

# Patrouille

---

"De même que nos corps sont couverts d'adamantium, nos âmes sont protégées par la loyauté. De même que nos bolters sont chargés de mort pour les ennemis de l'Empereur, nos pensées sont chargées de sagesse. Lorsque nos rangs avancent, notre dévotion fait de même, car ne sommes-nous pas les Space Marines ? Ne sommes-nous pas les élus de l'Empereur, Ses loyaux serviteurs jusqu'à la mort ?"

- Chapelain Fergas Nils



# JOUER EN PATROUILLE

**Bienvenue dans le format Patrouille ! Que vous soyez une jeune recrue de Warhammer 40,000 ou un vétéran aguerri, le format Patrouille a pour but de jeter vos forces dans le feu de l'action le plus vite possible.**

La Patrouille est la façon la plus rapide et la plus simple de commencer à collectionner et à jouer à Warhammer 40,000. Lors des parties en Patrouille, chaque joueur dirige une armée compacte de figurines Citadel dans des affrontements tactiques qui durent une heure environ.

Généralement composée du contenu d'une boîte de Patrouille, chaque force de Patrouille est un bon point de départ pour tout aspirant général de Warhammer 40,000. En plus d'être des objets de collection, les figurines de chaque armée peuvent batailler lors de parties rapides et palpitantes. Il n'est pas nécessaire de rédiger une liste d'armée ni d'additionner les valeurs en points; choisissez votre faction préférée, assemblez vos figurines et préparez-vous pour la guerre.

Les parties de Patrouille sont éfrénées et riches en action; la victoire se décide principalement à coups de manœuvres tactiques, mais une bonne dose de chance ne fait pas de mal! Les parties tournent autour de missions nécessaires pour jouer (p. 7-12). Un préambule vous présente une courte séquence d'étapes simples comme créer un champ de bataille avant de déployer vos forces.

Chaque mission offre différents défis tactiques aux joueurs, tout en décrivant les buts stratégiques qu'ils doivent atteindre pour marquer des points de victoire. À la fin de la bataille, quand la fumée s'est dissipée, la victoire revient au joueur qui a marqué le plus de points de victoire; les joueurs doivent donc constamment garder les objectifs de la mission à l'esprit. Les missions de Patrouille sont conçues pour qu'aucun joueur n'ait l'avantage au début de la bataille, elles sont donc parfaites pour les parties ponctuelles comme pour les compétitions amicales.

En plus d'être le meilleur moyen de jouer des parties rapides de Warhammer 40,000, le format Patrouille est une excellente opportunité d'essayer différentes factions et de se familiariser avec leurs tactiques et leurs styles de jeu uniques. Quelle que soit celle que vous choisissez, vous découvrirez les points forts et les points faibles de votre armée et acquerez les compétences nécessaires pour remporter des victoires sur de plus grands champs de bataille.

## CHAMPS DE BATAILLE

En plus des deux Patrouilles qui vont s'affronter, les joueurs auront besoin d'un champ de bataille sur lequel jouer. Lors des missions de Patrouille, il revient aux joueurs de créer les champs de bataille sur lesquels leurs armées vont combattre, et pour ce faire ils peuvent utiliser n'importe quelle surface plane et n'importe quels éléments de terrain de leur collection.

Un des moyens les plus simples d'y parvenir est d'utiliser les Zones de Bataille, chacune contenant un plateau et un ensemble de terrain sur lesquels vos figurines pourront évoluer et combattre. La photo ci-contre montre comment du terrain de Zone de Bataille, disposé sur deux plateaux de Zone de Bataille, peut recréer un environnement dévasté par la guerre typique du 41<sup>e</sup> Millénaire. Et ce n'est qu'un exemple; les éléments de terrain peuvent être arrangés de différentes manières, de sorte que vous n'ayez jamais deux fois le même champ de bataille.



## PARÉ AU COMBAT

Jouer à Warhammer 40,000 est une activité sociale que nous voulons tous voir sous son meilleur jour. À cette fin, vous serez récompensé pour avoir entièrement peint une armée "Parée au Combat". Nous expliquons ici ce que cela signifie, et où trouver des tutoriels et guides de peinture pour parer votre armée à l'action.

Lorsque vous jouez à Warhammer 40,000, il y a 10 points de victoire à gagner si toutes les figurines de votre armée sont peintes au standard Paré au Combat. "Paré au Combat" signifie que vos figurines sont entièrement peintes, avec un socle détaillé ou texturé.

C'est le standard minimum de peinture de figurines pour les parties de Warhammer 40,000, et c'est une méthode assurée de marquer des points de victoire avant même de jeter le premier dé.

La gamme Citadel Colour inclut les peintures et outils de hobby dont vous avez besoin pour peindre vos figurines vite et bien. En fait, les pots de peinture Contrast ont été créés spécialement pour vous aider à obtenir des armées Parées au Combat en peu de temps – une seule couche de Contrast donne la couleur de base et l'ombrage – tandis que les peintures Technical permettent de texturer un socle en un seul passage.

Ci-contre sont présentés quelques exemples de figurines peintes au standard Paré au Combat, et vous en trouverez beaucoup d'autres – et des tutoriels de peinture complets – sur le site web de Citadel Colour.



Méthode Contrast



Méthode Classique



# MISSIONS DE PATROUILLE

Une partie de Patrouille se déroule selon la séquence ci-dessous. Notez que la première étape peut être accomplie avant d'arriver à la table de jeu.

1

## SÉLECTIONNER LA PATROUILLE ET L'OPTIMISATION

Sélectionnez la Patrouille que vous allez utiliser pendant la bataille parmi celles des pages 7-12. Il n'y a pas de mauvais choix dans ce domaine – chacune offre une gamme de figurines unique avec son propre style de jeu, mais toutes peuvent entrer en lice et proposer un défi intéressant à leurs adversaires.

Votre armée se compose de toutes les unités listées dans la Patrouille choisie, et la figurine désignée comme "Seigneur de Guerre" est son **SEIGNEUR DE GUERRE**. L'équipement de chaque unité est listé dans les fiches techniques fournies avec la Patrouille, de même que les règles additionnelles auxquelles les unités de la Patrouille ont accès.

La Patrouille que vous avez choisie indiquera deux Optimisations qui peuvent être utilisées pour améliorer une unité de votre Patrouille (typiquement votre **SEIGNEUR DE GUERRE**). Par défaut, vous utiliserez l'Optimisation notée "par défaut", mais si vous souhaitez choisir celle qui est notée "optionnelle", faites-le maintenant. Les Optimisations rendent votre Patrouille plus puissante, mais si vous débutez, nous vous conseillons de garder l'Optimisation par défaut.

Chaque joueur doit annoncer la Patrouille qu'il va utiliser, et l'Optimisation qu'il a choisie, avant de jouer. Notez que si un joueur utilise une Patrouille peinte au standard Paré au Combat (p. 4), il recevra 10 points de victoire bonus (PdV) à la fin de la bataille.

2

## DÉTERMINER LA MISSION

Les joueurs déterminent la mission qui sera jouée pendant la bataille; vous pouvez choisir parmi les missions de Patrouille de ce livre, ou dans d'autres publications. Cela va déterminer la carte de déploiement et le briefing de mission. Vous pouvez vous accorder sur la mission avec votre adversaire, ou vous pouvez en désigner une au hasard. S'il s'agit de votre première bataille, nous recommandons de jouer la mission Choc de Patrouilles (p. 7).

Si vous désignez une mission au hasard, jetez un D6 et consultez le tableau ci-dessous.

D6	MISSION
●	Choc de Patrouilles (p. 7)
●●	Récupération d'Archéotech (p. 8)
●●●	Poste Avancé (p. 9)
●●●●	Terre Brûlée (p. 10)
●●●●●	Coup de Balai (p. 11)
●●●●●●	Démonstration de Force (p. 12)

Chaque mission a une règle de mission applicable pour la durée de la bataille et un objectif principal qui rapporte des PdV aux joueurs. Lisez ces règles pour vous familiariser avec elles avant de jouer.

## LÉGENDE



Zone de Déploiement de l'Attaquant



Zone de Déploiement du Défenseur



No Man's Land



Centre du Champ de Bataille



Bord du Champ de Bataille de l'Attaquant



Bord du Champ de Bataille du Défenseur



Pion d'Objectif

### 3 CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs créent le champ de bataille en plaçant des terrains et les pions d'objectif. Les missions de Patrouille se jouent sur une zone de bataille rectangulaire mesurant 44" x 30" (comme les plateaux inclus dans certains produits de Zone de Bataille). Nous conseillons aux joueurs de disposer les éléments de terrain pour créer un champ de bataille intéressant, avec des éléments placés de façon équitable, de sorte que les deux camps puissent avoir le bénéfice du couvert pendant la bataille.

La carte de déploiement de chaque mission indique aux joueurs le nombre de pions d'objectif à placer et leurs emplacements.

### 4 DÉTERMINER L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR

Les joueurs s'accordent sur quel bord de champ de bataille est celui de l'Attaquant et lequel est celui du Défenseur. Puis les joueurs tirent au dé et le gagnant décide qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur – ainsi chaque joueur sait quelle zone de déploiement il va utiliser pendant la bataille.

### 5 DÉCLARER LES FORMATIONS DE BATAILLE

Dans l'ordre indiqué ci-dessous, les joueurs notent secrètement :

- Leurs unités qui forment des Escouades de Patrouille. Beaucoup d'unités des Patrouilles ont l'aptitude Escouades de Patrouille sur leur fiche technique. Elle vous permet de les diviser en plusieurs unités plus petites pour la durée de la bataille. L'aptitude précise comment l'unité doit être divisée et les figurines qui doivent aller dans ces nouvelles unités. Si vous voulez utiliser l'aptitude Escouades de Patrouille de vos unités, faites-le maintenant.
- Leurs unités Leaders qui commencent la bataille en étant attachées (en précisant quelle unité Leader est attachée à quelle unité Garde du Corps).
- Leurs unités qui commencent la bataille embarquées dans des figurines de **TRANSPORT** (en précisant quelle unité est embarquée dans quelle figurine).
- Leurs unités qui commencent la bataille en Réserve. C'est typiquement le cas des unités qui ont l'aptitude Frappe en Profondeur sur leur fiche.

Lorsque les deux joueurs ont terminé, ils annoncent leurs choix à leur adversaire.

En Patrouille, les unités de Réserve n'arrivent jamais en jeu au premier round de bataille. Les Réserves qui ne sont pas arrivées en jeu avant la fin du troisième round comptent comme ayant été détruites, de même que les unités embarquées à leur bord.

### 6 DÉPLOYER LES ARMÉES

Les joueurs placent leurs unités restantes tour à tour, une par une, en commençant par le Défenseur. Les figurines d'un joueur doivent être placées entièrement dans sa zone de déploiement. Si un joueur finit de déployer toutes ses unités, son adversaire déploie le reste de ses unités.

### 7 DÉTERMINER LE PREMIER TOUR

Les joueurs tirent au dé et le gagnant a le premier tour.

### 8 RÉSOUDRE LES RÈGLES DE PRÉBATAILLE

Les joueurs résolvent tour à tour les règles de prébataille de leurs unités (exemple : l'aptitude Éclaireurs), en commençant par le joueur qui a le premier tour.

### 9 COMMENCER LA BATAILLE

Le premier round commence. Les joueurs continuent les rounds jusqu'à la fin de la bataille.

### 10 TERMINER LA BATAILLE

La bataille se termine au bout de cinq rounds de bataille. Si un joueur n'a plus de figurines dans son armée au début de son tour, l'autre joueur peut continuer à jouer ses tours jusqu'à la fin de la bataille.

### 11 DÉSIGNER LE VAINQUEUR

À la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus de PdV est le vainqueur. Si les joueurs en ont marqué autant, la bataille est une égalité.

Notez que dans certaines missions, les PdV marqués au dernier tour peuvent être différents des tours précédents pour le joueur qui a le second tour, de sorte que ses choix puissent encore affecter l'issue de la bataille, même jusqu'au dernier moment.

Souvenez que si toutes les figurines de la Patrouille d'un joueur sont peintes au standard Paré au Combat, il reçoit 10 PdV bonus.

### SÉCURISER LES PIONS D'OBJECTIF

Lors des missions de Patrouille, à la fin de chaque phase de Commandement, si le joueur dont c'est le tour contrôle un pion d'objectif et si au moins une de ses unités de **LIGNE** (qui ne sont pas Ébranlées) est à portée du pion d'objectif, ce pion d'objectif est sécurisé par le joueur.

Tant qu'un pion d'objectif est sécurisé par un joueur, il reste sous son contrôle, même s'il n'a pas de figurines à portée du pion. Un pion d'objectif cesse d'être sécurisé si l'adversaire le contrôle à la fin d'une phase de Commandement ultérieure.

## PATROUILLE

# CHOC DE PATROUILLES

Vos forces ont été envoyées sur une épave pour récupérer des renseignements vitaux conservés dans des boîtes de données. L'état-major insiste pour que vous ne reveniez pas les mains vides, mais vous avertit que des ennemis convergent sur site du crash. Sécurisez la zone, et les données, à tout prix.

## RÈGLE DE MISSION

**Extraire les Renseignements:** À la phase de Commandement de chaque joueur, à partir du deuxième round de bataille, le joueur dont c'est le tour peut choisir 1 pion d'objectif qu'il contrôle et extraire les données de ce pion d'objectif. Chaque fois qu'un joueur extrait des données d'un pion d'objectif, si son **SEIGNEUR DE GUERRE** est sur le champ de bataille (ou est embarqué dans un **TRANSPORT** qui est sur le champ de bataille), il gagne 1 PC. Chaque pion d'objectif peut être sélectionné pour cette règle une seule fois (par l'un ou l'autre joueur).

## OBJECTIF PRINCIPAL

### PRENDRE ET TENIR

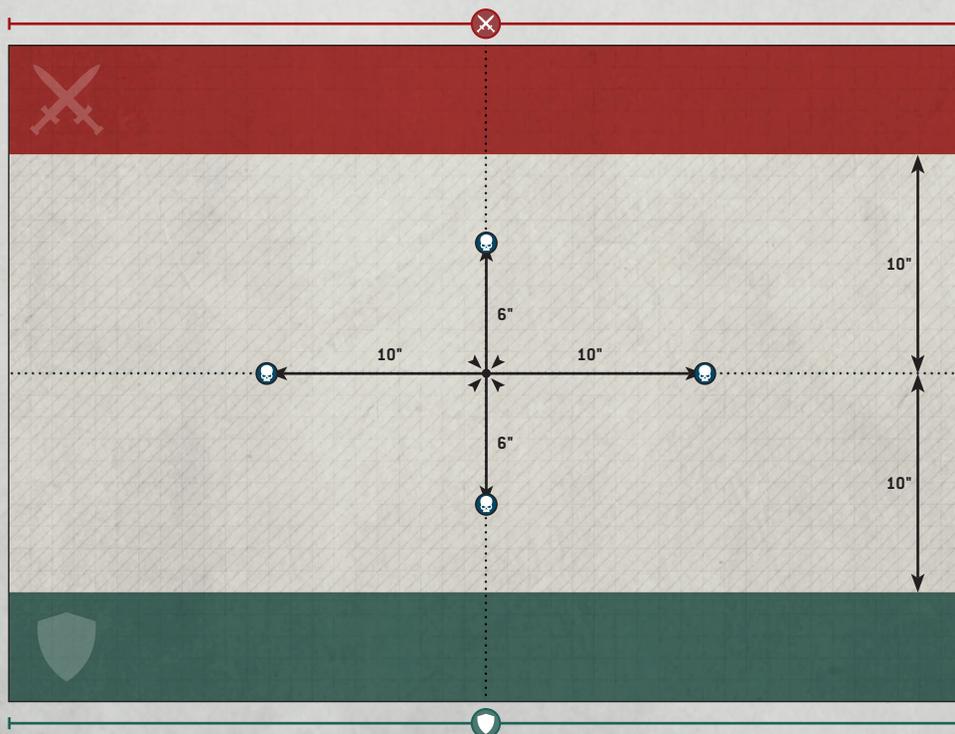
*Plusieurs lieux stratégiques ont été identifiés dans les environs. On vous ordonne d'attaquer ces positions, d'en chasser tous les ennemis et de les tenir à tout prix.*

#### Aux deuxième, troisième et quatrième rounds :

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 5 PdV pour chaque pion d'objectif qu'il contrôle (jusqu'à un maximum de 15 PdV par tour).

#### Au cinquième round :

- Le joueur qui a le premier tour marque des PdV comme décrit ci-dessus.
- Le joueur qui a le second tour marque des PdV comme décrit ci-dessus, mais le fait à la fin de son tour et non à la fin de sa phase de Commandement.



## PATROUILLE

# RÉCUPÉRATION D'ARCHÉOTECH

Vos forces doivent récupérer une précieuse archéotech. Les relevés d'augure indiquent que les cellules énergétiques des artefacts sont irradiées par les émissions du champ de bataille. Si elles lâchent, il ne vous restera que de la ferraille. Sécurisez et extrayez toute archéotech active, avant qu'elle se dégrade.

## RÈGLE DE MISSION

**Cellules Énergétiques Irradiées:** Pendant la bataille, deux pions d'objectif seront retirés du champ de bataille comme ceci:

- Au début du troisième round de bataille, le Défenseur désigne au hasard 1 pion d'objectif qui est dans le No Man's Land, qui sera le pion d'objectif Gamma.
- Au début du quatrième round de bataille, le pion d'objectif Gamma est retiré du champ de bataille, puis l'Attaquant désigne au hasard 1 des 2 pions d'objectif restant dans le No Man's Land, qui sera le pion d'objectif Bêta.
- Au début du cinquième round de bataille, le pion d'objectif Bêta est retiré du champ de bataille.

## OBJECTIF PRINCIPAL

### RÉCUPÉRER L'ARCHÉOTECH

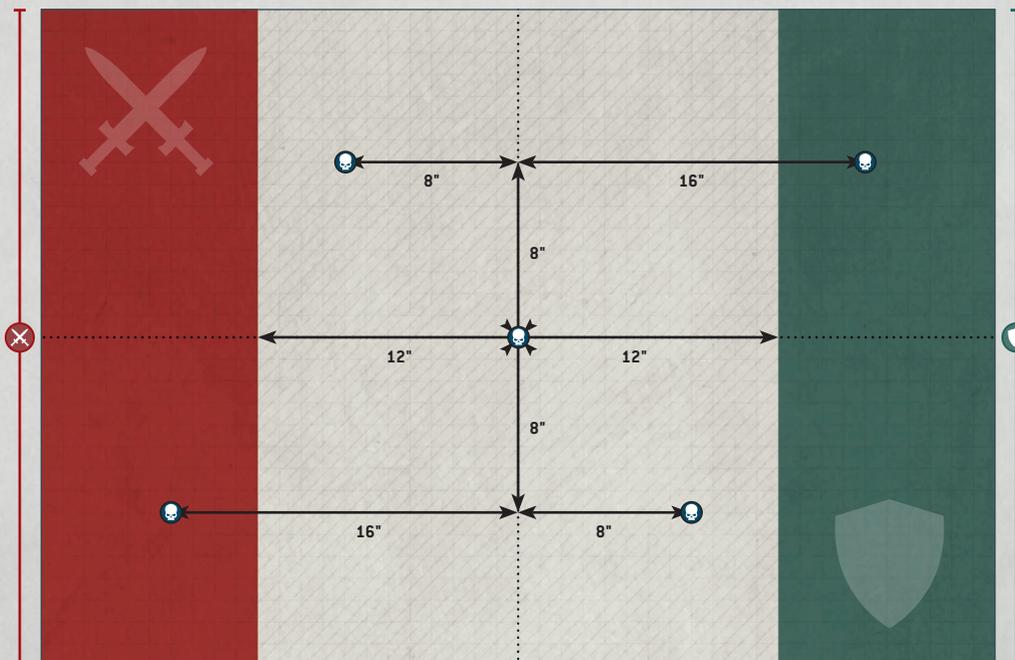
*Affrontez l'ennemi pour sécuriser les vestiges d'archéotech avant que les radiations les dégradent.*

#### Aux deuxième, troisième, quatrième et cinquième rounds :

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 5 PdV pour chaque pion d'objectif qu'il contrôle (jusqu'à un maximum de 15 PdV par tour).

#### À la fin de la bataille :

Si un joueur contrôle le dernier pion d'objectif du No Man's Land, il marque 10 PdV.



## PATROUILLE

# POSTE AVANCÉ

Notre poste d'observation a repéré une installation ennemie similaire à portée de frappe, probablement remplie d'augures de communication que nous pouvons saboter. Emmenez une petite force sous le couvert des ténèbres et paralysez l'avant-poste. Mais prenez garde, l'ennemi nous a certainement repérés lui aussi.

### RÈGLE DE MISSION

#### Saboter les Communications Ennemies :

À la fin du tour de chaque joueur, si le joueur dont c'est le tour contrôle le pion d'objectif dans la zone de déploiement adverse, son adversaire ne peut plus utiliser le Stratagème Relance de Commandement jusqu'à la fin de la bataille.



### OBJECTIF PRINCIPAL

#### TERRAIN VITAL

*Le terrain le plus vital de la région est actuellement aux mains de l'ennemi. Dressez vos plans de bataille et détruisez tout ce qui vous barre la route.*

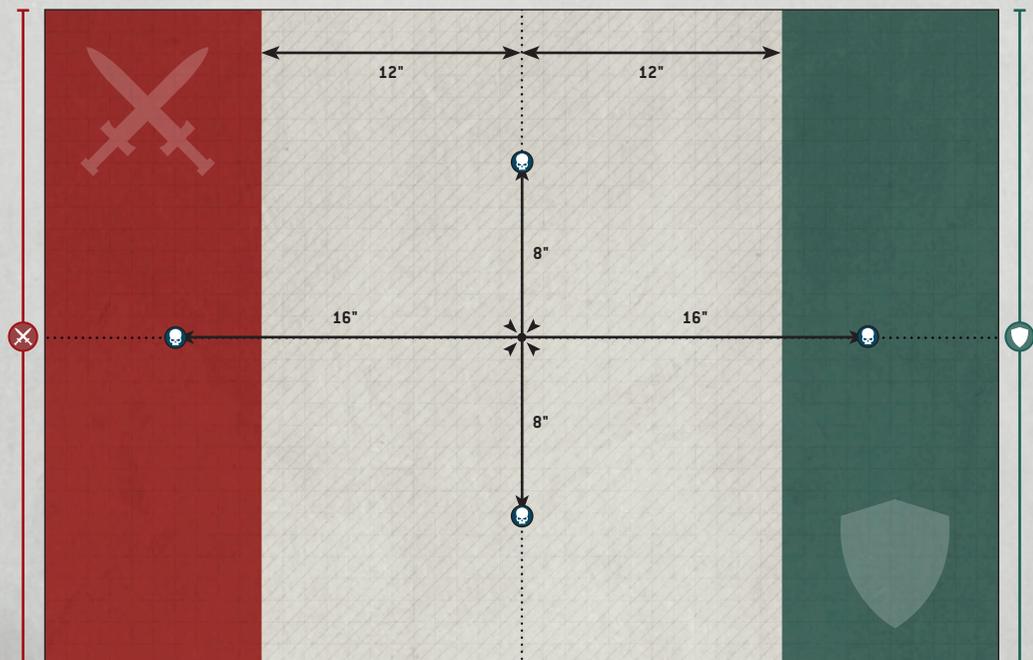
#### Aux deuxième, troisième et quatrième rounds :

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque des PdV comme ceci (jusqu'à un maximum de 15 PdV) :

- Pour chaque pion d'objectif contrôlé par le joueur qui est dans le No Man's Land, il marque 5 PdV.
- S'il contrôle le pion d'objectif de la zone de déploiement adverse, il marque 10 PdV.

#### Au cinquième round de bataille :

- Le joueur qui a le premier tour marque des PdV comme décrit ci-dessus.
- Le joueur qui a le second tour marque des PdV comme décrit ci-dessus, mais le fait à la fin de son tour et non à la fin de sa phase de Commandement.



# PATROUILLE

## TERRE BRÛLÉE

L'heure de la frappe décisive approche. Des cibles clés ont été identifiées et leur trop longue existence ne peut plus être tolérée. Semez la ruine dans le territoire ennemi, et ne laissez rien d'autre que des tas de cadavres et des épaves incendiées dans votre sillage!

### RÈGLE DE MISSION

**Raser et Détruire:** À partir du deuxième round de bataille, au début de la phase de Commandement de chaque joueur, s'il y a au moins deux pions d'objectif sur le champ de bataille, le joueur dont c'est le tour peut choisir 1 pion d'objectif qu'il contrôle, avec les restrictions suivantes:

- Un pion d'objectif ne peut pas être choisi s'il y a une ou plusieurs unités ennemies à 3" de lui.
- L'Attaquant ne peut pas choisir le pion d'objectif A.
- Le Défenseur ne peut pas choisir le pion d'objectif B.

Le pion d'objectif choisi est rasé par le joueur, et est retiré du champ de bataille.



### OBJECTIF PRINCIPAL

#### RASER ET DÉTRUIRE

*S'il peut être intéressant de s'emparer de cibles clés, détruire les plus cruciales pour votre ennemi est encore plus important.*

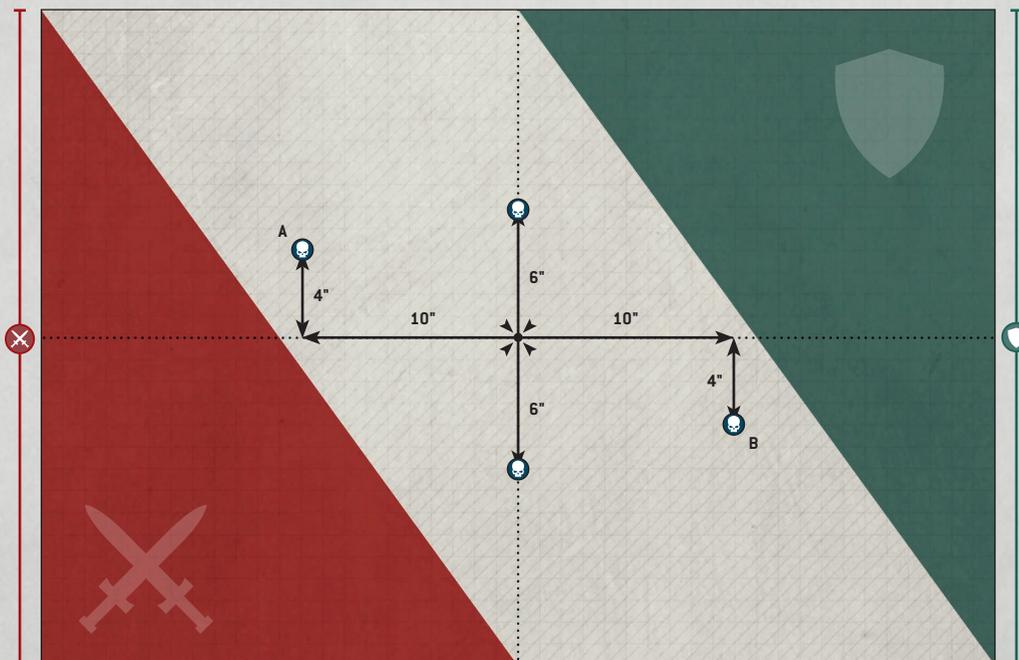
#### Aux deuxième, troisième et quatrième rounds :

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque des PdV comme ceci :

- S'il contrôle au moins un pion d'objectif, il marque 5 PdV.
- S'il contrôle plus de pions d'objectif que son adversaire, il marque 5 PdV.
- S'il a rasé un pion d'objectif à ce tour (voir ci-contre), il marque 10 PdV.

#### Au cinquième round de bataille :

- Le joueur qui a le premier tour marque des PdV comme décrit ci-dessus.
- Le joueur qui a le second tour marque des PdV comme décrit ci-dessus, mais le fait à la fin de son tour et non à la fin de sa phase de Commandement.



## PATROUILLE

# COUP DE BALAI

Les lignes de bataille sont dans l'impasse, mais un coup décisif pourra transpercer les défenses ennemies. Engagez un fer de lance dans cette zone, en balayant toute résistance sur les objectifs ennemis pendant votre avancée, mais ne laissez pas l'ennemi nous encercler et couper nos lignes de ravitaillement.

### RÈGLE DE MISSION

**Lignes de Ravitaillement:** Au début de la phase de Commandement de chaque joueur, si le joueur dont c'est le tour contrôle le pion d'objectif dans sa zone de déploiement, il jette un D6: sur 4+, il gagne 1 PC.



### OBJECTIF PRINCIPAL

#### CIBLES PRIORITAIRES

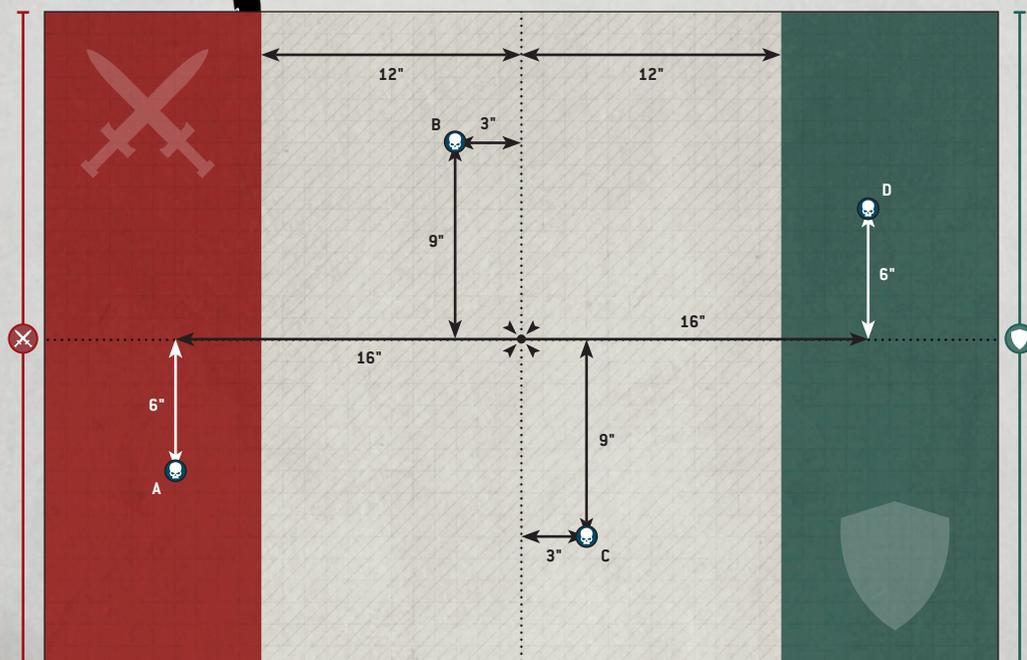
*Les objectifs de cette zone sont cruciaux pour notre effort de guerre, et les sécuriser est notre plus grande priorité. Déployez tous les efforts pour garantir qu'ils ne tombent pas entre les mains de l'ennemi.*

#### Aux deuxième, troisième et quatrième rounds :

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 5 PdV pour chaque pion d'objectif qu'il contrôle (jusqu'à un maximum de 15 PdV par tour).

#### À la fin de la bataille :

- L'Attaquant marque 5 PdV s'il contrôle le pion d'objectif C, et 10 PdV s'il contrôle le pion d'objectif D.
- Le Défenseur marque 5 PdV s'il contrôle le pion d'objectif B, et 10 PdV s'il contrôle le pion d'objectif A.



## PATROUILLE

# DÉMONSTRATION DE FORCE

Une victoire glorieuse est une démonstration de notre supériorité, et de la faiblesse de notre ennemi. Une telle opportunité se présente. Prenez le contrôle des sites symboliques de la résistance adverse et nous pourrons écraser sa combativité – mais gare à son opiniâtreté.

## RÈGLE DE MISSION

**Briser Leur Esprit :** Les joueurs ne peuvent pas utiliser le Stratagème Courage Insensé sauf si l'unité ciblée par le Stratagème est à 6" de son **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**Revendiquer les Sites :** Les pions d'objectif du No Man's Land sont des sites symboliques. À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, si le joueur dont c'est le tour contrôle un site symbolique et si une ou plusieurs figurines **PERSONNAGE** de son armée sont à portée du site, ce site symbolique est revendiqué par ces figurines et le reste tant qu'il reste une ou plusieurs d'entre elles à portée du site.



## OBJECTIF PRINCIPAL

### SITES SYMBOLIQUES

*Revendiquer les sites symboliques de ce champ de bataille portera un coup sévère au moral de l'ennemi.*

#### Aux deuxième, troisième et quatrième rounds :

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 5 PdV pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit :

- Il contrôle au moins un pion d'objectif.
- Il contrôle au moins deux pions d'objectif.
- Au moins un site symbolique est revendiqué par une figurine de son armée (voir ci-contre).
- Au moins un site symbolique est revendiqué par la même figurine de son armée depuis deux tours consécutifs ou plus (y compris le tour en cours).

#### Au cinquième round de bataille :

- Le joueur qui a le premier tour marque des PdV comme décrit ci-dessus.
- Le joueur qui a le second tour marque des PdV comme décrit ci-dessus, mais le fait à la fin de son tour et non à la fin de sa phase de Commandement.

