

Modifications mineures et
spécifiques des compositions
d'armées de Warhammer
Battle pour des batailles
entre Bandes de 500 points
maximum

WARHAMMER WARBANDS

Avant Propos

Vous pouvez retrouver ici une traduction des règles de *Warhammer Warbands* originellement sorties dans plusieurs WD US, assurant un suivi et des précisions suites aux remarques de joueurs, et rendant ce système incomparable en qualité à *Warhammer Patrouilles*. *Warbands* reste, une fois la partie débutée, du *Warhammer Battle* à 100%. En effet seule la façon de constituer les armées et les scénarii sont différents. Les deux gros avantages sont un temps de partie et un nombre de figurines très réduits (idéal donc pour les débutants, les vétérans commençant un nouvelle armée, ainsi que tous les gens pressés...).

Notez qu'il ne s'agit en aucun cas d'un jeu d'escarmouche dérivé de *Warhammer Battle* (comme *Mordheim* ou *Warhammer Escarmouche*), mais bien d'une bataille de ce jeu entre Bandes **constituées en unités**, et selon une partie suivant toutes les règles de *Warhammer Battle*.

Les règles VO de *Warhammer Warbands* peuvent être téléchargées gratuitement, et ce en toute légalité, sur le site de GW US :

<http://us.games-workshop.com/games/warhammer/gaming/warbands/scenarios/default.htm>

La présente traduction est signée Cyril Imar (alias Vigo), Mounir Lamouri (alias Volkmar), Jean-Bernard Mondoloni (alias JB), Louis Moulin (alias Ludwig Müller) et Simon (alias BlackJack).

Relecture et mise en page de Benoît Dumeaux (alias Dreadaxe).

Mise à Jour : 28/03/2006





PETITE PARTIE DE WARBAND (1-199 PTS)

- Minimum 2 unités de base.
- Maximum 8 unités.
- Pas de choix Spéciaux ou Rares, pas de machines de guerre, pas de chars, pas de volants, pas d'objets magiques et pas de Seigneurs.
- Chaque Bande doit inclure une figurine de Commandant, désignée par le joueur. Cette figurine peut être soit un Héros mais qui ne doit pas dépasser 75 points (équipement et améliorations inclus), soit un champion d'unité. Si un champion est désigné, il devra toujours rester avec son unité. Le Commandant d'une Bande fonctionne à tout point de vue comme le Général d'une armée (les Comtes Vampires et les Rois des Tombes qui doivent normalement aligner un jeteur de sort pour animer les morts-vivants, n'en ont pas besoin en format *Warbands*, on considère que les morts-vivants ont été animés par un jeteur de sorts non loin du champ de bataille)
- Les restrictions sur le nombre d'unités maximum mentionnées dans la liste d'armée (0-1 unités, 0-2...) continuent de s'appliquer.

GRAND PARTIE DE WARBAND (200-500 PTS)

- Minimum 2 unités de base.
- Maximum 10 unités.
- Jusqu'à un choix Spécial et un choix Rare autorisés, si le joueur ne sélectionne pas d'unité Rare, il peut à la place sélectionner un deuxième choix Spécial.
- La Bande peut inclure 0-2 choix de Héros dont la somme n'excède pas 150 points. Les Seigneurs ne sont pas autorisés.
- La Bande doit inclure une figurine de Commandant (voir les règles et restrictions des Bandes de moins de 200 points). Si un Héros est désigné, son coût doit être compris dans les 150 points maximum cités plus haut.
- Les Bandes sont limitées à une machine ou un char (Un seul exemplaire, ceci même si la liste en permet plusieurs pour un seul choix).
- Les Bandes peuvent inclure jusqu'à une unité ou créature volante.
- Les restrictions sur le nombre d'unités maximum (0-1 unités, 0-2...) continuent de s'appliquer.

TAILLE D'UNITÉ

- Socles 20x20 ou 25x25 mm, l'unité doit comporter un minimum de 3 figurines.
- Socles de 25x50 mm, l'unité doit comporter un minimum de 2 figurines.
- Socles 40x40 ou 50x50 mm, l'unité doit comporter un minimum de 1 figurines.

Voir aussi la clarification sur les " Taille et options d'unités " ci dessous.



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES ET CLARIFICATIONS SUR LA CONSTITUTION DE BANDE

QU'EST-CE QUI COMPTE COMME CHOIX D'UNITÉS DE BASE POUR BANDE ?

Toute Bande doit comprendre au minimum deux choix d'Unité de Base. Les Unités de Base qui ne comptent pas pour le nombre minimum d'unité de base dans la liste d'armée standard (chiens du chaos pour les Hordes du Chaos, chasseur pour l'empire...) ne comptent pas dans le nombre minimum d'Unité de Base d'une Bande. Ces unités peuvent bien sûr être intégrées aux Bandes, elles ne comptent simplement pas pour le minimum d'Unités de Base requises.

QU'EST-CE QUI COMPTE COMME OBJET MAGIQUE ?

D'après les règles de base de *Warbands*, les objets magiques ne peuvent pas être pris pour les Bandes de 199 points ou moins. Les objets magiques disponibles pour les troupes régulières (donc non réservés aux personnages) et/ou les objets non répertoriés dans la section

objets magiques des livres d'armées (Lames Sorcières, Armures du Chaos, Lames Sépulcrales et armes skavens à base de Malepierre) sont des exceptions à cette règle. Il est possible de prendre des troupes dotées de tels équipements dans les petites Bandes, et ces objets comptent comme étant magiques pour les règles normales de Warhammer.

TAILLES D'UNITÉ ET OPTIONS D'UNITÉ

La taille d'unité minimale pour les troupes sur socles carrés de 20 mm ou 25 mm est de trois figurines; le minimum pour les unités sur socles de 25 x 50 mm est de deux figurines; et pour les unités sur socles carrés de 40 mm ou plus grands, le minimum est d'une figurine. Cependant, un régiment ne peut prendre aucune option autre que les améliorations d'armes et d'armures s'il ne respecte pas les effectifs minimaux donnés dans le livre d'armée. Ainsi, seuls les unités respectant les tailles minimales du livre d'armée peuvent prendre les options

normalement accessibles telles que :

- Les figurines d'état-major,
- Les étendards magiques (disponibles uniquement pour les Bandes de 200 points ou plus),
- Les améliorations telles que celles qui transforment les chevaliers impériaux en chevaliers du Cercle Intérieur, les Orques en Kostos, les Guerriers/Chevaliers du Chaos en Élus, les unités chaotiques en unités possédant une marque du chaos autre que celle du chaos universel, les unités de Saurus ou les Skinks en cohorte avec marques sacrées, les Gardes des Cryptes en Gardes de Drakenhof et autres.

Des exceptions à ces restrictions sont décrites dans *les règles et clarifications spécifiques à chaque armée* ci-dessous.

Notez également que certaines unités ont aussi une taille maximale. Ces tailles maximales sont appliquées pour les Bandes comme pour les armées standards.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À CHAQUE ARMÉE



Les bandes bretonniennes sont dévastatrices en charge

BRETONNIE

Les Bandes bretonniennes ne doivent pas obligatoirement inclure 2 personnages dont un porteur de la Grande Bannière. Cependant si le joueur le souhaite, l'armée peut inclure 0-2 personnages comme toutes les autres Bandes. L'un d'entre eux peut être le porteur de la Grande Bannière, mais pas nécessairement. A l'inverse des Armées bretonniennes, les Bandes bretonniennes ne sont PAS autorisées à prendre un personnage supplémentaire.

Les unités de Chevaliers ne sont autorisées à choisir des améliorations gratuites de Champions (Preux chevalier, Champion du royaume, Champion de la quête...), que si l'unité comporte le minimum de figurines requis dans sa liste d'origine.

HORDES DU CHAOS ET BÊTES DU CHAOS

Les Bandes du chaos, tout comme les armées du chaos, doivent être démoniaques, mortelles ou bestiales. Chaque type de Bandes du chaos peut inclure des troupes des autres types (par exemple un Bande de mortels peut inclure des Bêtes du Chaos) en suivant les règles habituelles.

Un Enfant du Chaos compte comme choix unique d'unité rare. Une Bande ne peut jamais inclure deux Enfants du Chaos.

Une Bande démoniaque est possible. Cependant, comme il n'existe pas de personnage démoniaque coûtant moins de 150 points dans *Hordes du Chaos*, une Bande démoniaque doit être dirigée par un champion sanguinaire (Hurlasang) ou, si elle totalise 200 points ou plus, par un mortel équipé du Calice du Chaos. Les joueurs démons pourront trouver plus pratique d'utiliser la liste des légions démoniaques parue dans *Tempête du Chaos* pour créer une Bande de démons.

Les unités d'horreurs de moins de 5 figurines ne peuvent pas avoir d'incendiaires. Les unités entre 5 et 9 horreurs peuvent avoir jusqu'à 2 incendiaires. Les unités d'horreurs de 10 figurines ou plus peuvent avoir jusqu'à 4 incendiaires.

Une Bande du chaos, excepté celles dirigées par un commandant démoniaque, peut inclure un dragon-ogre Shaggoth. Celui-ci occupera un choix d'unité spéciale et un choix d'unité rare. Le Shaggoth ne peut pas être promu Champion.



Une bande de Hordes du Chaos est composée de guerriers d'élite extrêmement puissants



Une bande de Bêtes du Chaos utilise sa grande manoeuvrabilité couplée à un plan rusé pour sortir victorieuse



Cette bande Druchii utilise au maximum la célérité elfique

ELFES NOIRS

Utiliser les modifications à la liste d'armée publiées dans le *White Dwarf 115* ou le *Recueil 2004* ou encore site de GW France. Sinon il n'y a pas de règles particulières s'appliquant aux Bandes d'Elfes Noirs.



MERCENAIRES

Une Bande de mercenaire ne nécessite pas d'inclure un trésorier payeur.

Une Bande peut inclure un seul régiment de renom qui compte comme Unité de Base, Spéciale ou Rare comme indiqué dans sa description. Cependant les minimums de figurines pour un régiment de renom doit rester celui de la liste d'origine et ne peut être réduit à celui des règles de *Warbands*. Par exemple : les Arbalétriers de Ruglud ne peuvent être pris par trois, vous devez en prendre minimum 10 comme spécifié dans la description de l'unité.

Les Bandes ayant en leur sein un régiment de renom incluant un personnage ne peuvent pas prendre d'autres personnages dans la Bande. Le personnage dirigeant le régiment de renom fait office de commandant de la Bande.



Les bandes mercenaires ont un large choix de troupes à leur disposition



Les bandes naines sont composées de guerriers qualifiés et résistants

NAINS

Les tueurs de dragon et les tueurs de géant ne peuvent pas commander une Bande.

La règle *Garde du Corps* des Marteliers s'applique au commandant de la Bande.

Elle s'applique à un personnage qui commande la Bande ou au champion de l'unité si celui-ci est le commandant de la Bande. Cette règle ne peut s'appliquer au champion d'une autre unité commandant la Bande car ce dernier ne peut rejoindre l'unité de Marteliers.

EMPIRE

Les détachements doivent au moins respecter les minimums de figurines utilisés dans *Warbands*. Donc, la taille minimum pour un détachement est de trois figurines, l'unité mère devant comporter au moins six figurines.



Les bandes de l'Empire sont flexibles et conviennent à n'importe quel type de combat



Les bandes Haut Elfes sont hautements compétentes et ont un bon Commandement



Les bandes hommes-lézards font valoir d'exceptionnels guerriers de corps à corps et sont durs à démoraliser



Les bandes Orques & Gobelins sont polyvalentes, féroces et avec du caractère

HAUTS-ELFES

La règle *Intrigue à la cour* s'applique de manière légèrement différente pour les Bandes hauts-elfes. Si la Bande inclut deux héros, procédez au jeté de dé normalement, pour déterminer qui commande la Bande. Si la Bande ne comporte qu'un seul héros, il est automatiquement le commandant de la Bande. Si la Bande ne comporte pas de héros, le joueur décide quel champion est commandeur, *Intrigue à la cour* ne s'applique pas.

Pur de Cœur n'est pas une option obligatoire pour une Bande haut elfe. Le joueur peut choisir ou pas de l'attribuer à un personnage.

HOMMES-LÉZARDS

Les Bandes d'hommes-lézards sont choisies de manière normale en se référant à la liste classique ou à celle des Terres du Sud. Seul les bandes de 200 points et plus peuvent inclure une unité de Salamandre qui compte comme l'unique choix de machine de guerre autorisé à la bande.

ORQUES & GOBELINS

Les unités de gobelins classiques et de gobelins de la nuit peuvent avoir un état major à partir de dix figurines.

Les unités de gobelins de la nuit de moins de dix figurines n'ont pas le droit de prendre des fanatiques. Les unités comptant 10-14 figurines peuvent en prendre 0-1, les unités comptant 15-19 figurines peuvent en prendre 0-2 ; enfin, celles comptant 20+ figurines peuvent en prendre 0-3.

Un héros orque noir compte comme 2 choix de héros. Ainsi, une Bande comportant un héros orque noir ne peut pas comporter d'autre héros.

SKAVENS

Les unités de guerriers des clans et celles d'esclaves ne nécessitent que dix guerriers avant de pouvoir s'adjoindre un état major ou une arme régimentaire.

Les règles de *Noyau de l'Armée* sont appliquées à *Warbands*. Les unités de guerriers des clans doivent compter au moins 10 figurines pour être considéré comme faisant parti du noyau de l'armée.

Les choix suivants comptent comme des machines de guerre dans les Bandes de skavens et ne peuvent pas être choisis dans des Bandes de 1-199 pts : Lance-feu, mitrailleuse rattling et canon à Malefoudre. Un seul de ces choix peut être inclus dans une Bande de 200+, comptant comme son unique choix de machine de guerre.

ROI DES TOMBES

Les armées de Khemri, quand elles partent à la guerre, compte beaucoup sur leur Général, leur Hiérophante et leurs incantations. Toutefois, des Bandes de Rois des Tombes sont levées pour tenir certains objectifs ou répondre à des menaces là où une armée entière de Rois des Tombes n'est pas requise. Quand une Bande est créée, différents rituels sont exécutés et les officiers morts-vivants sont imprégnés de différents pouvoirs. Ainsi, la magie l'animant et la chaîne de commandement fonctionnent différemment pour une Bande de Roi des Tombes par rapport à une armée complète issue de Nehekharu.

Une Bande de Roi des Tombes ne peut prendre un Général ainsi qu'un Hiérophante, contrairement aux règles normales des Rois des Tombes et du fait du nombre de points limités pour les héros dans une Bande. Une Bande de Rois des Tombes peut être menée par un Prince des Tombes, un Porte-Icône, un Prêtre Liche, ou le champion d'une unité. Quelque soit le type de figurine choisi comme Commandant, elle détient à la fois les rôles de général et de Hiérophante. Si cette figurine est détruite, les unités de morts-vivants vont commencer à se décomposer comme le décrivent les règles de la page 21 du Livre d'Armée des Rois des Tombes.

Les Princes des Tombes et les Liches dirigeant une Bande peuvent utiliser des incantations comme décrit dans les règles normales.

Si, et seulement si, un Porte-Icône ou un champion d'unité est le Commandant (et de ce fait, Général et Hiérophante), et qu'il n'y a pas de Prince des Tombes ou de Prêtre-Liche dans la Bande, les règles d'Incantations fonctionnent différemment. Lors de chaque phase de magie, n'importe quelles unités morts-vivants de la Bande de Rois des Tombes incluant un champion, un porte-étendard et un musicien peut choisir l'une des quatre incantations en tant qu'Objet de sort de puissance 1D6. Notez que le *Juste Châtiment d'Horekha*, les *Morts Inapaisés de Djerdra* et les *Prestes Enjambés de Mankara* ne peuvent affecter que l'unité qui a lancé l'incantation. Si l'unité venait à perdre son champion, son porte-étendard ou son musicien, elle ne peut plus lancer d'Incantations. Quand vous créez votre Bande, souvenez-vous que seules les unités qui sont au moins de la taille prescrite par le Livre d'Armée (ex. 10 guerriers squelettes) peuvent inclure un état-major.

Les unités de chars comptent toujours comme des choix Spéciaux, mais les Bandes de Rois des Tombes ne peuvent prendre qu'une seule unité de char. Toutefois, cette unité peut inclure 1-5 chars. Cette règle est une exception à la règle normale qui voudrait qu'une Bande ne puisse prendre qu'un seul char ou machine de guerre.



Les bandes skavens utilisent leur nombre et l'atout technologique pour faire faillir la concurrence



Les bandes rois des tombes ont des tactiques uniques tout autant inattendues que mortelles



Les bandes Comtes Vampires se servent de la peur qu'ils provoquent et leur vilain héros gagnent les batailles

ROYAUMES OGRES

Les Bandes Ogres doivent inclure au moins une unité de Buffles.

Comme l'indique les règles normales de bandes, les unités d'ogres ont une taille minimum de 1 figurine, et celles de Gnoblarde de 3.

Les Bandes Ogres de 199 points ou moins doivent être commandées par un champion d'unité (mais pas un Mord-nez ou un Braconnier) comme l'indique les règles normales de bandes. Les bandes de cette taille ne peuvent pas être commandées par un héros ogre, car tous ces héros ont un coût dépassant les 75 points maximum autorisés.

Les Bandes Ogres de 200 points et plus peuvent être commandées par un Cogneur ou un champion d'unité (mais pas un Mord-nez ou un Braconnier) comme l'indique les règles normales de bandes.

De plus, les Bandes Ogres de 200 points et plus peuvent être commandées par un Mangeur d'Hommes, qui ne peut rejoindre que d'autres Mangeurs d'Hommes. Mise à part ceci, il agit comme un commandant normal.

Si un Mangeur d'Homme ou un champion d'unité est le commandant, les bandes de 200 points et plus peuvent inclure un seul Boucher ou Chasseur. Ce personnage ne peut pas être le commandant de la bande, et son coût total (incluant tout équipement, amélioration, capacité et assimilé) ne peut pas dépasser 150 points.

Les Bandes Ogres de 200 points et plus peuvent inclure une unique unité de Crache-Plomb OU un Lance-Ferraille OU un Chasseur avec lance-harpon. N'importe lequel de ses choix compte comme l'unique choix de machine de guerre autorisé à la bande.

COMTES VAMPIRES

Les Bandes de Comtes Vampires n'ont pas besoin d'inclure un sorcier (un personnage avec la ligne "Magie:" dans sa description sur la liste d'armée).

Les Bandes de Comtes Vampires peuvent être menées par un Vampire Nouveau Né, un Seigneur Revenant, un Spectre, un champion d'unité ou encore un héros nécromancien. Supposez que le sorcier qui a animé les morts-vivants est proche, et qu'il a délégué une Bande réduite à cette mission. Toutefois, la destruction du commandeur de la Bande va provoquer la tombée en poussière de tous les morts vivants comme l'expliquent les règles de la page 25 du Livre d'Armée des Comtes Vampires.

ELFES SYLVAINS

La règle spéciale d'armée *Embuscade dans les Bois* ne s'applique pas pour les parties de Warbands.

Les nobles membres des clans de Danseurs de Guerre ou des Changeformes, tout comme les chantelames, ne peuvent pas être commandant de la bande.

Les unités de Cavaliers Sauvages de Kurnous ne sont autorisées à choisir des améliorations gratuites de Musicien, que si l'unité comporte le minimum de 5 figurines requis dans sa liste d'origine.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES ARMÉES TEMPÊTE DU CHAOS

Horde d'Archaon : Comme le canon Apocalypse compte comme deux choix Rare, il ne peut jamais être pris dans une Bande.

Les Guerriers Élus et les Chevaliers du Chaos comptent comme des choix Spécial dans une Bande de la Horde d'Archaon. Par conséquent, ces unités n'ont pas à atteindre les minimums de taille d'unité de la liste d'armée, contrairement aux unités d'Élus dans une Bande de *Hordes du Chaos*, qui doivent atteindre les minimums de taille d'unité de la liste d'armée pour pouvoir prendre le statut d'Élus.

Ne jouez pas le scénario *Ralentir la Horde* avec des Bandes.

Un Enfant du Chaos compte comme un unique choix Rare. Deux Enfants du Chaos ne peuvent jamais être inclus dans une Bande.

Armée du Middenland : Les Détachements doivent toujours respecter les minimums de taille d'unité requis par une Bande. Par conséquent, la taille minimum pour un Détachement est de trois, et seules les unités de six membres ou plus peuvent prendre des Détachements.

Armée de Sylvanie : Les Bandes de Sylvanie peuvent être menées par un Vampire nouveau-né Von Carstein, un seigneur revenant ou un champion d'unité. La destruction de la figurine, quelque qu'elle soit, qui sert de commandant entraînera la tombée en poussière des morts-vivants comme décrit par les règles p 25 du livre d'armée des Comtes Vampires.

Les Bandes sylvaniennes de n'importe quelle taille placent 2 pions tombeaux sur le champ de bataille. Un d'eux doit être posé sur la moitié de table du joueur sylvanien.

Culte de Slaanesh : Le commandant doit être soit une sorcière avec la marque de Slaanesh, soit un champion dont l'unité porte la marque de Slaanesh.

Un Enfant du Chaos compte comme un choix rare unique. Une Bande ne peut jamais inclure deux Enfants du Chaos.

Les Bandes du culte de Slaanesh ne peuvent pas

inclure de chevaliers du chaos.

Légions Démoniaques : Les Hérauts démoniaques et les champions d'unités peuvent être Commandants.

Les unités d'horreurs des légions démoniaques ne peuvent pas être accompagnées d'incendiaires. Ces dernières sont organisées en unités propres.

Armée de Croisade : Les Bandes de Croisade doivent inclure au moins deux unités de chevaliers errants. Les unités de chevaliers errants n'ont pas besoin de prendre de porte-étendard comme imposé par la règle spéciale *Guerre Sainte*. Cependant toute unité de chevaliers errants avec 5+ figurines peut prendre un porte-étendard qui devra toujours porté la *Sainte Bannière* gratuite.

Les Dur à Kuir' de Grimgor : Une Bande de Dur à Kuir' peut être menée par un grand chef orque noir, un grand chef orque, ou un champion d'unité.

Un grand chef orque noir monté comptant comme deux choix de héros, il ne pourra donc mener qu'une Bande de 200+ points. De plus si celui-ci mène une Bande, il en sera le donc le seul héros.

Si un grand chef orque noir mène un Bande de Dur à Kuir', elle peut inclure un chamane orque. Elle ne pourra jamais en inclure dans d'autres circonstances. C'est une exception à la règle habituelle pour les chamanes dans les armées de Dur à Kuir'.

Autant d'unités de guerriers orques ou de chevaucheurs de sangliers que souhaitées peuvent être promues kostos, du moment qu'elles atteignent l'effectif minimum habituel de la liste d'armée d'origine.

Les Bandes de Dur à Kuir' ne peuvent pas inclure l'Effigie de Gork.

Si les *Arbalétriers de Ruglud* sont inclus à la Bande, Ruglud sera le commandant de la Bande, et son seul personnage.

Patrouille Maritime Elfique : Les Bandes de patrouille maritime de 199 pts ou moins n'ont pas besoin et ne peuvent pas inclure d'unités de

Rangers de Lothorn. Celles de 200 pts et plus, doivent en prendre une et peuvent en prendre deux si elles ne sélectionnent aucun choix rare.

Skavens du Clan Eshin : Une Bande du clan Eshin peut être menée par un chef, un sorcier Eshin ou un champion d'unité mais jamais par un assassin.

La règle *Noyau d'Armée* s'applique aux Bandes du clan Eshin. Les unités de coureurs nocturnes pouvant servir de *noyau d'armée* doivent être constituées d'au moins 5 figurines.

La règle spéciale donnant +100 pts de victoires pour chaque personnage ennemis tués ne s'applique pas aux parties de *Warbands*.

Les unités de guerriers des clans et d'esclaves n'ont besoin d'être que 10+ figurines pour avoir des membres d'états-majors ou une arme régimentaire.

Les choix suivants comptent comme machine de guerre dans les parties de *Warbands*, et ne peuvent donc pas être inclus dans une Bande de 1 à 199 pts : Lance-Feu & mitrailleuse Ratling. Un seul d'entre eux peut être inclus dans une Bande du clan Eshin de 200+ pts, en tant que son unique choix de machine de guerre.

Les Tueurs de Karak Kadrin : Un Tueur de Dragon ou un champion d'unité doit être désigné comme Commandant.

Si les *Pirates Tueurs de Long Drong Silver* sont inclus à la Bande, Long Drong sera le commandant de la Bande, et son seul personnage. De même, si la *Faucheuse de Gobelins de Malakai Makaisson* est incluse à la Bande, Malakai sera le commandant de la Bande, et son seul personnage.

SCÉNARIO WARBAND - UNE PETITE GUERRE

VUE D'ENSEMBLE

Ce scénario décrit la situation typique de conflits entre Bandes rivales. Bien que chaque commandant sache qu'il doit détruire son ennemi, les buts réels de ce dernier dans cette bataille restent incertains.

LES BANDES

Elles sont choisies parmi leur listes d'armée en tenant compte des restrictions additionnelles imposées par les règles de *Warhammer Warbands*.

TERRAIN

Sur une table de 120 cm x 120 cm, installer les décors d'une manière qui convienne aux deux joueurs.

DÉPLOIEMENT

1. Chaque joueur jette un D6. Le joueur obtenant le plus haut résultat choisit son bord de table et y déploie sa première unité, son opposant se déploiera sur le bord de table opposé.
2. Chacun à leur tour les deux joueurs déploient une unité à moins de 12 ps de leur bord de table.
3. Les champions d'unité doivent être déployés avec leur unité. Les personnages peuvent être déployés avec une unité s'ils veulent en faire partie. Ils peuvent aussi être déployés séparément en tant qu'unité d'une seule figurine.
4. Les éclaireurs et unités ayant des règles de déploiement spéciales sont déployées en suivant leurs règles.

QUI COMMENCE ?

Les deux joueurs jettent un D6. Celui qui obtient le plus haut résultat décide qui commence.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine après six tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Objectifs inconnus : Avant la phase de déploiement, chaque joueur jette un D6 et note secrètement le résultat. Il consulte le tableau des objectifs pour connaître le sien durant cette partie. A la fin du sixième tour le vainqueur est déterminé après la révélation des objectifs.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Calculez les points de victoires de la manière décrite dans le livre de règles p 198 : unités détruites, en fuite, ayant fuit hors de table, ou réduites à moins de la moitié de leur force (Notez qu'il n'y a pas de points de victoire pour les quarts de table, les commandants tués, les étendards ou grande bannière capturés, sauf si il s'agit *objectif inconnu*). De plus, une Bande ayant rempli avec succès son objectif inconnu, gagne un bonus égal à 20% de la valeur de départ de la Bande adverse. Consultez ensuite le tableau des conditions de victoire pour connaître le type de victoire. (N = Match Nul ; V = Victoire ; M = Massacre)

TABLEAU DES OBJECTIFS INCONNUS

Résultat du D6	Objectifs
1	Assassinat : votre Bande doit tuer le commandant adverse.
2	Invasion : Au moins un tiers de la Puissance d'Unité initiale de votre Bande doit terminer la partie dans la zone de déploiement adverse. Les unités en fuite ne peuvent pas être comptées dans ce total.
3	Capture des couleurs : Votre Bande doit capturer au moins une bannière ennemie et l'avoir en sa possession à la fin de la partie. Si, une fois que votre adversaire a fini son déploiement, vous constatez qu'il ne possède pas de bannière, révélez lui votre objectif et choisissez en secrètement un autre (ne jetez pas les dés, choisissez-le) et notez-le.
4	Annihilation : vous devez annihiler l'armée adverse en la réduisant, à la fin de la bataille, au moins à la moitié de sa Puissance d'Unité initiale. A la fin de la bataille, les unités ou figurines en fuite ou ayant quitté la table compte comme étant détruites.
5	Prendre la Position : Votre Bande doit prendre le contrôle du champ de bataille. Divisez la table en quatre quarts. Vous devez contrôler plus de quarts de table que votre ennemi. Pour contrôler un quart de table vous devez avoir une unité comportant le nombre de figurines minimum requis au départ de la partie (voir taille des unités) dans le quart de table sans unités adverses de la taille minimum dans ce quart de table. Les unités en fuite ne comptent pas. Une figurine de personnage indépendant ne peut pas contrôler de quart de table.

TABLEAU DES CONDITIONS DE VICTOIRE

Différence en points de victoire	Taille des armées (en Points)				
	1-99	100-199	200-299	300-399	400-500
0-24	N	N	N	N	N
25-49	V	V	N	N	N
50-75	V	V	V	V	N
76-99	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