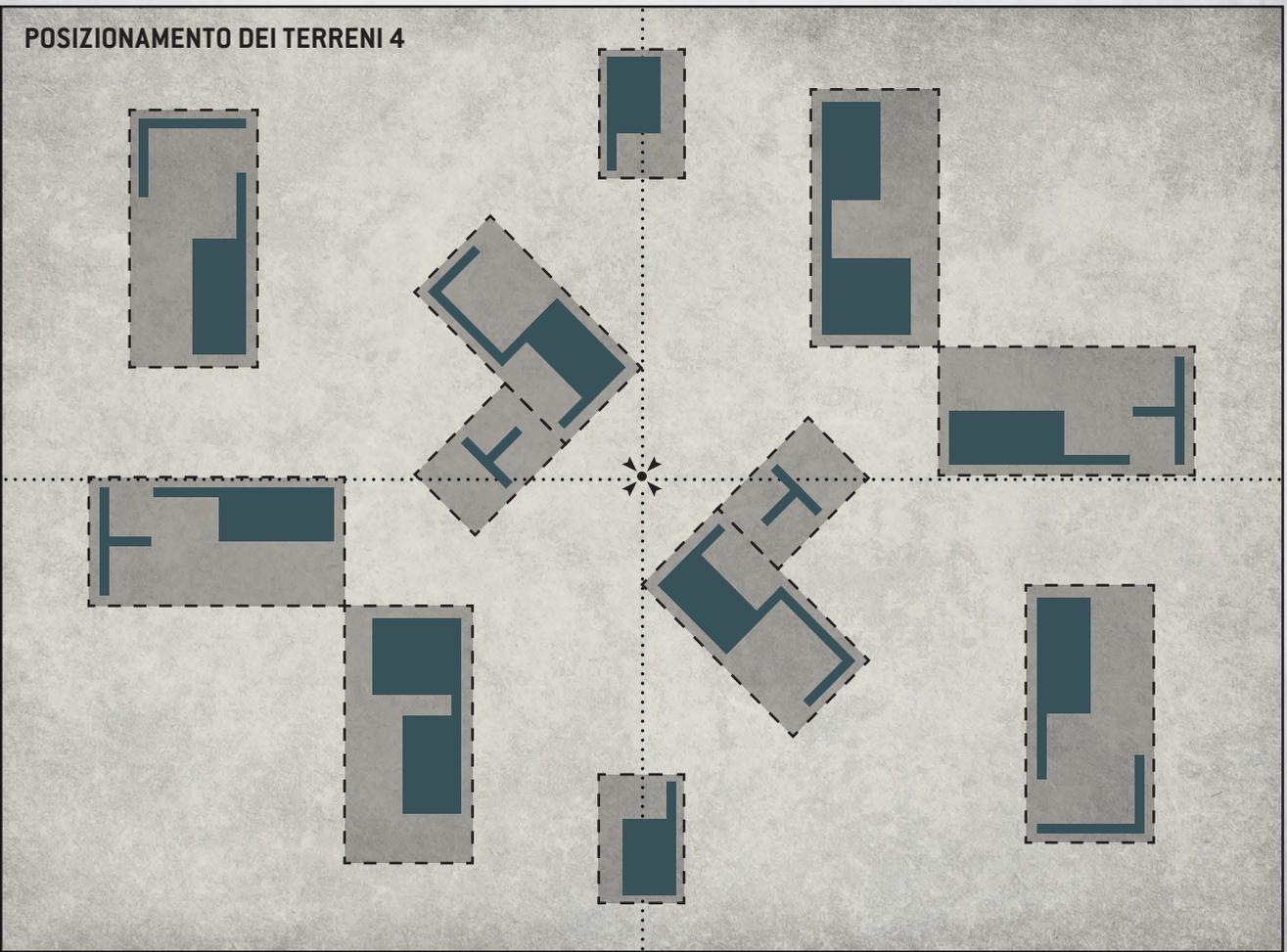
Ai fini del movimento dei modelli, le sezioni di muri mostrate come linee sottili dovrebbero essere più basse di 2" (e mai più alte di 4"), mentre quelle mostrate come rettangoli solidi devono sempre essere più alte di 4".



POSIZIONAMENTO DEI TERRENI 3



POSIZIONAMENTO DEI TERRENI 4



ABBINAMENTI E CLASSIFICHE

Ci sono innumerevoli modi in cui si può organizzare un evento di Warhammer. Anche se alcuni concetti base come l'abbinamento dei giocatori con gli stessi risultati sono abbastanza chiari, le sottigliezze sull'organizzazione di un torneo di Warhammer di successo sono in costante evoluzione. Ancora una volta, i consigli seguenti sono mirati agli organizzatori neofiti che hanno ancora bisogno di stabilire una pratica consolidata, per aiutarli a migliorare l'esperienza durante il loro torneo di Warhammer. Inoltre, questi principi vengono seguiti nella maggior parte degli eventi ufficiali di Games Workshop, e sono stati ideati per assicurarci che tutti i partecipanti, indipendentemente dalla loro posizione in classifica, vivano un'esperienza il più divertente possibile.

ABBINARE I GIOCATORI

Nella maggior parte dei tornei, durante il primo round i giocatori vengono abbinati casualmente, ma nei round successivi l'abbinamento può essere stabilito in diversi modi. Il primo metro di abbinamento sarà quasi sempre il numero di partite vinte e perse del giocatore (quindi un giocatore 3-1 verrà abbinato con un altro giocatore 3-1 e così via). Dato che spesso i round includeranno diversi giocatori con lo stesso numero di vittorie e sconfitte, ci sono molti modi per decidere gli abbinamenti, e ognuno ha un impatto diverso sull'esperienza dei giocatori durante l'evento. Consigliamo di usare i seguenti criteri per stabilire gli abbinamenti:

- **Primo** – numero di vittorie, sconfitte e pareggi di ogni giocatore
- **Secondo** – percorso delle vittorie (cioè in quali round ha vinto o perso)
- **Terzo** – a caso fra i giocatori con lo stesso punteggio

Percorso delle vittorie

Il 'percorso delle vittorie' di un giocatore non rappresenta solo quante partite ha vinto e ha perso, ma anche quando l'ha fatto. Abbinare i giocatori secondo questo criterio, oltre a far scontrare avversari con una posizione simile in classifica, ha un ottimo impatto sul divertimento complessivo dei giocatori, dato che tende ad abbinare i giocatori con un'esperienza condivisa.

Prendiamo per esempio due giocatori 3-1. Uno ha perso la prima partita: probabilmente le sue aspettative di vincere l'evento si saranno abbassate, ma sarà di buon umore dopo tre vittorie consecutive. L'altro ha vinto le prime tre partite ma poi ha perso la quarta: una bella delusione dopo un inizio 3-0. Se questi giocatori dovessero affrontarsi, c'è rischio che non si divertano, dato che sono in due stati emotivi molto diversi. Il percorso delle vittorie assicura che i giocatori inizino la successiva partita di Warhammer con un'esperienza comune su cui costruire un'amicizia.

LA CLASSIFICA

In molti tornei il Miglior Generale sarà l'unico giocatore rimasto imbattuto alla fine dell'evento. A volte, però, non ci sono abbastanza round per determinare un solo giocatore imbattuto, e spesso i giocatori vorranno conoscere la propria posizione in classifica anche se non hanno vinto l'evento. Per aiutarti ad assegnare una posizione in classifica ai giocatori con lo stesso numero di vittorie, consigliamo di usare i seguenti criteri:

- **Primo** – numero di vittorie, sconfitte e pareggi
- **Secondo** – vittorie e sconfitte degli avversari (cioè chi ha vinto più partite contro avversari che hanno vinto più partite a loro volta)
- **Terzo** – punti Vittoria totali (PV)

Nota del designer: tradizionalmente, molti organizzatori usano i PV totali o la differenza in PV per stilare la classifica. Tuttavia, raramente il numero di PV ottenuti in una partita a Warhammer 40,000 racconta la vera storia di quello scontro. Spesso è più difficile fare punti contro un avversario ostico (e quindi la vittoria, anche se più sudata, è segnata da un punteggio minore), oppure i rapporti di forza fra le due armate costringono ad attuare una strategia rischiosa che però non paga (e quindi concede all'avversario una disparità di punteggio più ampia).

Di conseguenza, consigliamo di usare i PV come metro di abbinamento (o come criterio per stilare la classifica), a meno che tu non abbia esaurito tutti gli altri criteri, oppure quando è necessario un tie-breaker addizionale (per esempio in eventi molto grandi dove è più probabile che diversi giocatori abbiano lo stesso punteggio). Il numero di vittorie degli avversari, invece, è un ottimo criterio, perché quando due giocatori hanno lo stesso punteggio l'abilità dei loro avversari è un indicatore delle sfide che hanno dovuto affrontare.

Commentario alle Regole

Ci sono innumerevoli modi di divertirsi con l'hobby di Warhammer, e un torneo accoglie ogni genere di partecipante: hobbisti talentuosi con armate bellissime, abili avversari che mirano al primo posto, giocatori occasionali che vogliono affrontare nuovi avversari e stringere amicizie (è il tipo più comune di partecipante), e perfino chi si diletta a fare l'Avvocato delle Regole! Spesso questi hobbisti scovano interazioni estreme fra le regole più inusuali di Warhammer 40,000, e ciò può creare una sfida interessante per gli organizzatori che vogliono fornire risposte chiare e un'esperienza di gioco senza intoppi per i propri partecipanti. Per l'edizione attuale, il Warhammer Design Studio ha creato il Commentario Alle Regole più approfondito e ampio della sua storia. Puoi scaricare questo documento da warhammer-community.com, e verrà rivisitato e aggiornato periodicamente per chiarire qualsiasi dubbio che potrebbe sorgere durante le partite. Se durante il tuo evento dovesse verificarsi un'interazione inusuale fra le regole, nel caso le Regole Base non fornissero una risposta chiara, ti consigliamo di consultare il Commentario alle Regole.



NOTE CONCLUSIVE

QUAL È LO SCOPO DI UN TORNEO DI WARHAMMER?

Warhammer è più popolare che mai, e questo successo ne ha ampliato la scena torneistica. Negli ultimi anni in tutto il mondo sono state giocate più di un milione di partite di torneo di Warhammer 40,000, e questo numero continuerà a crescere nel futuro. Con così tanti hobbisti di Warhammer e così tante comunità in crescita, è importante capire qual è lo scopo di un torneo. Per cominciare, il punto non è celebrare il vincitore definitivo: chi ne esce imbattuto e ottiene il titolo di Miglior Generale non necessita di altri consensi oltre al risultato stesso (dopotutto ha vinto!). Invece, quello che importa davvero è l'esperienza di ogni singolo partecipante, e capire che, per la maggior parte delle persone che partecipano a un torneo, lo scopo e il risultato sono il senso di comunità e amicizia.

Prima di tirare il primissimo dado contro un avversario all'inizio della tua avventura torneistica, ricorda due cose:

- 1) La persona dall'altra parte del tavolo condivide il tuo amore per Warhammer.
- 2) Quando la polvere si sarà posata alla fine dell'evento, quasi tutti avranno perso almeno una partita (normalmente massimo una o due persone se ne andranno senza portare a casa una sconfitta).

Sul tavolo da gioco, qualunque attività richiede un vincitore e un perdente, ma la magia di Warhammer in un evento è l'opportunità che fornisce a ogni partecipante di entrare a far parte della sua comunità, e di stringere nuove amicizie potenzialmente eterne con altri hobbisti. Come organizzatore o giocatore, se ti concentri su questa verità inconfutabile, anche se avrai perso una o due partite avrai condiviso la vittoria dell'esperienza di partecipare a un evento di Warhammer.

*Il team degli eventi di Warhammer e
il Warhammer Design Studio*

