

WARHAMMER PATROUILLES

Conseils pour jouer de petites parties de Warhammer. Version mise à jour pour la septième édition de Warhammer en Septembre 2006. Écrit par Eric Sarlin, mis en page par John Shaffer et basé sur une idée de Jeremy Vetock. Version française par Sébastien Delmas.

Depuis leur publication, les règles de Warhammer Patrouilles ont rencontré un franc succès auprès des joueurs, aussi bien dans des conventions, et des tournois que pour des parties à domicile. Mais avec la sortie de la toute nouvelle édition de Warhammer, une mise à jour s'imposait. Bien qu'il ne s'agisse en aucun cas de règles officielles, ce document regroupe les conseils pour jouer des Patrouilles dans la septième édition de Warhammer.

QUE SONT LES PATROUILLES ?

Les Patrouilles sont en fait des versions réduites des armées de Warhammer. Il s'agit de forces plus petites destinées à devenir de plus en plus importantes. Dans notre cas, une Patrouille désigne une armée dont la valeur est comprise

entre 100 et 500 points. Les Patrouilles ne sont pas assez grandes pour être appelées des armées, mais suffisent pour jouer des parties mettant en jeu des unités, contrairement aux parties basées sur des combattants individuels, comme Mordheim ou Escarmouches.

Les Patrouilles peuvent former des renforts ou des contingents auxquels sont confiées des missions particulières (comme un assassinat, un raid, un sabotage, etc.) Il peut aussi s'agir d'une armée en cours de développement.

Il est facile d'imaginer pour toutes les armées l'origine d'une force de Patrouille : un Chef orque et sa bande de guerriers, un jeune Noble haut elfe en quête d'aventures et ses suivants, un Capitaine impérial et son unité effectuant une mission de routine...

RÈGLES DE PATROUILLES

Les règles pour jouer à Warhammer Patrouilles sont les mêmes que celles utilisées pour jouer une partie standard de Warhammer. Les unités combattent en formation avec des rangs et des colonnes, et seules les unités de *tirailleurs* peuvent adopter cette formation.

En dehors des scénarios spécifiques, la seule différence concerne la taille minimale des unités et la sélection des troupes et des personnages. Une fois qu'une Patrouille est sélectionnée selon les règles données plus loin, la partie se déroule exactement comme lorsque vous jouez à Warhammer. Les listes suivantes expliquent comment sélectionner une patrouille de 1 à 199 points ou une patrouille de 200 à 500 points en utilisant le livre d'armée de votre race.



PETITES PATROUILLES (1-199 PTS)

- La Patrouille doit avoir au moins deux unités de Base
- La Patrouille ne peut pas avoir plus de 8 unités
- La Patrouille NE PEUT PAS avoir :
 - D'unités Rares ou Spéciales
 - De Seigneurs
 - De machines de guerre
 - De chars
 - De volants
 - D'objets magiques
- La Patrouille doit inclure une figurine de Commandant désignée par le joueur. Il peut s'agir soit d'un Héros dont la valeur n'excède pas 75 points (en comptant son équipement, ses améliorations, etc.) ou un Champion d'Unité. Dans ce dernier cas, le Champion doit rester au sein de son unité. Le Commandant agit exactement comme le Général de l'armée. Les armées de Rois des Tombes et des Comtes Vampires ont normalement besoin d'un Sorcier pour animer leurs morts, cependant une Patrouille n'a pas besoin d'une telle figurine. On considère que les morts-vivants ont été invoqués avant la bataille. Voir les règles spécifiques des armées plus loin pour plus de détails.
- Une Patrouille doit respecter les restrictions de sa liste d'armée sur le nombre maximum d'unités d'un type donné (par exemple, une Patrouille des Comtes Vampires ne peut avoir qu'une seule Nuée de Chauve-souris, une Patrouille de l'Empire ne peut avoir qu'une seule unité de Chasseurs...)

GRANDES PATROUILLES (200-500 PTS)

- La Patrouille doit avoir au moins deux unités de Base
- La Patrouille ne peut pas avoir plus de 10 unités
- La Patrouille peut avoir un choix Spécial et un choix Rare. Si elle n'a pas de choix Rare, elle peut avoir jusqu'à deux choix Spéciaux.
- La Patrouille peut avoir jusqu'à deux Héros, mais leur valeur combinée (en comptant leur équipement, leurs améliorations, etc.) ne doit pas dépasser 150 points. Une Patrouille ne peut jamais avoir de Seigneur.
- La Patrouille doit avoir un Commandant (voir les règles des Petites Patrouilles). Si le Commandant est un Héros, sa valeur compte dans le total de 150 points indiqué ci-dessus.
- La Patrouille peut avoir un char ou une seule machine de guerre, même si la liste d'armée permet de prendre plusieurs chars ou machines de guerre en tant qu'un seul choix d'unité, comme les Chars de Tiranoc. Dans cet exemple, une Patrouille de hauts elfes ne pourrait avoir qu'un seul Char de Tiranoc.
- La Patrouille peut avoir une seule unité de volants ou une seule créature volante.
- Une Patrouille doit respecter les restrictions de sa liste d'armée sur le nombre maximum d'unités d'un type donné (par exemple, une Patrouille des Comtes Vampires ne peut avoir qu'une seule Nuée de Chauve-souris, une Patrouille de l'Empire ne peut avoir qu'une seule unité de Chasseurs...)

PARTIES POUR GRANDES ET PETITES PATROUILLES

QU'EST-CE QUI COMPTE COMME UN CHOIX DE BASE DANS UNE PATROUILLE ?

Toutes les Patrouilles doivent avoir au minimum deux choix de troupes de Base. Les unités de Base qui ne comptent pas dans le nombre minimum devant être sélectionné (par exemple les Chiens du Chaos dans une armée du Chaos ou les Chasseurs dans une armée de l'Empire) ne comptent pas dans le total minimum d'unités de Base devant être sélectionnées. Ces unités peuvent malgré tout être incluses dans une Patrouille.

QU'EST-CE QUI COMPTE COMME UN OBJET MAGIQUE ?

Dans les règles de base de Patrouilles, les Patrouilles de moins de 200 points ne peuvent pas avoir d'objets magiques. L'exception à cette règle concerne les objets magiques accessibles aux unités, c'est-à-dire qui ne sont pas limités aux personnages et qui n'apparaissent pas dans la liste des objets magiques du livre d'armée, par exemple les lames spectrales des Revenants, les armures du Chaos, les lames des Tombes et les armes à malepierre des skavens. Il est possible de prendre dans une Patrouille des figurines équipées ainsi, qui compteront comme des objets magiques en termes de règles.

TAILLES D'UNITÉS ET OPTIONS

La taille minimale d'une unité d'une Patrouille est inférieure à celle indiquée dans les livres d'armées pour représenter les effectifs réduits et la polyvalence d'une telle force. Voyez le tableau ci-contre.

Cependant, aucune unité d'une Patrouille ne peut sélectionner d'options autres que des améliorations d'armes et d'armures, à moins que la taille de l'unité soit au moins égale au minimum indiqué dans le livre d'armée. Dans ce cas, l'unité peut sélectionner toutes les options qui lui sont normalement accessibles, comme :

- Les figurines d'état-major
- Les étendards magiques (seulement dans les Patrouilles de plus de 199 points)
- Les améliorations comme la promotion d'une unité de Chevaliers au rang du Cercle Intérieur, d'une unité de Guerriers/Chevaliers du Chaos en Élus, donner une marque du Chaos (autre que celle du Chaos Universel) à une unité, ou une Marque Sacrée à des Skinks/Saurus, etc.

Les restrictions à cette règle sont indiquées dans les Règles Spécifiques des Armées.

Notez que certaines unités ont une taille maximale. Celle-ci s'applique aussi dans le cas des Patrouilles, exactement comme dans une partie ordinaire de Warhammer.

TAILLES D'UNITÉS

Taille des socles des figurines de l'unité	Taille Minimum de l'Unité (pas sa PU)
20 x 20 mm 25 x 25 mm	3 figurines
25 x 50 mm	2 figurines
40 x 40 mm ou plus	1 figurine

RÈGLES SPÉCIFIQUES DES ARMÉES

BRETONNIENS

Les unités de Chevaliers Bretonniens peuvent avoir leur Champion gratuit seulement si l'unité est au moins de la taille minimale usuelle indiquée dans la liste d'armée.

Les Patrouilles bretonniennes ne sont pas obligées d'inclure deux personnages dont le porteur de la Grande Bannière.

Elles peuvent inclure jusqu'à deux Héros si le joueur le désire, cependant la limitation en points interdira au joueur de prendre une Grande Bannière.

Contrairement aux armées bretonniennes, les Patrouilles bretonniennes n'ont PAS droit à un personnage de plus. La seule façon d'inclure une Grande Bannière à une Patrouille est donc d'avoir un Paladin pour la porter, et un Champion d'unité qui fera office de Commandant.



Les Patrouilles de Bretonniens sont dévastatrices en charge.

HORDES DU CHAOS ET BÊTES DU CHAOS

Les Patrouilles du Chaos, comme les armées du Chaos, doivent être mortelles, bestiales ou démoniaques. Chaque Patrouille peut mélanger différents types d'unités selon les règles normales (par exemple, une Patrouille mortelle peut avoir des unités bestiales).

Un Enfant du Chaos compte comme un choix d'unité Rare. Une Patrouille ne peut jamais avoir deux Enfants du Chaos.

Les Patrouilles démoniaques sont possibles; cependant, comme aucun Héros démoniaque n'a un coût inférieur à 150 points, les Patrouilles démoniaques doivent avoir un Hurlasang comme Commandant, ou si la Patrouille vaut au moins 200 points, un Héros mortel équipé du Calice du Chaos. Pour cette raison, les joueurs trouveront sans doute plus pratique d'utiliser la liste des Légions Démoniaques de Tempête du Chaos pour créer leur Patrouille.

Les unités d'Horreurs de moins de 5 figurines ne peuvent pas avoir d'Incendiaire, les unités de 5 à 9 figurines peuvent en avoir jusqu'à 2, et les unités de 10 ou plus peuvent en avoir jusqu'à 4.

Les Patrouilles du Chaos, sauf celles d'un Commandant démoniaque, peuvent inclure un Shaggoth, qui occupera à la fois le choix d'unité Spéciale et celui d'unité Rare. Il ne peut pas être promu Champion Shaggoth.



Une Patrouille des Hordes du Chaos est composée de guerriers d'élite.



Une Patrouille de Bêtes du Chaos compte sur sa mobilité et la ruse pour l'emporter.

ELFES NOIRS

Aucune règle spécifique ne s'applique. Pensez toutefois à utiliser leurs règles mises à jour si vous possédez la première impression de leur livre de règles actuel.

HAUTS ELFES

L'Intrigue à la Cour fonctionne différemment. Si la Patrouille inclut deux Héros, déterminez comme d'habitude qui est votre Commandant. Si vous n'avez qu'un seul Héros, il sera toujours le Commandant. Si vous n'avez aucun Héros, choisissez un de vos Champions pour être votre Commandant.

Pur de Cœur n'est plus un Honneur obligatoire, mais il peut être sélectionné pour un de vos personnages si vous le désirez.

MERCENAIRES

Les Patrouilles de Mercenaires ne sont pas obligées d'avoir un Trésorier-payeur.

La Patrouille peut inclure un seul Régiment de Renom qui comptera comme un choix de Base, Spécial ou Rare selon les règles normales. La taille minimale des Régiments de Renom n'est pas modifiée par les règles de Patrouilles. Ainsi, vous devrez par exemple prendre au moins 10 Piquiers de la Garde Républicaine de Ricco, alors que vous pouvez prendre seulement 3 Piquiers de la liste d'armée Mercenaires. Les Patrouilles de Mercenaires ayant un Régiment de Renom avec un ou plusieurs Personnages spéciaux ne peuvent pas avoir d'autre Héros. Le Personnage qui mène le Régiment de Renom sera toujours votre Commandant.

Aucune autre Patrouille ne peut avoir de Mercenaires ou de Régiments de Renom (sauf si cela est spécifiquement indiqué dans la liste d'armée, comme les Tueurs Pirates de Long Drong dans l'armée de Tueurs de Karak Kadrin, ou les Gars de Ruglud dans les Durs à Kuir de Grimgor).



Cette Patrouille de Druchii jouit d'une mobilité extraordinaire.



Les Patrouilles de Hauts Elfes ont un bon commandement et des combattants aguerris.



Les Patrouilles de Mercenaires ont de nombreuses troupes différentes.

ROYAUMES OGRES

La Patrouille doit avoir au moins une unité de Buffles.

Selon les règles normales de Patrouilles, les unités d'ogres ont une taille minimale de 1 figurine et les Gnoblars une taille minimale de 3.

Les Patrouilles de moins de 200 points doivent avoir un Champion comme Commandant (sauf un Mord-nez ou un Braconnier) selon les règles normales de Patrouilles. Les Patrouilles de cette taille ne peuvent pas être menées par un Héros, car ils dépassent tous la valeur maximale de 75 points.

Les Patrouilles de 200 points ou plus peuvent être menées par un Cogneur ou un Champion (sauf un Braconnier ou un Mord-nez).

De plus, une Patrouille de 200 points ou plus peut être menée par un Mangeur d'Hommes qui fait alors office de Commandant. Il ne peut rejoindre qu'une unité de Mangeurs d'Hommes, ou agir seul.

Si un Mangeur d'Hommes ou un Champion est votre Commandant, une Patrouille de 200 points ou plus peut inclure un Chasseur ou un Boucher. Celui-ci ne peut pas servir de Commandant et son coût (y compris son équipement, ses améliorations, etc.) ne doit pas dépasser 150 points.

Une Patrouille de 200 points ou plus peut inclure une seule unité de Crache-plomb ou un Lance-ferraille Gnoblar ou un Chasseur avec lance-harpon. N'importe lequel de ces choix compte comme l'unique machine de guerre autorisée pour la Patrouille.

Lors d'une campagne, un Mangeur d'Homme faisant office de Commandant peut choisir les Archétypes indiqués dans le tableau. Notez qu'il s'agit d'une exception aux règles normales statuant que seuls les Personnages peuvent choisir des Archétypes. De plus, lors d'une campagne, un Mangeur d'Homme faisant office de Commandant effectue toujours ses jets de blessure dans le tableau des Personnages.



Une Patrouille des Royaumes Ogres compte avant tout sur la force brute.



Les Patrouilles d'Orques & Gobelins sont polyvalentes et féroces.

ORQUES & GOBELINS

Les unités de Gobelins et de Gobelins de la Nuit n'ont besoin que de 10 figurines pour sélectionner des figurines d'état-major.

Les unités de Gobelins de la Nuit de moins de 10 figurines ne peuvent pas avoir de Fanatiques. Celles de 10 à 14 figurines peuvent avoir 1 Fanatique, celles de 15 à 19 figurines 2 Fanatiques, et celles de 20 ou plus 3 Fanatiques.



Les Patrouilles des Rois des Tombes font usage de tactiques uniques.

ROIS DES TOMBES

Au combat, les armées de Khemri comptent sur leur général, leur Hiérophante et leurs Incantations. Cependant, les Patrouilles sont rassemblées pour répondre à des menaces mineures ou pour remplir des missions spécifiques, lorsque la présence de toute une armée n'est pas requise. C'est pourquoi lorsqu'une Patrouille est invoquée, des rituels complexes sont mis en œuvre et les officiers morts-vivants sont investis de pouvoirs différents. Ainsi, non seulement la magie mais également la chaîne de commandement d'une Patrouille de Khemri fonctionnent différemment de celles d'une armée de Rois des Tombes.

Les Patrouilles ne peuvent pas prendre un général et un Hiérophante selon les règles normales à cause des restrictions en points. Les Patrouilles peuvent donc être menées par un Prince des Tombes, un Porte-icône, un Prêtre-liche ou un Champion d'unité, quelle que soit la figurine servant de Commandant. Il sert à la fois de Général et de Hiérophante. Si cette figurine est détruite, les morts-vivants tomberont en poussière comme expliqué page 21 du livre d'armée.

Les Princes des Tombes et les Prêtres-liches peuvent utiliser leurs incantations.

Si un Porte-icône ou un Champion d'unité sert de Commandant (et qu'il est donc le Général et le Hiérophante), et qu'il n'y a pas de Prince des Tombes ou de Prêtre-liche dans la Patrouille, les règles d'Incantations fonctionnent différemment. Lors de chaque phase de magie, une unité de morts-vivants ayant un Champion, un porte-étendard et un musicien peut lancer n'importe laquelle des quatre Incantations comme s'il s'agissait d'un objet de sort d'une valeur de lancement d'1D6 (les Incantations des *Morts Inapaisés*, du *Juste Châtiment*, et des *Prestes Enjambées* ne peuvent être lancées que sur l'unité elle-même). Si à n'importe quel moment elle perd des figurines d'état-major, elle ne peut plus lancer d'Incantations. Lorsque vous sélectionnez votre Patrouille, rappelez-vous que seules les unités ayant la taille minimale de la liste d'armée (par exemple 10 Guerriers Squelettes) peuvent avoir un état-major.

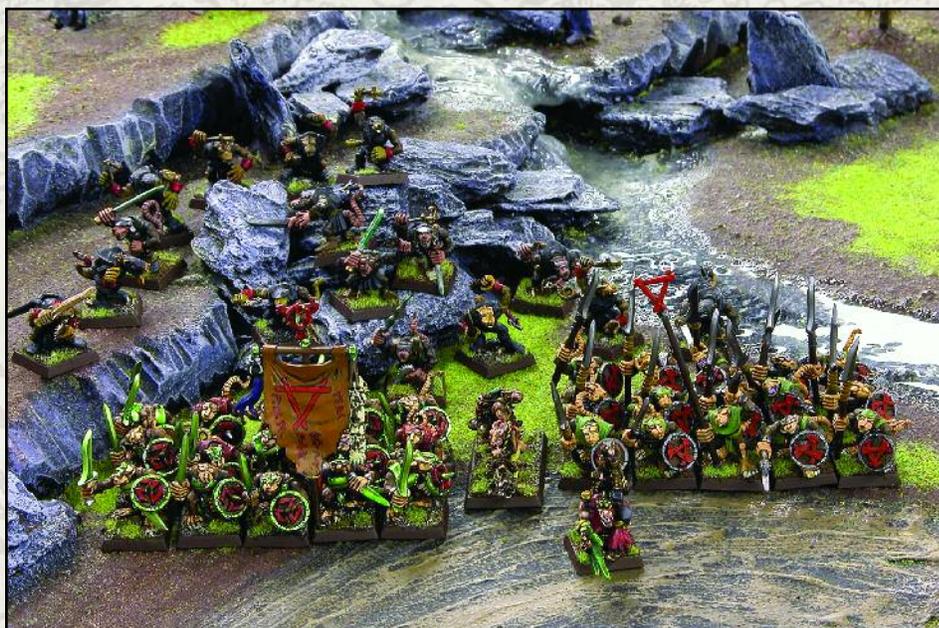
Les unités de Chars comptent comme un choix Spécial dans une Patrouille de Rois des Tombes, et il ne peut y en avoir qu'une seule. Cette unique unité peut comprendre jusqu'à 5 Chars. C'est une exception aux règles qui interdisent la présence de plus d'une machine de guerre ou char par Patrouille.

HOMMES-LÉZARDS

Les Patrouilles d'hommes-lézards peuvent être sélectionnées dans la liste d'armée normale ou dans celle des Terres du Sud.



Les Patrouilles d'Hommes-lézards sont excellentes au corps à corps et sont difficiles à démoraliser.



Les Patrouilles de Skavens misent sur le nombre et une technologie démente.



Les Patrouilles de l'Empire peuvent s'adapter à n'importe quelle situation de combat.

SKAVENS

Les unités de Guerriers des Clans ou d'Esclaves n'ont besoin que de 10 figurines au minimum pour sélectionner un état-major ou une arme régimentaire.

Le *Noyau de l'Armée* s'applique. Ces unités doivent comprendre au moins 10 figurines.

Les choix suivants comptent comme des machines de guerre et ne peuvent pas être inclus dans des Patrouilles de moins de 200 points : Lance-feu, Ratlings et Canons à Malefoudre. Seul un de ces choix peut être inclus dans une Patrouille de 200 points ou plus et compte comme l'unique choix de machine de guerre autorisé.



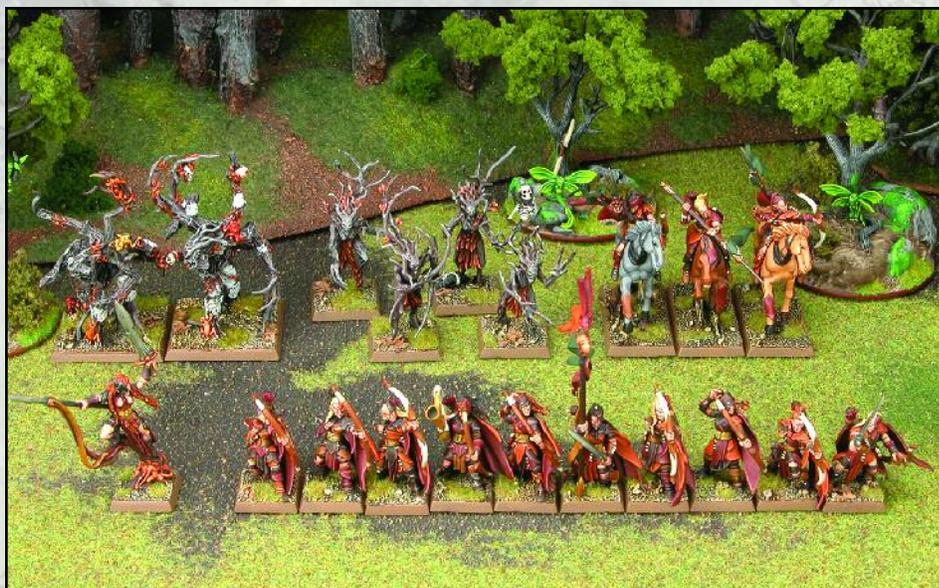
Les Patrouilles de Comtes Vampires comptent sur la peur et de redoutables personnages.

EMPIRE

Les Détachements doivent avoir au minimum 3 figurines, comme le stipulent les règles de Patrouilles. Seules les unités d'au moins 6 figurines peuvent donc avoir un Détachement.

COMTES VAMPIRES

Une Patrouille de Comtes Vampires n'a pas besoin d'inclure un Sorcier. Elle peut donc être menée par un Vampire Nouveau-né, un Seigneur Revenant, un Spectre ou un Champion d'unité aussi bien que par un Héros Nécromancien. On considère que le Sorcier qui a animé les morts se trouve non loin et qu'il a simplement envoyé cette Patrouille remplir une tâche spécifique. Cependant, la destruction du Commandant de la Patrouille entraînera la lente disparition de celle-ci, exactement comme indiqué dans les règles du livre d'armée Comtes Vampires, page 25.



Les Patrouilles d'Elfes Sylvains ont d'excellents archers et des tactiques de harcèlement redoutables.

ELFES SYLVAINS

La règle *Embuscade* ne s'applique pas.

Les Nobles d'un Clan de Danseurs de Guerre, de Changeformes ou de Chantelames ne peuvent pas servir de Commandants.

Les Cavaliers Sauvages de Kurnous peuvent prendre le musicien gratuit si et seulement si l'unité est de la taille minimale indiquée par le livre d'armée.



Les Patrouilles de Nains sont constituées de guerriers vétérans très résistants.

NAINS

Les Tueurs de Dragons et de Géants ne peuvent PAS servir de Commandants.

RÈGLES SPÉCIFIQUES DES AUTRES ARMÉES DE WARHAMMER

La Horde d'Archaon : Puisque le Canon Apocalypse compte comme deux choix Rares, il ne peut pas être pris dans une Patrouille. Les Guerriers et les Chevaliers du Chaos Élus comptent comme un choix Spécial dans une Patrouille. Elles n'ont donc pas à avoir la taille minimale indiquée par la liste d'armée pour devenir des Élus. Ne jouez pas le scénario Ralentir la Horde lors d'un combat de Patrouilles. Un Enfant du Chaos compte comme un seul choix Rare. Une Patrouille ne peut jamais avoir deux Enfants du Chaos.

L'Armée du Middenland : Les Détachements doivent avoir au moins 3 figurines. Seules les unités d'au moins 6 figurines peuvent avoir un Détachement.

L'Armée de Sylvania : Une Patrouille de Sylvania peut être menée par un Nouveau-né von Carstein, un Seigneur Revenant, un Spectre ou un Champion d'unité. La destruction du Commandant de la Patrouille provoquera la lente disparition de celle-ci, exactement comme indiqué dans les règles du livre d'armée Comtes Vampires, page 25. Une Patrouille de Sylvania place deux pions Cimetière, dont un doit se trouver sur sa moitié de table.

Cour Bubonique de Nurglitch : La Patrouille n'a pas besoin d'inclure Nurglitch.

Nains du Chaos : Aucune règle spéciale. Les Hobgobelins ne comptent pas dans le nombre d'unités de base minimales que vous devez inclure.

Culte de Slaanesh : Le Commandant doit être soit une Sorcière avec la Marque de Slaanesh, soit un Champion d'unité ayant la Marque de Slaanesh. La Patrouille ne peut pas avoir de Chevaliers du Chaos. Un Enfant du Chaos compte comme un seul choix Rare. Une Patrouille du Culte de Slaanesh ne peut jamais avoir deux Enfants du Chaos.

Légions Démoniaques : Les Hérauts Démoniaques et les Champions d'unités peuvent servir de Commandants. Les d'Horreurs ne peuvent pas être accompagnées d'Incendiaires, qui forment des unités séparées.

Armée de Croisade : Les Patrouilles de Croisade doivent inclure au moins deux unités de Chevaliers Errants. Les unités de Chevaliers Errants ne sont pas obligées de prendre une bannière en dépit de la règle spéciale de la liste d'armée. Cependant, toute unité de Chevaliers Errants d'au moins 5 figurines peut prendre un porte-étendard, qui reçoit gratuitement la Bannière d'Errance si la Patrouille a un coût supérieur à 199 points.

Durs à Kuir' de Grimgor : La Patrouille doit être menée par un Grand Chef Orque Noir, un Grand Chef Orque ou un Champion d'unité. Un Grand Chef Orque Noir monté compte comme deux choix de Héros, il ne peut donc mener qu'une Patrouille de plus de 199 points. Si un Grand Chef Orque Noir monté est le Commandant, il sera donc le seul Héros de la Patrouille. Si et seulement si le Commandant est un Grand Chef Orque, la Patrouille peut inclure un Chaman Orque. Ceci est une exception aux règles normales de la liste d'armée. N'importe quelle unité de Guerriers Orques ou d'Orques sur Sanglier peut devenir des Kostos, du moment que l'unité est de la taille minimale indiquée par la liste d'armée. La Patrouille ne peut pas avoir d'Effigie de Gork. Si la Patrouille inclut les Gars de Ruglud, Ruglud sera le Commandant, et lui et L'Astiko seront les seuls Personnages de la Patrouille.

Patrouille Maritimes des Hauts Elfes : Une Patrouille de moins de 200 points ne peut pas inclure de Rangers de Lothorn. Une Patrouille de plus de 199 points doit en prendre au moins une unité, et peut en prendre deux si elle n'inclut pas de choix Rare.

Ost Rouge de Tehenhauin : La Patrouille n'a pas besoin d'inclure Tehenhauin. Elle ne peut avoir que deux Héros, même s'il s'agit de Tupac Skinks.

Armée du Clan Eshin : La Patrouille peut être menée par un Chef, un Sorcier Eshin ou un Champion d'unité, mais jamais par un Assassin. La règle Noyau de l'Armée s'applique, et les unités de Coureurs Nocturnes du Noyau de l'Armée doivent comprendre au moins 5 figurines. La règle spéciale donnant 100 points de victoire pour chaque Personnage ennemi tué ne s'applique pas. Les unités de Guerriers des Clans et d'Esclaves doivent avoir au moins 10 figurines pour être dotées d'un état-major et d'une arme régimentaire. Les choix suivants comptent comme des machines de guerre et ne peuvent pas être inclus dans des Patrouilles de moins de 200 points : Lance-feu, Ratlings. Seul un de ces choix peut être inclus dans une Patrouille de 200 points ou plus et compte comme l'unique choix de machine de guerre autorisé.

Armée de Tueurs de Karak Kadrin : Un Tueur de Dragons ou un Champion d'unité doit être désigné pour être le Commandant. Si les Tueurs de Long Drong sont inclus, Long Drong sera le Commandant. Il sera le seul Personnage que la Patrouille pourra inclure. De la même façon, si la Hacheuse de Gobelins de Malakai est incluse, Malakai sera le Commandant. Il sera le seul Personnage que la Patrouille pourra inclure.



SCÉNARIO DE PATROUILLES – ACCROCHAGE

RÉSUMÉ

À moins que les règles de la campagne ou de la ligue indiquent le contraire, les parties de Patrouilles se jouent selon ce scénario.

ARMÉES

Ce scénario se joue entre deux Patrouilles de valeurs égales sélectionnées selon les règles données précédemment.

Lors d'une ligue ou d'une campagne, deux Patrouilles de valeurs différentes peuvent s'affronter. Lisez alors l'annotation en bas du tableau des Conditions de Victoire.

CHAMP DE BATAILLE

Le combat a lieu sur une table d'1,20m de côté. Disposez le terrain en accord avec l'adversaire.

Donnez à chaque bord de table un numéro différent entre 1 et 4. Lancez un dé. Sur un résultat de 1, le bord 1 est le nord, sur un résultat de 2, le bord 2 est le nord, etc. Relancez tout résultat de 5 ou de 6.

DÉPLOIEMENT

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, utilisez la carte A, sur un résultat de 2 ou 3, utilisez la carte B, sur un résultat de 4 ou 5, utilisez la carte C, et sur un résultat de 6, utilisez la carte D.

Chaque joueur lance un dé. Le plus haut résultat choisit d'être le joueur A ou B, et prend la (ou les) zone(s) de déploiement correspondante(s). Il déploie alors sa première unité.

Chacun leur tour, les joueurs déploient une unité. Si vous utilisez la carte D, chaque zone doit contenir au moins un tiers des unités de la Patrouille. Les Champions d'unité sont toujours déployés dans leur unité. Les Personnages peuvent être placés au sein d'une unité ou de façon indépendante. Les *éclaireurs* et les autres unités bénéficiant de règles de déploiement spéciales peuvent s'en servir.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Les joueurs lancent 1D6. Le plus haut choisit s'il joue en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Objectifs Cachés : Les Commandants ne peuvent qu'essayer de deviner l'objectif de leur adversaire. Avant le déploiement, chaque joueur lance 1D6, consulte secrètement le tableau des Objectifs et note celui qu'il a tiré. À la fin du sixième tour, les objectifs sont révélés et le gagnant est désigné !

CONDITIONS DE VICTOIRE

Selon les règles du livre de Warhammer, calculez les points de victoire pour les unités ennemies et les figurines qui ont été détruites, sont en fuite, sont sorties de la table ou ont été réduites à moins de la moitié de leurs effectifs de départ (notez qu'aucun point de victoire n'est accordé pour les quarts de table, les Commandants tués, les étendards capturés, à moins que cela ne soit précisé dans l'Objectif Caché). De plus, une Patrouille ayant rempli son objectif bénéficie d'un bonus égal à 20% de la valeur de la Patrouille adverse. Utilisez le tableau des points de victoire pour déterminer le vainqueur (E=Égalité, V=Victoire, M=Massacre).



CONDITIONS DE VICTOIRE*

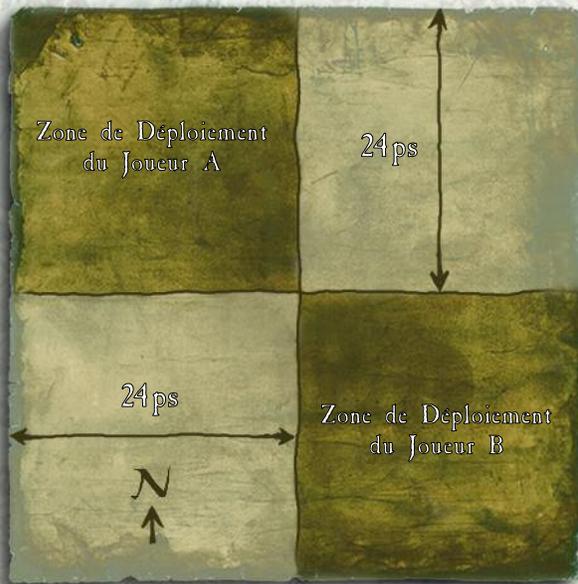
Différence de Points de Victoire	Taille de la Partie (Points)				
	1-99	100-199	200-299	300-399	400+
0-24	D	D	D	D	D
25-49	V	V	D	D	D
50-75	V	V	V	V	D
50-99	M	V	V	V	V
100-149	M	M	V	V	V
150-199	M	M	M	V	V
200+	M	M	M	M	M

*Lors d'une partie où les valeurs des Patrouilles sont différentes, utilisez la colonne correspondant à la valeur de la Patrouille ayant marqué le plus de points de victoire.

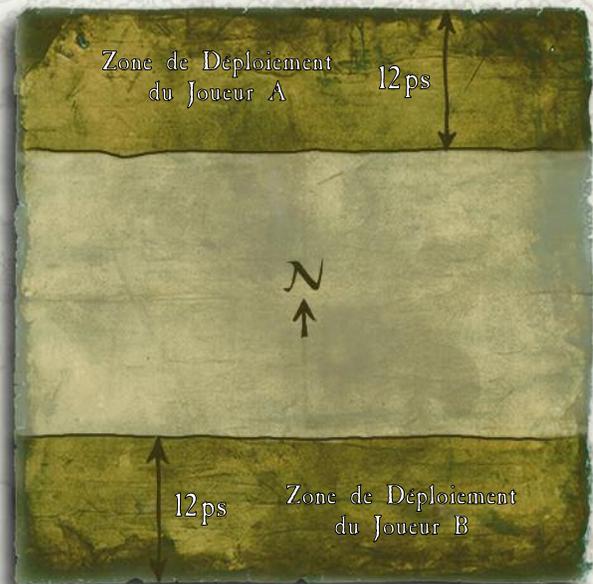


TABLEAU DES OBJECTIFS CACHÉS

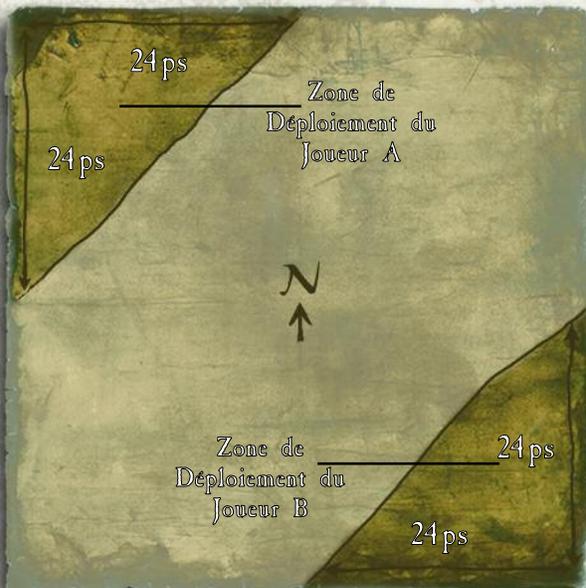
1D6	Objectif
1	Assassinat : Votre Patrouille doit éliminer le Commandant adverse, ou qu'il soit sorti de la table ou en fuite à la fin de la partie.
2	Invasion : Au moins un tiers de la PU initiale de votre Patrouille doit terminer la partie dans la zone de déploiement adverse. Les figurines en fuite ne comptent pas.
3	Capturez les Drapeaux : Votre Patrouille doit capturer au moins un étendard et en avoir le contrôle à la fin de la partie. Si votre adversaire n'a pas d'étendard, vous devez annoncer votre objectif, l'annuler et en choisir secrètement un autre que vous noterez (ne le tirez pas au hasard).
4	Annihilation : Votre Patrouille doit réduire la Patrouille adverse à 50% ou moins de sa PU initiale. Les figurines sorties de la table ou en fuite à la fin de la partie comptent comme ayant été détruites.
5	Tenir vos Positions : Votre Patrouille doit garder le contrôle du champ de bataille. À la fin de la partie, divisez la table en quatre quarts. Vous devez contrôler plus de quarts de table que l'ennemi. Pour contrôler un quart de table, vous devez avoir une unité d'une taille au moins égale à la taille minimale de départ, et pas l'ennemi. Les unités en fuite ne comptent pas. Les Personnages ne peuvent pas contrôler de quart de table.
6	Au Choix : Dites à votre adversaire que vous pouvez choisir votre objectif. Choisissez-le secrètement et ne le révélez qu'à la fin de la partie.



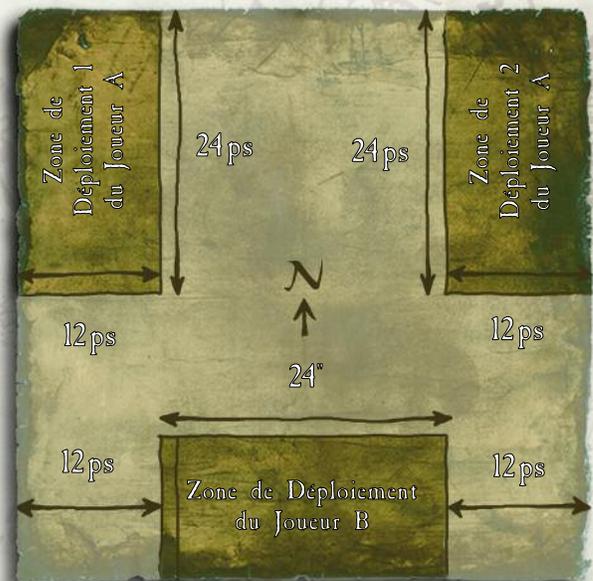
CARTE A



CARTE B



CARTE C



CARTE D

LIGUES



Participer à une ligue est une façon amusante de jouer à Warhammer et vous encourage ainsi que vos amis à peindre quelques figurines et pourquoi pas, à commencer une nouvelle armée. Les joueurs commencent la ligue avec une Patrouille de 200 points. Alors qu'ils jouent des parties, leur Patrouille grandit peu à peu. À la fin d'un mois, chaque joueur a normalement une bonne idée des forces et des faiblesses de sa Patrouille, sait quelles figurines il doit acquérir pour améliorer ses tactiques et peut ainsi débiter la collection d'une véritable armée à Warhammer. Plus important encore, il possède au bout d'un mois seulement une petite force entièrement peinte de 500 points !

STRUCTURE DE LA LIGUE

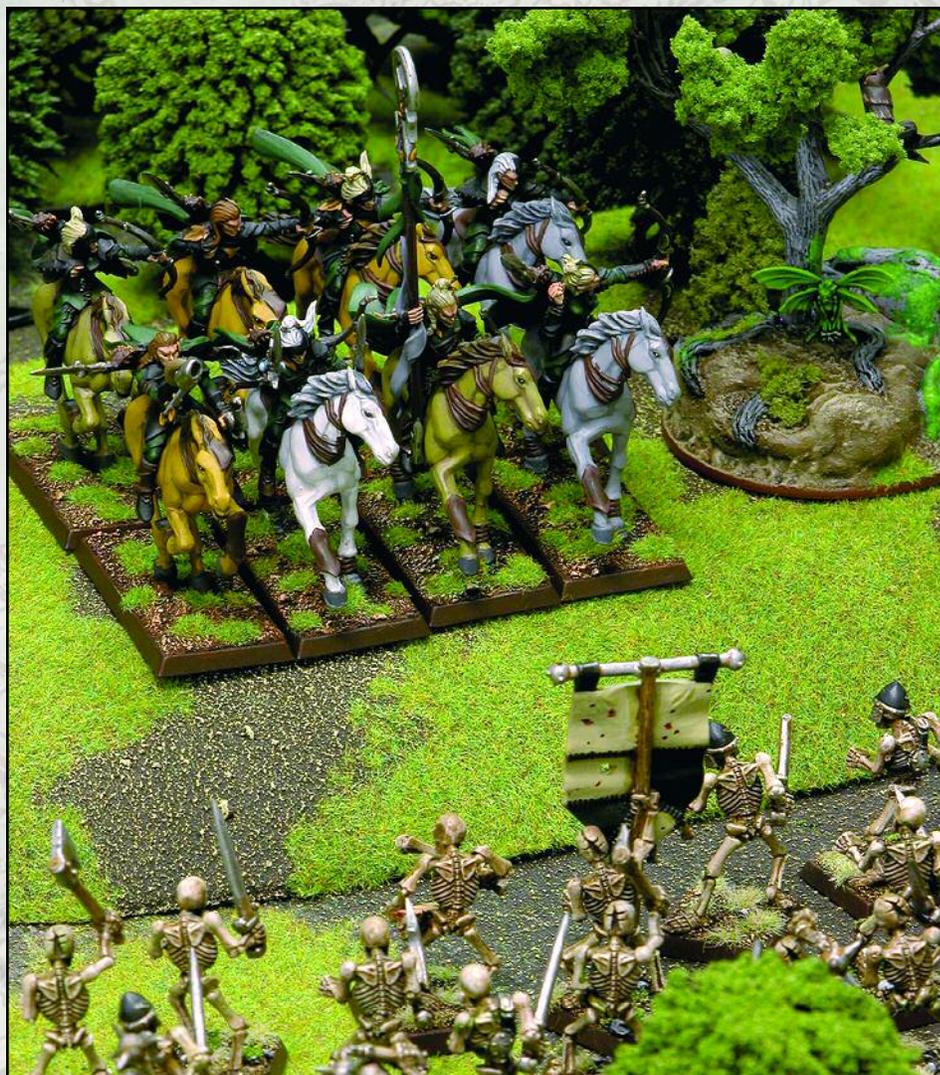
Chaque joueur sélectionne une Patrouille de 200 points selon les règles énoncées plus tôt. N'importe quel joueur peut jouer contre un autre lors d'une ligue, mais il vaut mieux que deux joueurs ne jouent pas plus de deux fois de suite l'un contre l'autre. L'organisation des parties reste à leur entière discrétion, mais les organisateurs trouveront sans doute préférable de mettre sur pied des rencontres pour faciliter le déroulement de la ligue. Il n'y a aucun calendrier à respecter, et les joueurs doivent simplement utiliser le scénario Accrochage à chaque fois qu'ils jouent.

La taille des Patrouilles augmente chaque semaine. De plus, chaque fois qu'un participant joue une partie, il ajoute à la valeur de sa Patrouille un certain nombre de points, déterminé par le fait qu'il ait gagné en réalisant un Massacre, une Victoire, ou au contraire qu'il ait perdu (voir le tableau ci-contre). Les Patrouilles sont limitées à une valeur maximale, quel que soit le nombre de parties jouées, la valeur maximale des Patrouilles est limitée. Par exemple, au milieu de la semaine 3, la Patrouille de Roger a remporté deux victoires et perdu une fois. La valeur de sa bande est donc de 435 points (400, plus 30 pour les deux victoires et 5 pour la défaite). Si Roger joue d'autres parties, la valeur de sa Patrouille pourra augmenter encore, mais pas au-delà de 450 points, qui correspond à la valeur maximale pour la semaine 3.

Au contraire des campagnes de Patrouilles, les ligues sont simples à gérer car les joueurs n'ont pas à noter l'expérience, les pertes de leurs troupes, etc.

VALEUR HEBDOMADAIRE DES PATROUILLES

Semaine	Valeur de Départ	Valeur Maximale	Points gagnés pour un Massacre	Points gagnés pour une Victoire	Points gagnés pour une Égalité	Points gagnés pour une Défaite
1	200	225	10	5	0	0
2	300	350	15	10	5	0
3	400	450	20	15	10	5
4	500	570	25	20	15	10



Chaque semaine, les joueurs commencent avec la valeur de la Patrouille indiquée, et ce quelles que soient les défaites subies et les victoires remportées lors des semaines précédentes. À chaque début de nouvelle semaine, toutes les Patrouilles ont la même valeur en points.

Les joueurs peuvent varier leur liste de Patrouille d'une partie à l'autre pour ainsi adapter leurs tactiques et leur choix de troupes à leur adversaire.

Les participants doivent noter les Massacres, les Victoires et les Défaites, ainsi que les points de ligue gagnés. Un joueur gagne 6 points de ligue pour un Massacre, 4 points de ligue pour une Victoire, 2 points de ligue pour une Égalité et 1 point de ligue pour une Défaite (et ce que l'adversaire ait réalisé un Massacre ou une simple Victoire). Les points de ligue acquis ne sont pas remis à zéro au début de chaque semaine, il est donc possible de dresser un tableau récapitulatif des points de ligue marqués par chaque joueur au cours du mois.

À la fin de la semaine 4, les deux joueurs ayant le plus grand nombre de points de ligue jouent une partie selon le scénario Escarmouche pour déterminer le champion final de la ligue. Si des joueurs sont à égalité, il faudra les départager par des parties de demi-finale.

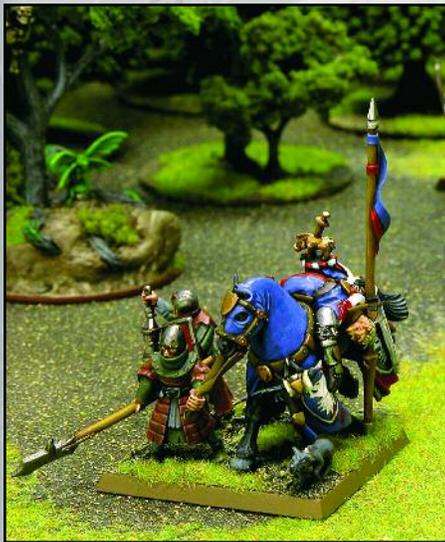


EXEMPLE DE TABLEAU DE LIGUE

Joueur	Nom de la Patrouille	Race de la Patrouille	Valeur	Nombre de Massacres (6 pts chaque)	Nombre de Victoires (4 pts chaque)	Nombre d'Égalités (2 pts chaque)	Nombre de Défaites (1 pt chaque)	Nbre de points de Ligue
Firmin	Les Os Emgé	Comtes Vampires	420	1	5	3	6	38
Archibald	Les Verts Micel	Elfes Sylvains	450	2	4	2	4	36
Kevin	Les Lézards Ticho	Hommes -lézards	435	1	3	1	5	2
Théodore	Les Nains Jaunes	Nains	410	0	1	3	1	11
Véronique	Les Sabots Thé	Chaos	400	1	2	3	4	24



CAMPAGNES



GESTION DE LA CAMPAGNE

Il n'y a pas de calendrier de rencontres à respecter. Deux joueurs peuvent se rencontrer comme bon leur semble pour jouer une partie de campagne. Cependant, deux joueurs ne peuvent pas s'affronter plus de deux fois de suite. Les parties de campagne utilisent le scénario Accrochage.

Après chaque partie et tant qu'ils sont présents tous les deux, les joueurs doivent effectuer les jets de Récupération, puis calculer et dépenser les points d'expérience acquis lors de la partie. Ils doivent noter tout cela sur leur feuille de Patrouille et ajuster en conséquence la valeur de celle-ci. Tout cela est décrit en détail dans les pages qui suivent.

Si les participants d'une campagne le désirent, ils peuvent mener leur campagne à une date et dans un lieu précis du monde de Warhammer, par exemple les frontières à l'est de l'Empire

lors de l'invasion de Manfred von Carstein, ou dans la cité de Miragliano lors de l'attaque des skavens. Cela permet d'ajouter de la profondeur à la campagne et la dote d'un historique fouillé, et peut jouer sur le décor à utiliser lors de vos parties. Et de toute façon, un tel choix n'aura aucune influence sur le déroulement de la campagne et la gestion de vos Patrouilles.



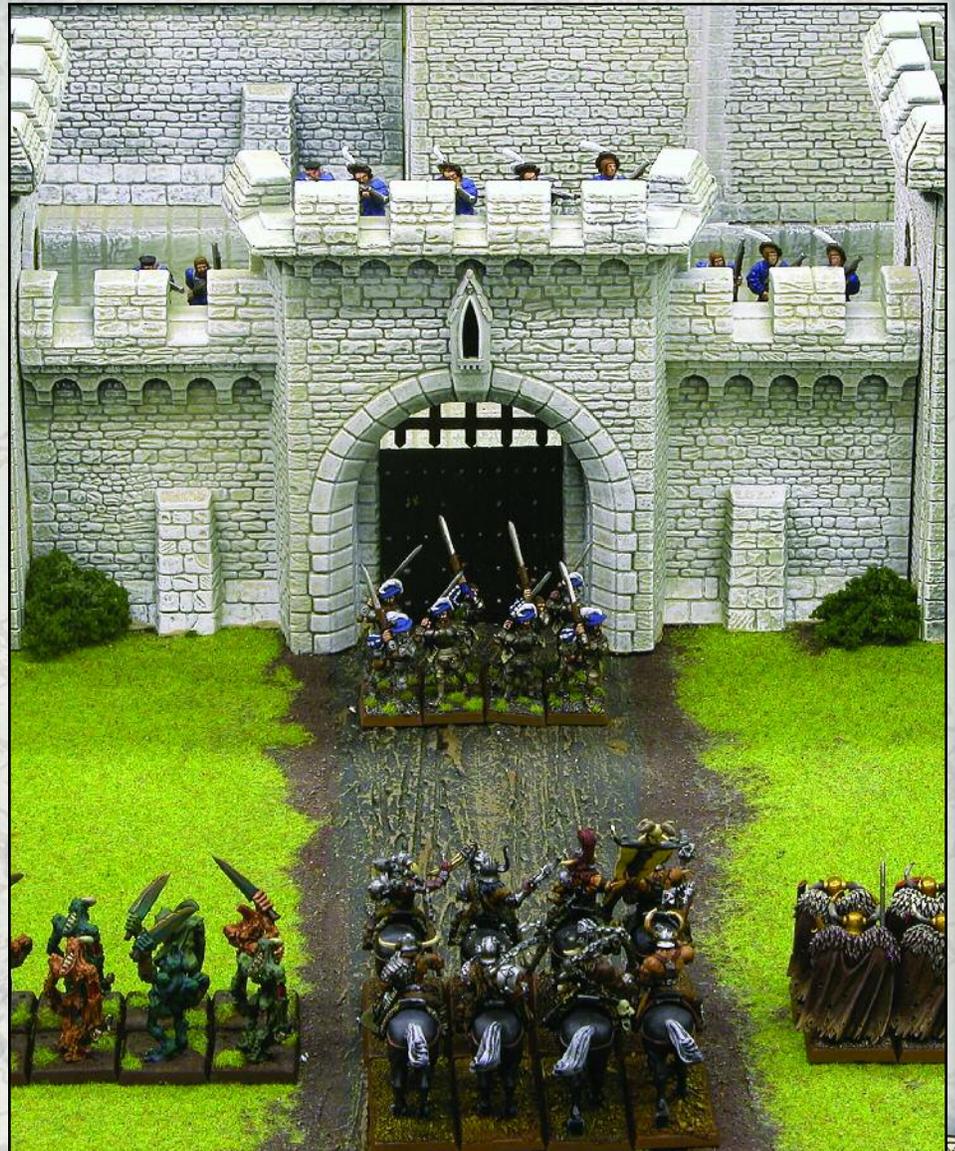
Les campagnes de Patrouilles ont quelques points communs avec les ligues. Dans les deux cas, un groupe de joueurs livre une série de parties liées pour remporter la victoire finale. Cependant, lors d'une ligue, les joueurs peuvent changer leur liste de Patrouille d'une partie à l'autre. Lors d'une campagne, ils doivent jouer chaque fois avec les mêmes troupes et les mêmes personnages. Ils doivent noter les blessures subies, les pertes, les équipements achetés, et gérer le trésor de leur Patrouille pour recruter de nouvelles unités, remplacer les effectifs des autres, afin que leur Patrouille reste en état de se battre et progresse.

COMMENCER UNE CAMPAGNE

Chaque joueur débute la campagne en créant une Patrouille de 250 points selon les règles données précédemment. La Patrouille évoluera et subira des pertes au combat, mais cette force de base sera le cœur de la Patrouille du joueur tout au long de la campagne. Les joueurs ayant des Personnages doivent également choisir un Archétype pour chacun d'entre eux (voir Archétypes et Expérience). Cet Archétype ne peut pas être changé tant que le Personnage est vivant et fait partie de la Patrouille. Il lui donne un peu plus de personnalité et des compétences uniques, qui forment un ajout intéressant à la campagne. Les points qui ne sont pas dépensés en totalité sont convertis en points d'expérience sur la base de 1 pour 1 (par exemple, un joueur ayant une Patrouille de 243 points possède un total de 7 points d'expérience).

Les points d'expérience peuvent être dépensés pour recruter plus tard de nouvelles troupes ou pour permettre à vos figurines d'acquérir des capacités spéciales.

Pour donner un fil conducteur à la campagne et créer une histoire, les joueurs sont encouragés à donner un nom à leur Patrouille, à leurs personnages et à leurs unités.



GAGNER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

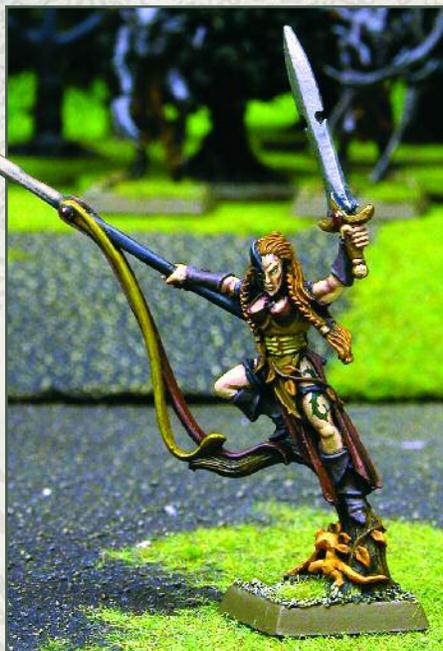
Après chaque partie, les Patrouilles gagnent de l'expérience selon leur réussite au combat. Consultez le tableau des points d'expérience pour déterminer combien de points d'expérience (XP) votre Patrouille gagne à la fin d'une partie.

TABLEAU DES XP

Résultat	XP Gagnés
Adversaire Massacré	100
Victoire	75
Égalité	50
Défaite	25

BONUS DE CHALLENGER

De plus, les Patrouilles les plus faibles ont un bonus si elles affrontent une Patrouille dont la valeur est supérieure à la leur. Avant chaque partie, les joueurs comparent les valeurs de leurs Patrouilles et calculent la différence. Le challenger gagne un bonus de points d'expérience égal au quart de cette différence (arrondissez à l'inférieur). Par exemple, une Patrouille de hauts elfes de 505 points affronte une Patrouille de nains de 625 points. Quelle que soit l'issue de la bataille, les hauts elfes auront un bonus de challenger de 30 points d'expérience ($625 - 505 = 120 / 3 = 30$).



DÉPENSER L'EXPÉRIENCE

L'expérience sert à plusieurs choses :

- Acheter des nouvelles troupes ou remplacer des pertes (1 point d'expérience est égal à 1 point de figurine).
- Acheter de l'équipement, des objets magiques ou des capacités pour les figurines de votre Patrouille (1 point d'expérience est égal à 1 point d'objet magique, d'équipement, etc.)
- Promouvoir une unité au statut de vétéran :
 - Dépenser 10 points d'expérience donne à l'unité le statut Vétéran +1
 - Dépenser 10 points d'expérience de plus fait passer l'unité au statut Vétéran +2
 - Dépenser 10 points d'expérience de plus fait passer l'unité au statut Vétéran +3
- Effectuer un jet dans le tableau d'Archétype approprié pour un Personnage de votre Patrouille (25 points d'expérience permettent d'effectuer un jet).
- Relancer les dés du tableau des Blessures des Personnages (25 points d'expérience permettent d'effectuer une relance, le nouveau résultat s'applique quel qu'il soit).

Les points d'expérience ne doivent pas forcément être dépensés dès la fin de la partie et peuvent être gardés en réserve. Par exemple, il est sage de garder au moins 25 XP pour relancer les dés dans le tableau des Blessures des Personnages au cas où votre Héros chéri trépane ou subit une blessure handicapante...

Notez que les joueurs peuvent dépenser leurs XP pour acheter des objets magiques à une seule utilisation. Une fois utilisés, ces objets doivent être effacés de la feuille de Patrouille et sont perdus. Ils ne sont pas automatiquement remplacés lors de la partie suivante. Les troupes à "une seule utilisation", comme les Fanatiques Gobelins de la Nuit, peuvent être achetées, et quel que soit leur état à la fin de la partie, elles doivent effectuer un jet de Récupération.

Après avoir dépensé leurs XP, les joueurs doivent noter le nombre qu'il leur reste sur leur feuille.





VALEUR DES PATROUILLES

Chaque Patrouille de la campagne possède une valeur variable, qui mesure son expérience et sa taille. Calculez la valeur de votre Patrouille après chaque partie en ajoutant les valeurs en points de vos figurines et les modificateurs indiqués dans le tableau ci-dessous.

Par exemple, une Patrouille de 395 points de figurines, ayant deux unités Vétéran +2 et un Personnage avec deux Archétypes au-delà de son Archétype de base vaut 485 points (395 pour les figurines, +40 pour les unités au statut Vétéran +2, +50 pour les deux Archétypes).

Les joueurs doivent calculer la valeur de leur Patrouille à la fin de chaque partie.

MODIFICATEURS DE VALEUR DE PATROUILLE

Amélioration	Augmentation de la Valeur
Pour chaque unité Vétéran +1	+10
Pour chaque unité Vétéran +2	+20
Pour chaque unité Vétéran +3	+30
Pour chaque Archétype en plus du premier de base	+25

TAILLE ET VALEUR DE LA PATROUILLE

Lors d'une campagne, la taille d'une Patrouille ne peut pas excéder 500 points. Cependant, sa valeur peut excéder ce maximum. Il est donc possible que deux Patrouilles aient la même taille, par exemple 500 points, mais des valeurs différentes à cause de l'expérience.

STATUT DE VÉTÉRAN

Les unités qui survivent apprennent rapidement et s'améliorent. Toute unité qui survit à une bataille avec plus de 50% de ses effectifs peut passer au statut de Vétéran. Si le joueur dépense 10 XP, il peut faire passer l'unité au statut Vétéran +1. Si une unité de statut Vétéran +1 survit à une autre bataille avec plus de 50% de ses effectifs, elle peut passer au statut Vétéran +2 pour 10 autres XP. Si une unité de statut Vétéran +2 survit à une autre bataille avec plus de 50% de ses effectifs, elle peut passer au statut Vétéran +3 pour 10 autres XP. C'est le meilleur niveau qu'elle puisse atteindre.

Pour chaque niveau de Vétéran, l'unité peut relancer un dé pour toucher, pour blesser, pour effectuer une sauvegarde d'armure ou pour passer un test de Commandement une fois par partie. Par exemple, une unité de Guerriers du Chaos de statut Vétéran +3 pourrait relancer trois dés par partie (comme un jet pour blesser, une sauvegarde d'armure ratée et un des 2D6 d'un test de moral raté).

Les joueurs ayant des unités jouissant du statut de Vétéran peuvent augmenter la taille de leur unité simplement en dépensant des XP pour ajouter de nouvelles recrues. Elles coûtent le prix indiqué dans la liste d'armée.

Si lors d'une partie une unité au statut de Vétéran perd 50% ou plus de ses figurines, elle perd son statut de Vétéran. Les points que coûtait leur statut de Vétéran sont déduits de la valeur de la Patrouille. Notez que ceci est déterminé après que l'unité a effectué ses jets de récupération. Ainsi, une unité peut être complètement annihilée, mais tant que plus de 50% de ses figurines réussissent leur jet de récupération, l'unité ne perd pas son statut de Vétéran. Elle apprend autant de ses victoires que de ses défaites!

ARCHÉTYPES ET AVANCEMENT

Lorsqu'un Personnage rejoint une Patrouille, lors de sa création ou au cours de la campagne, le joueur doit lui choisir un Archétype représentant sa personnalité. Cela donne au Personnage une compétence de départ et lui permet d'en acquérir d'autres au fur et à mesure de la campagne. Consultez le tableau des Archétypes pour voir lesquels sont disponibles pour votre Patrouille. L'Archétype d'un Personnage ne peut jamais changer au cours d'une campagne, mais il est possible d'avoir deux Personnages avec des Archétypes différents.

Notez le nombre de parties que livre votre Personnage. Chaque fois qu'il survit à trois batailles (après récupération), vous pouvez lui acheter une nouvelle compétence pour 25XP en effectuant un jet dans le tableau de son Archétype. Les compétences ne sont jamais perdues, à moins que votre Personnage obtienne un résultat Amnésie sur le Tableau des Blessures de Personnages. Un personnage ne peut jamais avoir plus de 6 compétences (c'est-à-dire les cinq compétences du tableau de son Archétype et sa compétence de départ).

Les Personnages ayant plus d'une compétence ou ayant une compétence et des règles spéciales peuvent les utiliser toutes au cours du même tour s'ils le désirent. Par exemple, un Sorcier peut utiliser ses compétences Contre-magie et Dissipateur lors d'un même tour. Cependant, les effets des compétences et des règles spéciales ne s'ajoutent pas. En d'autres mots, un Archétype permettant une relance ne peut pas s'ajouter à une capacité spéciale permettant elle aussi une relance dans les mêmes circonstances. De la même façon, si par exemple un Aspirant Champion de Khorne sujet à la frénésie gagne une compétence le dotant de la frénésie, cela n'a aucun effet supplémentaire. Dans le même ordre d'idée, si par exemple un Personnage ou son unité suit une règle spéciale lui conférant un bonus à sa distance de charge, il ne peut pas se servir en plus de la compétence Charge Féroce : il doit choisir l'un ou l'autre des deux effets lorsqu'il détermine sa distance de charge.

Certaines compétences des Archétypes affectent la psychologie d'un Personnage ou sa capacité à réussir des tests de Cd. Les Personnages *immunisés à la psychologie* ou qui d'une façon ou d'une autre ne sont pas affectés par les effets d'une telle compétence peuvent relancer le dé dans le tableau de l'Archétype. Cependant, un Personnage ne peut jamais changer sa compétence de départ, même si elle lui est inutile.

Notez aussi que des compétences, comme celle de l'Archétype Barbare *Connaissance du Terrain* permettent de changer certaines règles du scénario joué. Si les joueurs ont chacun un Personnage ayant une telle compétence (ou deux compétences différentes ayant le même effet), elles s'annulent. Par exemple, si les deux joueurs ont un Personnage avec *Connaissance du Terrain*, le décor est placé avec l'accord des deux joueurs, et aucun des deux ne peut le placer comme il l'entend.

Ci-dessous se trouve un tableau des Archétypes accessibles aux différentes armées. À moins que le contraire ne soit précisé, une compétence ne fonctionne que si le Personnage est présent sur la table, et n'ont plus d'effet s'il est retiré du jeu, qu'il sort, etc.



TABLEAU DES ARCHÉTYPES

Race de la Patrouille	Barbare	Intellectuel	Intimidateur	Magicien	Noble	Psychopathe	Rusé	Vétéran
Bêtes du Chaos	X		X	X		X	X	X
Bretonniens		X		X	X			X
Nains du Chaos	X		X	X		X	X	
Elfes Noirs		X	X	X		X	X	
Mercenaires	X	X		X			X	X
Nains	X	X			X			X
Empire	X	X		X	X		X	X
Hauts Elfes		X		X	X		X	X
Hordes du Chaos	X		X	X		X		X
Hommes-lézards		X		X			X	X
Royaumes Ogres	X		X	X		X		X
Orques & Gobelins	X		X	X		X		X
Skavens	X		X	X		X	X	
Rois des Tombes	X	X			X		X	
Comtes Vampires	X	X		X	X			
Elfes Sylvains		X		X	X		X	X
La Horde d'Archaon	X		X	X		X		X
Armée du Middenland	X	X		X	X		X	X
Armée de Sylvania	X	X		X	X			
Culte de Slaanesh		X	X	X		X	X	
Légions Démoniaques	X	X		X			X	
Armée de Croisade	X	X		X	X			
Durs à Kuir' de Grimgor	X		X	X		X		X
Patrouille Maritime		X		X	X		X	X
Clan Eshin	X	X	X	X		X	X	
Armée de Tueurs de Karak Kadrin	X	X			X	X		
Cour Bubonique de Nurglitch			X	X		X	X	
Ost Rouge de Tehenhauin		X		X			X	X

ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES

INTELLECTUEL

Les Personnages Intellectuels ne sont pas forcément des universitaires, mais sont plutôt versés dans l'art de la guerre et perçoivent le champ de bataille comme un échiquier géant sur lequel mettre en application leurs stratégies.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Avantage du Terrain : Le joueur peut choisir d'être le joueur A ou le joueur B lors du scénario Accrochage.



Un Intellectuel de l'Empire

1D6 Compétence

- Déploiement Rapide :** Après le déploiement mais avant le début de la partie, une unité ou figurine amie à moins de 12 ps du Personnage peut effectuer un mouvement gratuit jusqu'à 2D6 ps.
- Prise de Flanc :** Une unité de la Patrouille ayant une PU inférieure ou égale à 10 peut servir à effectuer une attaque de flanc. Elle peut entrer en jeu par n'importe quel bord de table au choix du joueur sur un résultat de 6 au tour 2, de 5+ au tour 3, de 4+ au tour 4, de 3+ au tour 5 et de 2+ au tour 6. Si l'unité n'apparaît pas, elle s'est perdue et doit effectuer un test de Récupération comme si elle avait été éliminée au combat.
- Perception :** Une fois par partie, le joueur peut déclarer que son personnage emploie son talent. Son adversaire doit alors révéler tous les "secrets" de ses unités à moins de 18 ps du personnage (comme les objets magiques, les Assassins, les Fanatiques, etc.).
- Intelligence Martiale :** L'adversaire doit révéler son objectif caché au joueur dont un Personnage possède cette compétence.
- Supériorité Stratégique :** Le joueur peut choisir d'utiliser la carte A, B, C ou D lors du scénario Accrochage.
- Au Choix :** Le joueur peut choisir une des compétences de ce tableau.

VÉTÉRAN

Les Personnage Vétérans ont connu bien des batailles au cours des décennies, et il est très difficile de briser leur résolution. Bien que l'âge ait pu émauser quelque peu leur agilité et leur forme physique, ils n'abandonneront pas facilement le combat.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Volonté de Fer : Le Personnage et l'unité qu'il commande réussissent automatiquement le premier test de *panique* qu'ils doivent effectuer.



Un Vétéran Nain

1D6 Compétence

- Plan bien Huilé :** Le joueur peut choisir son Objectif Caché lors du scénario Accrochage.
- Sans Peur :** Le Personnage et l'unité qu'il commande réussissent automatiquement le premier test de *terreur* ou de *peur* qu'ils doivent effectuer.
- Discipliné :** Le Personnage et l'unité qu'il commande peuvent relancer un test de Commandement raté pour éviter de poursuivre un ennemi *démoralisé*.
- Coup Puissant :** Une fois par partie, le Personnage et l'unité qu'il commande peuvent relancer tous leurs jets pour blesser lors de la phase de corps à corps.
- Combattants Endurcis :** Une fois par partie, le Personnage et l'unité qu'il commande peuvent relancer tous leurs jets pour toucher lors de la phase de corps à corps.
- Au Choix :** Le joueur peut choisir une des compétences de ce tableau.

INTIMIDATEUR

Les Intimideurs commandent leurs hommes par la terreur et les menaces. La plupart des soldats qui servent sous leurs ordres sont tout autant terrifiés par l'ennemi que par l'officier qui les commande.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Pillard : Après avoir déterminé son Objectif Caché, le joueur peut le remplacer par l'objectif Invasion s'il le désire.



Un Intimideur du Chaos

1D6 Compétence

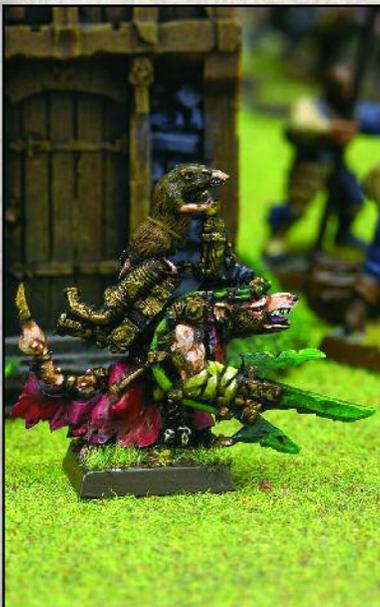
- 1 **Tenez Bon!** Une fois par partie, le Personnage et son unité peuvent relancer un test de *moral* raté.
- 2 **Exécuteur :** Après avoir calculé la résolution du combat mais avant d'effectuer le test de *moral*, le Personnage peut exécuter un nombre de figurines de son unité inférieur ou égal à sa valeur d'Attaques. Les figurines sont automatiquement retirées du jeu et ne comptent pas dans la résolution du combat. Pour chaque figurine exécutée pour avoir échoué au combat, déduisez 1 du résultat des dés du test de *moral* de l'unité de l'Intimideur. Les figurines exécutées effectuent un test de Récupération normal.
- 3 **Charge Frénétique :** Une fois par partie, le Personnage et son unité peuvent ajouter 1D3ps à leur mouvement de charge, mais ils ne toucheront alors que sur des résultats de 5 ou 6 lors du premier round de corps à corps.
- 4 **Tenez vos Positions!** Toute unité amie en fuite, même à moins de 25% de ses effectifs, située à moins de 12 ps du Personnage se rallie automatiquement, à condition que celui-ci ne soit pas en fuite.
- 5 **Coup Destructeur :** Une fois par partie, le Personnage peut échanger toutes ses Attaques contre une seule ayant un bonus de +3 en Force (aucun autre bonus de Force ne s'applique, comme par exemple celui conféré par une arme lourde).
- 6 **Au Choix :** Le joueur peut choisir une des compétences de ce tableau.

RUSÉ

Bien que certains puissent le traiter de lâche, ce héros maîtrise parfaitement les tactiques de feintes, d'embuscade et de manœuvres trompeuses.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Retraite : Toute unité ou figurine de la Patrouille, même à moins de 25% de ses effectifs, se ralliera automatiquement après avoir *fui* lors d'une réaction à une charge. La *cavalerie légère* peut utiliser cette compétence et se déplacer lors du même tour.



Un Skaven Rusé

1D6 Compétence

- 1 **Plan Rusé :** Le joueur peut choisir son Objectif Caché lors du scénario Accrochage.
- 2 **Dans le Blanc des Yeux :** Toute unité de la Patrouille équipée d'armes de tir peut choisir de *maintenir sa position et tirer* quelles que soient les circonstances (elle peut tirer même si l'adversaire est à moins de la moitié de sa distance de charge, si ce dernier les charge suite à la poursuite d'un ennemi en fuite, etc.) De plus, l'unité ignore le malus de -1 pour toucher lorsqu'elle *maintient sa position et tire*.
- 3 **Selon mes Termes :** Le joueur n'est jamais surclassé lors d'une partie de campagne. Tant que le Personnage Rusé prend part au combat, l'adversaire doit retirer des troupes de sa liste afin que la Valeur de sa Patrouille n'excède pas celle de la Patrouille du Personnage Rusé.
- 4 **Discret :** Le Personnage peut refuser un défi et rester malgré tout au contact de l'ennemi, au premier rang, pour se battre.
- 5 **Pressez votre Avantage :** Chaque fois que la Patrouille remporte une Victoire ou effectue un Massacre, elle gagne 25 XP supplémentaires. Cette compétence fonctionne même si le Personnage n'est pas présent sur la table à la fin de la partie, cependant, il doit survivre à la bataille pour que ce gain de points d'expérience soit effectif.
- 6 **Au Choix :** Le joueur peut choisir une des compétences de ce tableau.

BARBARE

Les Barbares viennent de terres sauvages ou sont habitués à se battre instinctivement. Ils comptent sur des charges massives, la férocité et le poids du nombre pour gagner le combat.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Bravade : Le Personnage et l'unité qu'il commande réussissent automatiquement le premier test de *panique* qu'ils doivent effectuer.



Un Orque Barbare

1D6 Compétence

- | | |
|---|---|
| 1 | Charge Furieuse : Une fois par partie, le Personnage et son unité peuvent ajouter 1D3 ps à leur mouvement de charge. |
| 2 | Connaissance du Terrain : Le joueur peut disposer comme il le souhaite le décor sur la table. |
| 3 | On va Là ! Le joueur peut décider quel bord de table représente le nord après que le décor a été placé, et peut choisir sa zone de déploiement (ou ses zones s'il s'agit de la carte D). |
| 4 | Puissance de la Horde : Une fois par partie, l'unité commandée par le Personnage peut doubler son bonus de rangs (jusqu'à un maximum de +6), à condition que sa PU soit au moins égale à 15. |
| 5 | Berserk : Une fois par partie, le Personnage et son unité peuvent livrer un round de corps à corps en suivant les règles de <i>frénésie</i> . Le joueur doit déclarer qu'il utilise cette compétence avant le début du round de corps à corps. |
| 6 | Au Choix : Le joueur peut choisir une des compétences de ce tableau. |

NOBLE

Pour un héros Noble, l'honneur est plus important que la victoire ou la vie. C'est une grande qualité qui peut toutefois se révéler parfois handicapante sur le champ de bataille.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Noblesse Oblige : La Patrouille ne peut jamais avoir comme Objectif Caché Assassinat. Si cet objectif est tiré, le joueur doit en choisir un autre. De plus, la noblesse du Personnage force le respect de ses troupes. Il réussira automatiquement ses jets *Attention Messire*, même si son unité compte moins de cinq figurines.



Un Noble Haut Elfe

1D6 Compétence

- | | |
|---|--|
| 1 | Duelliste : Lorsqu'il se bat en défi, le Personnage ajoute +1 à ses jets pour toucher. Ce bonus ne s'applique pas à sa monture. |
| 2 | Mépris des Lâches : Toute unité qui choisit de <i>fuir</i> en réponse à une charge du Personnage ou de son unité attire son mépris. Le Personnage et son unité sont sujets à la <i>haine</i> de l'unité qui s'est enfuie jusqu'à la fin de la partie. |
| 3 | Combat Honorable : Les Personnages Nobles essaient souvent de livrer combat à l'écart des villages et des zones habitées. Le joueur peut choisir d'utiliser la carte A, B, C ou D lors du scénario Accrochage, et peut décider d'être le joueur A ou le joueur B. |
| 4 | Gentleman : Le Personnage et son unité réussissent automatiquement leurs tests de Commandement pour éviter de poursuivre une unité en fuite. |
| 5 | Challenger : Le Personnage doit toujours accepter un défi. Cependant, lorsqu'il se bat en défi, il gagne un bonus de +2 à sa valeur de Commandement (maximum 10). |
| 6 | Au Choix : Le joueur peut choisir l'une des compétences de ce tableau. |



PSYCHOPATHE

Certains héros sont dévorés par leurs propres démons. Il peut s'agir de psychoses, de croyances profondément ancrées, de codes de conduite stricts, et même parfois de véritables démons ! Quel que soit le cas, ces personnages ont un comportement imprévisible sur le champ de bataille.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Poursuite Viciieuse : Le Personnage et son unité doivent toujours poursuivre un ennemi en fuite, et peuvent ajouter 1D3 ps à leur mouvement de poursuite.



Un Homme-bête Psychopathe

1D6 Compétence

- | | |
|---|---|
| 1 | Téméraire : Une fois par partie, le Personnage et son unité peuvent relancer un test de <i>moral</i> raté. |
| 2 | Fou : Une fois par partie, le Personnage et son unité peuvent livrer un round de corps à corps en suivant les règles de <i>frénésie</i> . Le joueur doit déclarer qu'il utilise cette compétence avant le début du round de corps à corps. |
| 3 | Meurtrier : S'il le désire, le joueur peut toujours remplacer son Objectif Caché par Annihilation lors d'un scénario Accrochage. |
| 4 | Résistant : Le Personnage peut relancer un résultat obtenu sur le Tableau des Blessures des Personnages. Le second résultat s'applique. Évidemment, cette compétence n'est utile que lorsque le Personnage a été éliminé au cours du combat. |
| 5 | Déterminé : Une fois par partie, le Personnage et son unité peuvent livrer un round de corps à corps en étant <i>tenaces</i> . |
| 6 | Au Choix : Le joueur peut choisir une des compétences de ce tableau. |

MAGICIEN

Seuls les Sorciers peuvent choisir cet Archétype. Les Personnages qui ne sont pas des Sorciers mais qui sont liés à la magie tels les Princes des Tombes, les Prêtres-guerriers, les Maîtres des Runes... ne peuvent pas choisir cet Archétype. Les Magiciens sont versés dans la sorcellerie et la connaissance des arcanes.

COMPÉTENCE DE DÉPART

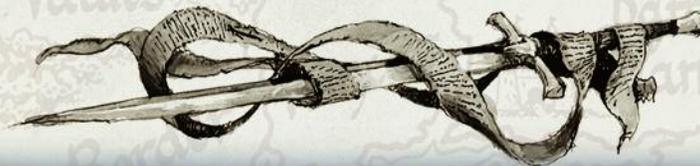
Maître des Vents : Tant que le Personnage est sur la table, le joueur peut relancer tout résultat obtenu sur le tableau des Fiascos. Le second résultat s'applique.



Un Magicien Homme-lézard

1D6 Compétence

- | | |
|---|---|
| 1 | Annulateur : Une fois par partie, le joueur peut ajouter un dé à sa réserve de dés de Dissipation. |
| 2 | Catalyseur : Une fois par partie, le Sorcier génère un dé de Pouvoir supplémentaire qui s'ajoute à la réserve de dés de Pouvoir disponibles pour tous les Sorciers. |
| 3 | Potentiel : Le Sorcier a le talent nécessaire pour devenir un mage renommé. Si le joueur dépense 75XP supplémentaires, le Personnage gagne un niveau de magie. Le joueur n'est pas obligé de dépenser immédiatement ces XP et peut le faire plus tard dans la campagne, du moment que le Sorcier est toujours en vie. L'augmentation de niveau ne change pas le profil du Sorcier, mais lui permet de connaître un sort supplémentaire, de générer un dé de Pouvoir supplémentaire (et éventuellement un dé de Dissipation). Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Sorcier et par Campagne. |
| 4 | Divination : Le Personnage peut espionner l'ennemi grâce à ses talents de devin. À chaque partie, l'adversaire doit révéler son Objectif Caché au joueur dont un Sorcier possède cette compétence. |
| 5 | Contre Sort : Une fois par partie, le Sorcier peut ignorer le fait qu'un sort ait été lancé grâce à un <i>pouvoir irrésistible</i> pour tenter de le dissiper. |
| 6 | Au Choix : Le joueur peut choisir une des compétences de ce tableau. |



RÉCUPÉRATION DES UNITÉS

Toute figurine autre qu'un Personnage qui est retirée du jeu (perte, fuite hors de la table) doit effectuer un jet de Récupération. Le fait qu'une figurine ait été éliminée ne signifie pas qu'elle est bel et bien morte. Lancez 1D6 par figurine retirée de la table. Sur un résultat de 1 ou 2, elle est effectivement morte et doit être rayée de votre feuille de Patrouille. Sur un 3+, elle survit.

Les équipes qui forment les machines de guerre et leurs servants, les chars et leur équipage (mais pas les Personnages montés sur un char, qui effectuent un test séparé), les Salamandres, les monstres et leurs maîtres des bêtes, etc. réussissent automatiquement leur jet de Récupération si l'équipe a perdu moins de la moitié de son total de PV. Par exemple, un canon avec 3PV et ses trois servants avec 1PV réussit son jet de Récupération si l'équipe perd 1 ou 2PV sur son total de 6. Dans tout autre cas elle doit effectuer un jet de Récupération et soit toute l'équipe s'en sort (si le test est réussi), soit elle est intégralement retirée (s'il échoue).

Suite aux jets de Récupération, les joueurs doivent vérifier les nouvelles tailles de leurs unités. Si une unité tombe en-dessous de sa taille minimale, le joueur peut dépenser des XP pour recruter de nouvelles figurines pour atteindre le seuil requis. S'il n'a pas assez de XP ou ne souhaite pas les dépenser, l'unité perd son état-major si elle est en-dessous de la taille minimale indiquée dans la liste d'armée. Si elle est en-dessous de la taille minimale indiquée par les règles de Patrouilles, elle est perdue ainsi que ses points.

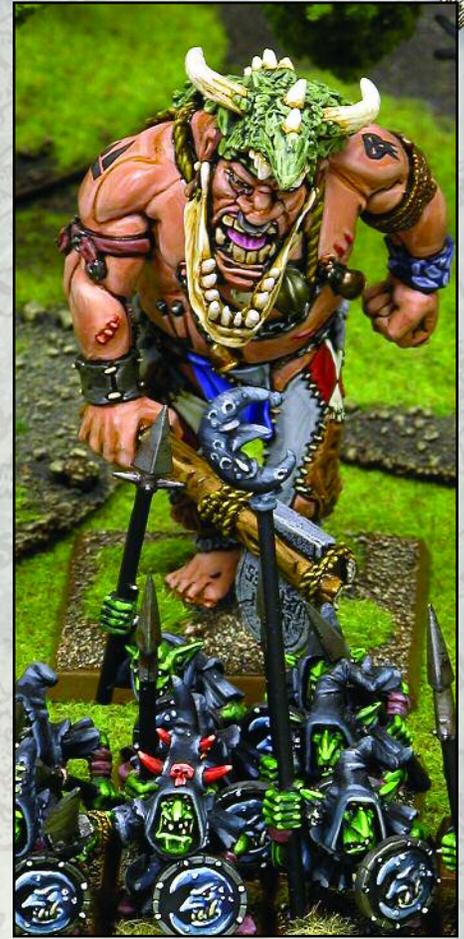
Une fois les jets de Récupération effectués et les XP dépensés, les joueurs mettent à jour leur feuille de Patrouille, effacent les unités perdues, notent les nouvelles troupes recrutées et calculent la nouvelle valeur de leur Patrouille.

PERSONNAGES ET BLESSURES

Les Personnages sont plus résistants que les troupes ordinaires et ne font pas leurs jets de Récupération de la même façon. Lorsqu'un Personnage est retiré du jeu, lancez 1D66 à la fin de la partie et consultez le tableau des Blessures des Personnages pour voir ce qui lui arrive (Décidez quel dé fait office de dizaines et quel dé fait office d'unités pour votre jet).

Appliquez les effets de la blessure immédiatement. À moins que le contraire ne soit indiqué, les effets sont permanents. La plupart des effets se cumulent. Par exemple, un Personnage qui subit trois fois l'effet Nerveux perdra 3 points en Initiative. De la même façon, s'il subit trois Vieilles Blessures, il lancera 3D6 au début de chaque partie et devra manquer la bataille si un ou plusieurs des dés indiquent un 1.

Si un Personnage subit trop de blessures, le joueur peut décider de l'abandonner. De même, si une des caractéristiques d'un Personnage est réduite à 0 (sauf si elle était déjà de 0), le Personnage doit être retiré de la feuille de Patrouille. Il est considéré comme mort, mais son équipement et ses objets magiques peuvent être conservés et réutilisés par un autre Personnage de la Patrouille.

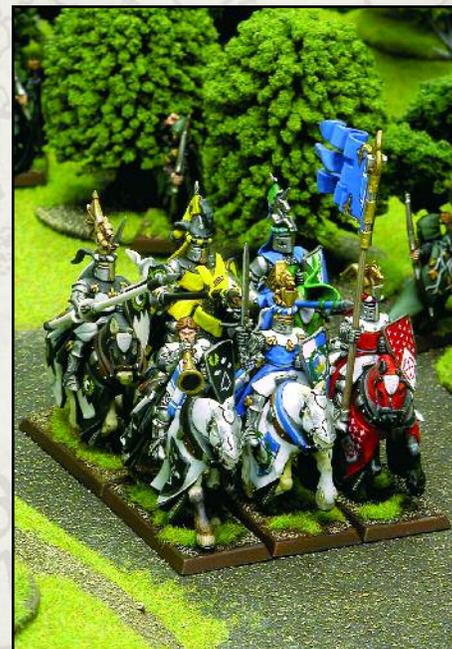


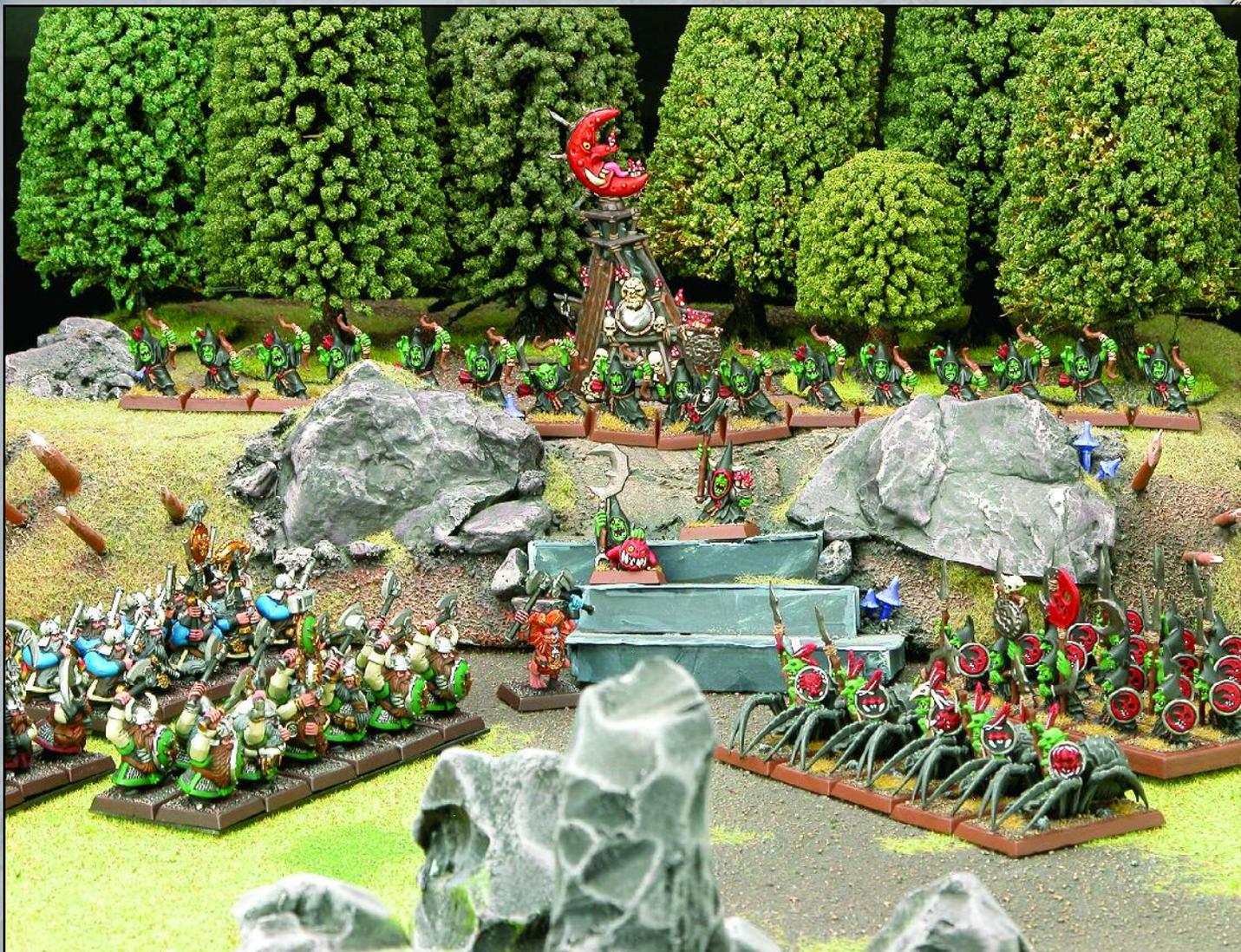
11-15	Mort : Le Personnage est mort, Retirez-le de votre feuille de Patrouille, ainsi que tout son équipement, ses compétences et déduisez sa valeur de celle de la Patrouille.
16-21	Blessures Multiples : Effectuez 1D2+1 jets dans ce tableau. Relancez tout résultat "Mort", "Guérison Totale", "Survie Miraculeuse" et "Blessures Multiples".
22-23	Blessure à la Jambe : -1 en Mouvement.
24-25	Blessure au Bras : Lancez 1D6. De 1 à 3, le Personnage perd son bras (il ne peut plus utiliser de bouclier ou d'arme requérant l'usage des deux mains). S'il perd ses deux bras, il doit être retiré de la feuille de Patrouille. De 4 à 6, il perd -1 en CC.
26-31	Folie : Lancez 1D6. De 1 à 3, devient sujet à la <i>stupidité</i> . De 4 à 6, devient sujet à la <i>frénésie</i> . Si le Personnage avait déjà été victime d'un résultat Folie, il contracte automatiquement la forme de folie qu'il n'avait pas déjà.
32-33	Blessure au Torse : -1 en Endurance.
34-35	Œil Crevé : -1 en CT. Notez quel œil est crevé (lancez 1D6 : 1-3=œil droit, 4-6=œil gauche). Si le Personnage perd les deux yeux, il doit être retiré de la feuille de Patrouille.
36-41	Vieille Blessure : Lancez 1D6 avant chaque partie. Sur un résultat de 1, la vieille blessure se réveille et le Personnage ne peut pas participer à la bataille.
42-43	Nerveux : -1 en Initiative.
44-45	Blessure Grave : Le Personnage doit rater les 1D3 parties suivantes jouées par la Patrouille.
46-51	Vol : Il survit mais son équipement et ses objets magiques sont perdus. Un nouvel équipement peut être acheté normalement.
52-53	Amnésie : Le Personnage survit mais oublie qui il est. Il continue à se battre au sein de la Patrouille mais il perd toutes les compétences apprises précédemment grâce à son Archétype, y compris sa compétence de départ.
54-65	Guérison Totale : Aucun effet.
66	Survie Miraculeuse : Le Personnage survit et parvient à rejoindre sa Patrouille sans encombre. Cette péripétie permet à la Patrouille de gagner 15XP supplémentaires.



GAGNER LA CAMPAGNE

Avant le début de la campagne, les joueurs doivent déterminer la date à laquelle elle se terminera. Ils doivent également sélectionner une des deux conditions de victoire suivantes : soit avoir la Patrouille avec la plus grande valeur, soit avoir le meilleur goal-average entre les victoires et les défaites. Le premier et le deuxième doivent jouer une partie selon le scénario Accrochage pour se départager. Si des joueurs sont à égalité, il faudra les départager par des parties de demi-finale.





IDÉES SUPPLÉMENTAIRES

Beaucoup de joueurs de par le monde nous ont fait part de suggestions sur la façon d'adapter les règles de Patrouilles lors de tournois, de campagnes et de ligues. Voici une liste de suggestions loin d'être exhaustive qui devrait vous inspirer. Bien sûr, comme les règles qui précèdent, ces suggestions ne sont en aucun cas officielles.

- Les règles de Patrouilles sont idéales pour une campagne, surtout celles basées sur une carte. Les parties de Patrouilles peuvent être finies en une demi-heure, ce qui permet d'achever plusieurs tours de campagne en une soirée.
- La même chose s'applique pour les tournois. Les parties de Patrouilles sont rapides et permettent de livrer plus de batailles contre de nombreux adversaires, en un week-end.
- Dans n'importe quel contexte, une partie de Patrouille est une introduction intéressante à une bataille de plus grande envergure. Le joueur qui remporte la partie de Patrouilles gagne un petit avantage sur son adversaire (des points d'armée en plus, le choix de la zone de déploiement, la possibilité de jouer en premier, etc.) lors de la bataille.

- Essayez de jouer à plusieurs en formant des équipes, ou bien chacun pour soi. Une bataille mettant en scène une seule armée totalisant 2000 points contre 4 Patrouilles de 500 points peut être très intéressante à jouer!
- Permettez aux Patrouilles d'enrôler des mercenaires ou des contingents alliés.
- Sélectionnez une armée conventionnelle de 2000 points et adjoignez-lui une Patrouille alliée de 500 points d'une autre race, par exemple Empire et Nains contre Chaos et Elfes Noirs.
- Permettre aux joueurs d'utiliser les listes alternatives des livres d'armées lors d'un combat de Patrouilles (par exemple la liste d'armée de Nécromanciens du livre d'armée des Comtes Vampires).
- Imposez d'autres limitations, comme une limite de points, du nombre de Héros, du type d'Archétype, des choix Rares, etc.
- Utilisez des scénarios différents en utilisant ou non les objectifs cachés.
- Jouez une campagne de Patrouilles sans les règles des Archétypes et des Vétérans.

