

PATROUILLES FRONTALIERES WARHAMMER

Une partie de Warhammer en moins d'une heure !

Forces en présences :

- Armée de 500 points maximum.
- Vous devez avoir **un seul** héros, qui ne peut pas être porteur de la Grande Bannière
- Votre armée doit être composée d'au moins 2 unités et maximum 4 unités hors héros
- Vous devez avoir une Unité de base
- Vous ne pouvez prendre qu'une unité d'élite : Soit une unité Spéciale, soit une unité Rare, mais pas les 2.
- Vous devez avoir au moins une unité d'infanterie de 10 figurines ou plus
- Pas d'unité avec plus de 25 figurines
- Pas de figurine à plus de 125 points
- Pas d'étendard magique
- **Un seul** char ou machine de guerre, y compris les chars qu'on peut prendre en unité comme les chars goblin à loups, limités aussi à 1.

Règles spécifiques à certaines armées :

- Les Bretonniens ne peuvent pas avoir de Grande Bannière
- Les Rois des Tombes doivent avoir un prêtre liche comme héros, qui sera aussi général. Le coût de cette figurine est limité à 165points
- Les rois des tombes peuvent avoir plusieurs chariots
- Pour les Comtes Vampires, un Thrall (esclave des Vampires ???) peut mener l'armée.

Terrain recommandé :

- 90x120cm, demi-table de Battle (ou 44/30 à tester)

Scénarios :

Il est recommandé d'avoir un scénario spécifique, de préférence qui s'achève avec une condition de mort subite.

2 exemples de scénario à suivre.

SCENARIO 1: CAPTURE

Ce scénario est adapté du livre de règles est idéal pour la patrouille frontalière.

Les deux expéditions se rencontrent pour capturer un objectif unique.

Temples, sanctuaires, bâtiments de ravitaillement, entrées de tunnels, des collines importantes...

- N'utilisez pas plus de 90x120cm de table de combat.
Déployer vous en marteau et enclume.

CHAMP DE BATAILLE

L'objectif est placé au milieu du champ de bataille.

DÉPLOIEMENT

- Les deux joueurs lancent un dé, le joueur qui gagne choisit son bord de table et si il commence à se déployer en premier ou deuxième.
- À tour de rôle, chaque joueur déploie une unité à la fois, à au moins 18" de la zone de déploiement adverse.
- Toutes les machines de guerre de l'armée d'un joueur sont déployées en même temps.
- Les personnages peuvent commencer la bataille avec des unités si souhaité.
- Les unités de reconnaissance ne sont pas déployées avec le reste des unités.

Au lieu de cela, elles sont placées sur la table une fois que toutes les unités des deux armées ont été déployées, comme décrit dans les règles d'éclaireurs.

QUI JOUE EN PREMIER?

Les deux joueurs lancent un dé, le joueur qui a terminé son déploiement en premier peut ajouter +1 à son jet de dé

Le joueur qui obtient le score le plus élevé joue en premier (relancer les égalités).

DURÉE DU JEU

Le jeu dure une durée aléatoire.

À la fin du quatrième tour, lancez un dé. Sur un 2 ou plus, jouer un cinquième tour. À la fin du cinquième tour, lancez un dé à nouveau, sur 3 ou plus, jouez un sixième tour, etc.

RÈGLES SPÉCIALES

Il n'y a pas de règles spéciales supplémentaires.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'armée avec une unité (seule) à portée de l'objectif (3 pts) à la fin de la bataille, gagne.

Unités en fuite, les monstres et les personnages ne peuvent pas capturer l'objectif.

Si les deux joueurs ont une ou des unités à portée de l'objectif, un joueur gagne si son ou ses unités valent plus du double la valeur en PU des unités de l'adversaire

Sinon, c'est un match nul.

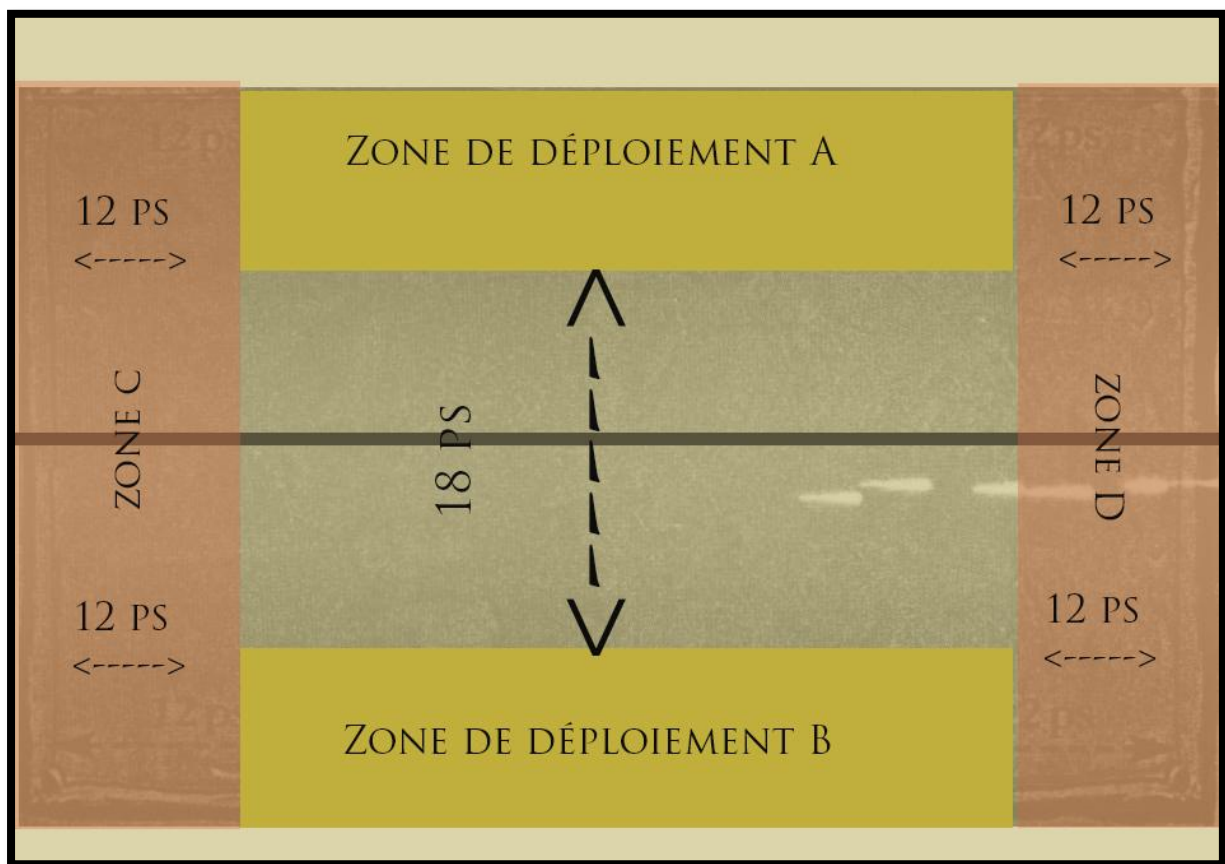
SCENARIO 2 : MANŒUVRES de FLANCS

Dans ce scénario, deux forces sont divisées pour tenter chacune de déborder l'autre. Les généraux doivent coordonner leur patrouille et revendiquer le champ de bataille.

CHAMP DE BATAILLE

N'utilisez pas plus de 90x120cm de table de combat.. Utiliser les bords longs pour le déploiement Aube de Guerre, champ de bataille peu profond.

Les zones de déploiement doivent être espacées de 18 pouces et prévoir 12 pouces sur chacun des flancs.



AVANT DÉPLOIEMENT

- Avant tout déploiement, chaque joueur assigne **jusqu'à** un tiers de leur armée (en points) (166 pts) pour être une force de réserve.

Chaque joueur doit déployer au moins 50 points d'armée en réserve. On ne peut pas splitter les unités.

Le joueur doit également noter (de manière cachée) où devront être déployées leurs forces de réserve. A droite ou a gauche du champ de bataille (Zone C ou Zone D)

DÉPLOIEMENT

- Les deux joueurs lancent un dé, le joueur qui gagne choisit son bord de table et si il commence à se déployer en premier ou deuxième.
- À tour de rôle, chaque joueur déploie une unité à la fois, à au moins 18" de la zone de déploiement adverse.
- Toutes les machines de guerre de l'armée d'un joueur sont déployées en même temps.
- Les personnages peuvent commencer la bataille avec des unités si souhaité.
- Les unités de reconnaissance ne sont pas déployées avec le reste des unités.

Au lieu de cela, elles sont placées sur la table une fois que toutes les unités des deux armées ont été déployées, comme décrit dans les règles d'éclaireurs.

QUI JOUE EN PREMIER?

Les deux joueurs lancent un dé, le joueur qui a terminé son déploiement en premier peut ajouter +1 à son jet de dé

Le joueur qui obtient le score le plus élevé joue en premier (relancer les égalités).

DURÉE DU JEU

Le jeu dur six tours.

RÈGLES SPÉCIALES

- Règle réserve = règle renfort p134 Ldr

Au début du troisième tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour lance 1 dé6 pour chaque unité en réserve afin de voir si sa force de flanc est arrivée.

Lancez un dé. Sur un jet de 4+, une force de flanc apparaît.

Sinon relancez au début du prochain tour, ajoutant +1 au jet de dé.

Ainsi, ils se présenteront sur un 3+ sur le quatrième tour, 2+ au cinquième tour, et ainsi de suite).

Les unités de la force de flanc sont placées dans la moitié de table adverse. Dans la zone C ou D, comme expliqué dans les règles de renfort.

Les unités ne peuvent pas charger au tour où elles sont arrivées sur la table, **mais ne comptent pas comme commençant leur mouvement à moins de 8" de l'ennemi et peut ainsi faire une marche forcée sans test de commandement.** (*Contrairement à la règle renfort*)

Vous n'êtes pas obligé de placer toutes les unités qui ont réussi leur test, vous pouvez les « retenir » pour les prochains tours où elles pourront rentrer sans test.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les points de victoire standards sont utilisés pour déterminer le gagnant. (voir tableau)

Objectif Cachés :

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, P 286 Ldr

(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).

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 ou des unités avec une PU cumulée supérieure à votre 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.

** Une unité à cheval sur 2 quarts de table (ou plus) est efficace sur un seul de ces quarts de table, pour le calcul de sa PU. Elle compte l'intégralité de sa PU mais sur un seul des quarts de table qu'elle chevauche. (Celui où l'unité à la plus grande empreinte au sol) . En cas d'égalité.. Lancer un dé ..

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.