

WARHAMMER

La dernière campagne du Studio a révélé son long cortège de situations de jeu intéressantes. En voici quelques-unes, avec nos humbles suggestions...

Questions & Réponses

Q Dans le livre d'armée des Elfes Noirs la Baliste à Répétition ne coûte que 50 points, alors qu'elle coûte 100 points pour les Hauts Elfes de mon satané adversaire. Pourquoi un tel écart ?

R Avec les ans nous nous sommes aperçus que le coût initial de la Baliste à Répétition (50 points) était vraiment trop faible. Quand le nouveau livre d'armée des Hauts Elfes est sorti, nous avons immédiatement décidé d'augmenter son coût pour les deux armées. Une fois le livre d'armées des Elfes Noirs réimprimé, leur baliste à répétition coûtera elle aussi 100 points (et c'est même pas cher!).



Q Les unités de Corsaires elfes noirs ont des capes en peau de Dragon des Mers. Si j'inclus un Champion à mon régiment, peut-il avoir cette cape ? Si oui, quel est son coût ?

R Oui. En tant que Champion de l'unité de Corsaires, il doit impérativement avoir cette cape. Elle coûte 5 pts et aucun autre personnage elfe noir ne peut en avoir.



Q Les Encenseurs de la Peste skavens du clan Pestilens peuvent-ils avoir des Champions ?

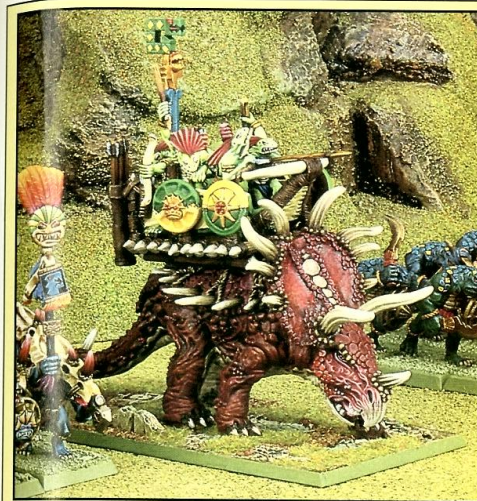
R Non. Les Encenseurs de la Peste skavens sont des troupes particulières, comme les gobelins de la nuit fanatiques.

Q Durthu le célèbre homme-arbre est-il sujet à l'Obstination comme tous ses congénères ?

R Oui. Comme son nom l'indique, Durthu est un homme-arbre. Il est donc forcément obstiné. Question suivante !

Q J'ai remarqué qu'il existait des figurines d'orques sauvages armées de lances, mais dans leur liste d'armée on ne peut pas les équiper de telles armes. Peuvent-ils quand même en avoir ?

R Vous avez absolument raison. C'est un exemple typique de figurines équipées d'armes auxquelles ils n'ont pas accès dans leur liste d'armée. Quand Alan Perry a sculpté les orques sauvages, il planait tellement qu'il a fait certaines figurines avec des lances. Pas le moindre problème. Dans la nouvelle version du livre d'armées des peaux vertes, nous avons donc offert des lances aux orques sauvages. Vous pouvez donc désormais les équiper de lances pour un surcoût de 1 point par figurine.



Q&R

Q Combien de Skinks peut-on mettre sur le howdah d'un Stegadon ?

R Vous pouvez mettre autant de Skinks que la figurine du Stegadon peut le supporter. Cependant, certains joueurs ont construit des édifices ressemblant à la tour penchée de Tilée, pleine à craquer de d'intrépides barraciens ! Le dos du Stegadon serait bien évidemment écrasé par une telle monstruosité ! Nous limitons donc le nombre de Skinks à 10 par Stegadon.

Q Si un personnage Skink monté sur un Stegadon accepte un défi, les touches portées contre lui sont-elles aléatoirement réparties ? Est-ce que le Stegadon participe au défi ?

R Non, non et non. Le personnage Skink a tout simplement sauté du howdah pour se battre jusqu'à la mort avec son ennemi. Si votre adversaire soutient le contraire, emmenez-le dehors pour une « petite explication » sur ce que signifie « Esprit du Jeu » !

Q Les régiments d'Orques et de Gobelins peuvent avoir des Grands Chefs comme commandants. Peuvent-ils aussi avoir des Chefs orques noirs ?

R Non. Les chefs sont toujours de la même espèce que leur régiment. Cela ne vous empêche pas de mettre des Grands Chefs orques noirs ou des Seigneurs de Guerre orques noirs dans des unités composées d'autres peaux-vertes.

Q Le Chariot à Pompe snottling d'un ami semble doué d'une volonté propre, se déplaçant en tous sens sur le champ de bataille. Peut-il réellement faire ça ?

R Non, le Chariot à Pompe se déplace toujours en ligne droite. Vous pouvez le tourner dans la direction souhaitée au début de son mouvement. Mais après, plus aucune manœuvre.

Q La sauvegarde des Dryades est-elle modifiable par un tir, un corps-à-corps, etc. ?

R Il existe deux types de sauvegarde. La première est une « sauvegarde d'armure » qui peut être modifiée et la seconde est une « sauvegarde spéciale » qui elle n'est pas modifiable. Les Dryades ont une sauvegarde spéciale, non modifiable.

Q Si un régiment ennemi est complètement exterminé au corps-à-corps, peut-on capturer son étendard ?

R Oui, à condition que le régiment victorieux soit en mesure de le poursuivre (par exemple s'il n'est pas engagé en corps à corps avec un autre régiment ennemi). Sinon, l'étendard est perdu.

Q La Plaque de Domination ne sert-elle qu'une seule fois par bataille ?

R Non, vous pouvez l'utiliser autant de fois que vous le souhaitez durant la même bataille (et nous vous conseillons de le faire!).

Q Les unités victimes des sorts Filets ou Immobilisation peuvent-elles effectuer un test de Panique ?

R Il n'existe aucune règle pour ce genre de situation, nous vous conseillons donc d'appliquer cette maxime : ces unités n'ont pas à effectuer de tests de Panique, mais si elles sont battues au corps-à-corps, elles sont automatiquement détruites.

Q Est-ce qu'un sorcier équipé du Livre d'Ashur peut bénéficier des règles spéciales associées à certains types de magie, comme la Haute Magie ou la Nécromancie ?

R Non, le Livre d'Ashur vous permet d'accéder aux sorts de Haute Magie ou à la Nécromancie, mais votre sorcier ne deviendra pas pour autant un nécromancien ou un haut mage.

Q Un personnage équipé de la terrible Hache du Bourreau et du redoutable Heaume des Yeux Innombrables frappe-t-il toujours en premier ?

R C'est un cas de contradiction classique. Il peut être aisément résolu en utilisant les règles de « Force Irrésistible et Objets Inamovibles ». Autrement dit, réglez ça par un jet de dé ! Les armes magiques ignorent les règles s'appliquant à certains types d'armes (fléaux, lances, armes à deux mains). Seules les règles décrites sur leur carte s'appliquent. La Hache du Bourreau frappe donc toujours en dernier, alors que le Heaume des Yeux Innombrables permet toujours de frapper en premier. Hum, c'est clair-non ?

Si vous avez des questions cruciales concernant nos jeux ou le Hobby GW en général, adressez vos lettres aux coordonnées suivantes :

GAMES WORKSHOP
 Courrier des Lecteurs
 10-12 avenue de la Convention
 94117 Arcueil

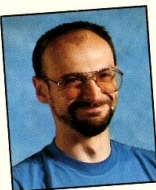
Ou retrouvez-nous instantanément sur le serveur minitel :

36-15
GAMES WORKSHOP
 (2,23 F la minute)

WARHAMMER

REVISION MAGIQUE

par Rick Priestley



Comme les aficionados de Warhammer le savent, la sortie de la dernière édition de ce jeu et de son incontournable supplément, Warhammer Magie, remonte à bientôt deux ans. Il était donc grand temps de révisiter en profondeur les règles de magie, de clarifier les questions les plus fréquemment posées et de donner quelques sages conseils issus de nos éminents experts. J'ai donc rassemblé un groupe de spécialistes de Warhammer dans une pièce retirée et je les ai torturés jusqu'à ce qu'ils lâchent le morceau. Je dois admettre que cette séance me fit le plus grand bien, cet article est le résultat de cet interrogatoire.

QUEL EST LE PROPOS ?

J'ai compilé ici une liste d'amendements concernant Warhammer Magie. Cette liste a été établie en observant le comportement des joueurs et en choisissant le meilleur dans chaque cas (en fait, j'ai piqué ces idées un peu partout et je vous fais croire qu'elles sont toutes de moi). Si vous décidez d'adopter ces amendements, je vous conseille de vous assurer que vos adversaires les connaissent avant la bataille. Ceux qui tentent d'imposer des règles "officielles" au beau milieu de la partie et qui les jettent au nez de leur adversaire méritent d'être fouettés, plongés dans le goudron et les plumes, puis bannis à jamais du Vieux Monde. Jervis surnomme de tels individus : petits futés. Pour ma part, je leur inflige un tout autre qualificatif.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont modifiés comme suit :

Armure de Splendeur : Bretonniens uniquement.

Épée de Justice : Empire uniquement.

Épée de Tëclis : Hauts elfes uniquement.

Sceau d'Argent : Empire uniquement.

Hache du Bourreau : Elfes noirs uniquement. De plus, le texte devient le suivant "... si au moins un jet pour blesser donne 6, la victime est tuée sans possibilité de sauvegarde d'armure." Il faut donc un 6 sur les jets pour blesser et non plus sur ceux pour toucher.



Bannière de Mork : Un sorcier en contact avec l'unité est tué sur un 4+ sur 1D6 et non plus automatiquement. Effectuez ce jet dès que le sorcier arrive au contact avec l'unité et au début de chaque tour suivant du sorcier, tant qu'il reste en contact avec l'unité.

Bâton Interdit : Chaque fois qu'un sort est lancé en utilisant le *Bâton Interdit*, le porteur subit 1D3 blessures sur 4+ avec 1D6, le bâton est de plus épuisé. Une fois épuisé, le bâton est inutilisable. Sa carte doit donc porter la mention "Épuisé et inflige 1D3 blessures sur 4+."

Livre des Secrets : Le choix de la caractéristique de profil réduite revient à l'adversaire et non plus au joueur. L'ennemi lance le dé et décide quelle caractéristique est affectée. Si le sorcier chevauche un destrier, un monstre ou est dans un char, une diminution de sa caractéristique Mouvement n'affecte pas celle de la monture. Une caractéristique ainsi réduite ne peut être "soignée" ou restaurée. Le personnage n'a pas subi de blessure, c'est juste son profil de base qui a définitivement changé. Notez qu'aucune caractéristique ne peut être réduite à 0, à moins qu'il n'y ait pas d'autre possibilité. Dans ce cas, une nouvelle réduction tuera inévitablement le porteur.

Plaque de Domination : Une seule utilisation. Vous ne pouvez donc l'utiliser qu'une fois par partie et non plus à chaque tour comme indiqué sur la carte.

Cape des Ténèbres :

Skavens uniquement. La cape ne peut pas habiller un char, une machine ou une monture de quelque nature que ce soit, et est donc réservée aux seules figurines à pied. Ajoutez donc sur sa carte la mention "Figurines à pied uniquement". Ces restrictions s'appliquent d'ailleurs aux autres capes magiques ci-dessous.

Manteau d'Ombres et de Brumes : Le manteau ne peut pas recouvrir un char, une machine ou une monture de quelque nature que ce soit, et est donc réservée aux figurines à pied. Ajoutez donc sur sa carte la mention "Figurines à pied uniquement".

Manteau de Plumes : Une seule utilisation. Vous ne pouvez donc l'utiliser qu'une fois par partie et non plus à chaque tour comme indiqué sur la carte. La cape ne peut pas recouvrir un char, une machine ou une monture de quelque nature que ce soit, et est donc réservée aux figurines à pied. Ajoutez sur la carte la mention "Figurines à pied uniquement".

Boîte Sorcière d'Aldred : Son coût est de 50 points et non pas 25 points comme indiqué sur la carte.

Épée de Destruction : Les récompenses de Chaos ne sont pas annulées par des effets qui annuleraient normalement des objets magiques (comme expliqué dans Royaume du Chaos). La plupart sont des modifications physiques qui ne peuvent tout simplement pas être annulées. Cependant, la combinaison de l'*Épée de Destruction* et des récompenses du Chaos peut être terrifiante, auquel cas l'*Épée* annule les récompenses de son utilisateur, un personnage bénéficiant de récompenses du Chaos ne peut donc pas porter l'*Épée de Destruction*. Le texte de la carte devient donc "l'utilisateur ne peut porter aucun autre objet magique ni bénéficier d'aucune récompense du Chaos car leurs effets seraient annulés par les pouvoirs de l'épée".

RUNES NAINES

La Rune de Camouflage : Elle ne fonctionne que sur des machines de guerre stationnaires. Au premier mouvement, la rune n'a plus d'effets. Il existe deux manières de symboliser l'utilisation de cette rune. La première est de placer la figurine concernée sur la table et d'annoncer à votre adversaire qu'elle est invisible grâce à la *Rune de Camouflage*. La seconde est de faire un croquis du champ de bataille et d'y noter l'emplacement exact de la machine. Celle-ci n'est ensuite placée sur la table qu'au cas où vous voudriez la faire tirer ou la déplacer. Les deux méthodes sont acceptables mais la dernière est nettement plus amusante.

La Rune Incandescente : Elle est utilisable sur toute machine de guerre tirant des boulets, y compris un canon.

REMARQUE D'UN ERUDIT SUR L'ORDRE DE FRAPPE

Comme nous le savons tous, dans des circonstances normales, une unité qui charge frappe en premier, la suite se faisant par ordre d'Initiative. Les exceptions sont les troupes équipées d'armes à deux mains qui frappent systématiquement en dernier.



Si les deux unités adverses portent des armes à deux mains, elles frappent par ordre d'Initiative ou lancent un dé en cas d'Initiatives égales. Tout le monde a suivi ? Bien, poursuivons, car cela se corse. Les armes magiques des troupes spécialisées (lances, hallebardes, fleaux, lances de cavalerie, etc.) ignorent toutes les règles concernant les armes ordinaires, elles suivent à la place les règles portées sur leurs cartes. Ces règles incorporent généralement les règles habituelles de ce type d'arme, les bonus sont parfois améliorés comme pour l'*Etoile d'Argent* qui donne un bonus de +3 en Force au lieu de +2. Les règles figurant sur les cartes sont considérées comme étant des règles spéciales pour chaque objet particulier, même si elles ne changent pas des règles normales des armes de ce type. Elles ont été portées sur la carte afin que toutes les capacités de l'arme soient précisées, sans que vous ayez à vous demander si telle ou telle règle ordinaire s'applique dans telle ou telle circonstance. Par exemple, un personnage portant l'*Etoile d'Argent* en charge un autre armé de la fameuse *Épée de Destruction* :

L'*Etoile d'Argent* compte-t-elle alors comme une lance de cavalerie ordinaire ?

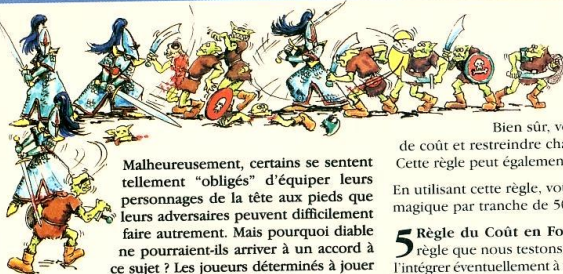
Non ! Elle est purement et simplement inutilisable.

Tout objet magique autorisant le porteur à frapper en premier prend le pas sur l'ordre normal de frappe (charge et Initiative). Ainsi, des gobelins équipés d'armes à deux mains et brandissant la *Bannière de la Lune Funeste* frappent en premier. Un personnage portant une arme à deux mains en conjonction avec la *Heaume des Yeux Immobiles* frappe en premier.

Si des objets magiques permettent aux deux camps de frapper en premier, les frappes se font par ordre d'Initiative, lancez un dé si les Initiatives sont égales. Considérez cela comme une règle générale pour de tels cas de figure.

QUELQUES REGLES AVANCEES DE MAGIE

Certains joueurs m'ont supplié d'intervenir pour limiter le nombre d'objets magiques présents dans chaque armée. Ceci est difficile à faire d'une manière définitive à cause du nombre toujours grandissant d'objets parus dans les suppléments Warhammer Magie, les livres d'armées ou autres. D'un autre côté, rien n'empêche les joueurs de limiter eux-mêmes le nombre d'objets magiques si le cœur leur en dit.



Malheureusement, certains se sentent tellement "obligés" d'équiper leurs personnages de la tête aux pieds que leurs adversaires peuvent difficilement faire autrement. Mais pourquoi diable ne pourraient-ils arriver à un accord à ce sujet ? Les joueurs déterminés à jouer avec moins d'objets magiques avec des règles officielles, équilibrées, contrôlées, approuvées par la CEE et le Ministère de la Santé, pourront mettre à l'épreuve les règles qui suivent. Ces idées viennent de différents joueurs, elles ne sont donc pas forcément compatibles, mais je les ai toutes compilées ici.

1 Règle de l'Objet Unique. Aucun personnage ne peut avoir plus d'un objet magique. Le champion d'une unité ayant une bannière magique ne peut pas avoir d'objet magique, et inversement.

C'est une règle assez catégorique qui limite clairement la disponibilité des objets magiques ! Le principal avantage de cette règle est qu'elle bannit les combinaisons les plus dangereuses et les plus controversées !

2 Règle du Veto. Certains joueurs sont ravis de voir disparaître certains objets magiques (*Gemme Noire de Gnar*, *Cœur de Tristesse*, etc). Nous n'avons rien contre ces objets (disent-ils d'une voix innocente), mais ils ont tout simplement tendance à apparaître systématiquement et rendent le jeu trop prévisible. Lorsque Jervis organisa son dernier tournoi, il autorisa les joueurs à enlever des objets magiques de la liste de leur adversaire avant le début de la partie. Voici une variante de cette règle.

Au début de la partie, chaque joueur étale ses cartes d'objets magiques. Vous pouvez mettre votre "veto" sur un maximum de deux cartes de l'adversaire. Les objets ainsi rejetés sont inutilisables durant la partie. Le premier veto rapporte 1 Point de Victoire à l'adversaire et le second lui en rapporte 2. Si vous mettez votre veto sur deux objets magiques de votre adversaire, vous lui cédez donc la bagatelle de 3 Points de Victoire.

3 Règle pour Ceux qui n'ont pas Froid aux Yeux. Celle-ci est réservée aux joueurs ayant un certain sens de l'humour. Retirez tous les objets magiques de plus de 50 points et tous ceux réservés à une race spécifique. Mélangez le tout et distribuez au hasard trois cartes par joueur. Je sais, il n'est pas facile de ne pas regarder quelles cartes reviennent au camp adverse, mais c'est possible ! Ceci pourrait ressembler à une hérésie pour les joueurs "pointus" que vous pensez sans doute être, mais pourrait être très amusant pour ceux qui pensent plus à s'amuser. Les plus aventureux peuvent modifier le nombre de cartes distribuées et les plus irrévérencieux peuvent même ajouter les cartes réservées aux races engagées.

Récapitulons : Constituez vos armées sans aucun objet magique. En début de partie, distribuez au hasard à chaque joueur trois cartes d'objets magiques accessibles à toutes les races et coûtant 50 points ou moins.

4 Règle du 1 pour 500. Cette règle limite le nombre d'objets magiques mais pas leur valeur, et ne vous empêche pas de vous concocter des combinaisons.

Bien sûr, vous pouvez ajouter une limite de coût et restreindre chaque figurine à un seul objet ! Cette règle peut également devenir celledu 1 pour 1000.

En utilisant cette règle, vous pouvez donc avoir un objet magique par tranche de 500 points de votre armée.

5 Règle du Coût en Fonction du Niveau. C'est une règle que nous testons en ce moment au Studio pour l'intégrer éventuellement à une future (et lointaine) version de Warhammer (sorte de *Warhammer - Next Génération*). L'idée maîtresse est de limiter le coût maximum des objets magiques accessibles à chaque niveau de personnage, en plus de la limite en nombre existante. Le coût ajouté de tous les objets magiques d'un personnage ne doit en aucun cas dépasser celui donné sur le tableau ci-dessous. Ceci réduit le coût de l'objet accessible aux personnages du niveau le plus bas et jette définitivement aux oubliettes les combinaisons d'objets les plus abusives. Les étendards magiques des unités sont limités à 50 points.

TABLEAU DES OBJETS MAGIQUES PAR NIVEAUX

Personnage	Nombre d'Objets	Coût Total Maximum
Champion	1	25 pts
Héros	2	75 pts
Seigneur	3	125 pts
Sorcier	1	50 pts
Champion Sorcier	2	75 pts
Maître Sorcier	3	100 pts
Seigneur Sorcier	4	150 pts
Etendard Magique d'Unité	1	50 pt
Grande Bannière d'Armée	1	Illimité

VERTUS CHEVALERESQUES/ RECOMPENSES DEMONIAQUES

Lors des tournois de Warhammer, les vertus chevaleresques et les récompenses démoniaques du Chaos sont considérées comme des objets magiques en ce qui concerne le veto. Le fait qu'elles soient soumises aux autres restrictions, notamment celle du tableau ci-dessus, est un point qui soulève pas mal de polémiques. Nous vous en dirons plus lorsque nous nous serons définitivement mis d'accord, mais pour l'instant, la majorité serait plutôt pour que cela reste tel que c'est aujourd'hui. Aurions-nous à faire à une authentique coalition regroupant les bretonniens et le Chaos ? La corruption atteindrait-elle les plus éminents responsables du hobby GW ? Suspense...

WARHAMMER MAGIE

Quelques questions parmi les plus fréquentes...

Q Je porte la Hache du Bourreau (frappe toujours en dernier) et le Heaume des Yeux Innombrables (frappe toujours en premier), quand dois-je frapper ?

Q Si je double déjà mes attaques (Frénésie), que se passe-t-il si je les double à nouveau (Bannière Araignée, Breuvage Skaven). Mes attaques sont-elles multipliées par 4 ?

R Effets contradictoires on ne peut plus classiques ! Les deux objets sont d'une puissance égale, parfois l'un prendra le dessus, parfois l'autre. Lancez un D6 au début de chaque combat : de 1 à 3, vous frappez en dernier, de 4 à 6, vous frappez en premier...

R Non ! Vous ne pouvez pas quadrupler des attaques, que ce soit grâce à la frénésie, la magie ou autre. Les doubler est le maximum que vous puissiez avoir (et c'est déjà pas mal).



Q Les attaques multiples de l'Épée Hydre peuvent-elles être réparties entre plusieurs figurines ?

R Si une arme multiplie les touches, cela signifie qu'une attaque portée contre une figurine est transformée en plusieurs attaques contre cette même figurine. Si votre profil vous donne plusieurs attaques, celles-ci peuvent être réparties entre plusieurs figurines au contact. Vous pouvez donc infliger une ou plusieurs touches à différentes cibles, avant toute multiplication permise par votre arme magique.

Q J'utilise la Gemme Noire de Gnar pour bloquer un champion ou une autre figurine ennemie dans une unité. Le reste de cette unité peut-il se déplacer ou est-il bloqué sur place ?

R Une fois la Gemme Noire de Gnar activée, les figurines concernées sont mises hors jeu. Vous pouvez les retirer de la table jusqu'à ce que la gemme ne soit plus efficace, cela ne fait pas la moindre différence. Le reste de l'unité est libre de se déplacer et de combattre normalement. Cela peut signifier qu'un champion ou un combattant ordinaire est séparé de son unité aussi longtemps que durent les effets de la gemme. Considérez-les comme des personnages isolés, et ils devront rejoindre leur unité aussitôt que possible. Ils ne sont pas comptabilisés dans les Points de Victoire. Si le reste de l'unité est détruit, l'unité entière est alors considérée comme détruite et rapporte la totalité des Points de Victoire.

Q Un tir de Jezzail skaven est-il considéré comme une attaque magique ?

R Oui. Il en est de même pour toutes les armes skavens qui utilisent la Malepierre : jezzails, lance-feu, lames empoisonnées des assassins, globes de vents mortels, encensoir à peste et éclairs de la roue infernale.

Q La Potion de Force doit-elle réellement être bue au début de son propre tour ? Ne peut-elle être bue au début du tour adverse, en début de combat, etc ?

R Elle doit être bue au début de votre propre tour et à nul autre moment, surtout pas en beau milieu d'un corps à corps comme le font beaucoup de joueurs ! Pour 10 points, cette potion n'est pas très chère vu ce qu'elle permet. Le revers de la médaille est que vous devez la boire en début de tour, ce qui signifie que vous pouvez la boire pour rien (si vous chargez et que votre adversaire fuit, par exemple). Il va donc falloir jouer plus serré désormais...

Q Est-il conseillé de boire six pintes de bière en une seule soirée ?

R Aucun problème si tous les joueurs sont d'accord...



Q&R Rois des Tombes de Khemri

Q : Les Gardiens des Tombes sont-ils des revenants ou des squelettes?

R : Des squelettes.

Q : Comment le sort Tempête (ou tout autre sort visant les machines de guerre) affecte-t-il les chars squelettes?

R : Comme de l'infanterie ou de la cavalerie normale.

Q : Quelles unités de l'armée de Khemri peuvent être affectées par la Couronne du Roi des Tombes?

R : Toutes, sauf les nuées de scorpions et les scorpions géants.

Q : Les lichés qui se déplacent seuls peuvent-ils effectuer des marches forcées et réagir aux charges, comme les vampires dans Comtes Vampires?

R : Non et Non ! Les lichés sont des morts vivants.

Q : Dans le WD58, rien n'est précisé quant à l'équipement des champions d'unités et leur prix. Qu'en est-il?

R : Le coût est le même que pour le régiment correspondant.

Q : La cavalerie squelette traverse-t-elle les obstacles?

R : Non.

Q : Que ce passe-t-il lorsque le général d'armée (c'est-à-dire le Roi des Tombes) meurt?

R : Les règles suivantes s'appliquent :

Mort du Général : Une armée de morts-vivants est très différente d'une armée de mortels. Elle dépend totalement de la volonté de son général qui maintient son existence. Si le Roi des Tombes est détruit, le lien entre les morts vivants et le Monde des Morts s'affaiblit et ils s'écroulent tandis que les sorts qui les animent se dissipent. L'armée est liée au Roi des Tombes par des vœux de loyauté et la magie des prêtres-liches.

Si le général d'armée est tué, toutes les unités de morts vivants et les monstres indépendants sont immédiatement détruits sans aucune sauvegarde possible. Les nuées de scorpions et les scorpions géants sont une exception à la règle car ce ne sont pas des morts vivants. Les scorpions géants doivent cependant effectuer le test de panique provoqué par la mort du général.

Les personnages tels que les Seigneurs des Tombes, les lichés et les champions ne sont pas affectés par cette règle car leur volonté est assez

forte pour les maintenir "en vie" sans chef d'armée. De plus, une unité menée par un personnage mort vivant peut bénéficier de sa présence et ne subir que 1D6 blessures sans sauvegarde possible si le général meurt, ayant ainsi la possibilité de continuer le combat.

Q : L'impact des chars est de F4. Qu'en est-il des Rois des Tombes et des Seigneurs des Tombes qui sont plus forts que des équipages normaux? Cette force peut-elle être augmentée par un quelconque moyen (par magie par exemple)?

R : Les touches d'impact de tous les chars de Khemri sont toujours de F4.

Q : Les chars squelettes sont-ils considérés comme des chars, des machines de guerre ou des régiments normaux? Le WD58 stipule que les règles des chars du Livre de Règles ne s'appliquent pas.

R : Traitez-les comme de la cavalerie, sauf qu'ils subissent des dommages en traversant des terrains difficiles.

Q : La liste d'armée indique que les flèches crotales coûtent 10pts pour les personnages et 1pt pour les régiments. Est-ce une erreur, quelle est la valeur correcte?

R : Les deux, les personnages (sauf les champions) payent ces flèches plus cher que les régiments.

WARHAMMER

CONTACT



Les habitués connaissent Mike Walker et sa vision très personnelle de Warhammer qu'il nous fait partager via son style inimitable. Ce mois-ci, il aborde pour nous quelques-uns des aspects les plus pointus du combat au corps à corps dans Warhammer...

Tout a commencé lorsqu'Alan a voulu lâcher un rocher sur Stuart. Enfin, plus précisément lorsque l'un des Terradons d'attaque en piqué d'Alan a voulu lâcher un rocher sur Sans-œil Souffleputride, la Liche de Stuart.

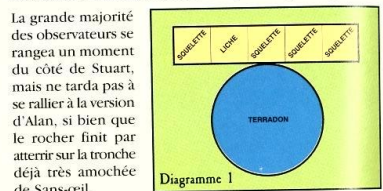
Alan était en train d'accomplir son massacre bimensuel de l'armée de Stuart, les Brièvement Entrérés. La simple question de savoir si le Terradon pouvait ou non attaquer Sans-œil amorça un long débat.

Le Terradon d'Alan était monté sur un grand socle volant en plastique et pouvait (comme n'importe quel autre attaquant) diriger ses attaques contre toute figurine dont le socle serait en contact avec le sien.

Stuart signala que puisque le socle circulaire ne touchait qu'une seule figurine, et qu'il ne s'agissait pas de Sans-œil, sa Liche ne pouvait donc en aucun cas être l'objet d'un bombardement ou de toute autre attaque aérienne menée par le volatile géant.

Alan rétorqua que le socle en question ne représentait que la zone occupée par le reptile volant, et que toute figurine ennemie dont le socle fait face au diamètre du cercle (voir diagramme 1) constituerait une cible légitime.

Le débat évolua de façon classique : chaque participant fit appel à l'intellect, puis à la logique, au niveau sonore, aux sarcasmes et enfin aux insultes pour que son opinion prévale.



Cet incident me donna matière à réfléchir. Quelques jours plus tard, durant une brève éclaircie entre les précipitations estivales, je me trouvais dehors en train de tondre un gazon rebelle à l'aide de ma vieille tondeuse à essence. Une telle tâche ne nécessite guère plus de seize neurones pour être accomplie de manière satisfaisante, aussi en profitais-je pour repenser à ce qu'impliquait le terme "contact" et à son impact sur le corps à corps.



Une unité de Skinks et de Kroxigors charge des Arbalétriers elfes noirs.

WARHAMMER

Cet article est le fruit de cette méditation jardinière. Il ne s'agit que de mes propres opinions sur un certain nombre de situations de combats et de la manière dont nous les résolvons entre nous. Aucune des diverses interprétations ou solutions que nous avons trouvées ne saurait être considérée comme "officielle" (y compris celles de l'intro), mais j'espère qu'elles vous intéresseront.

J'aurais volontiers rédigé un article plus long, mais ma tondeuse s'est retrouvée, je ne sais trop comment, en "contact" avec un parterre de fleurs et j'ai dû accroître le nombre de neurones dédiés à la tâche en cours pour éviter toute tension conjugale superflue.

POSITIONS DE DEPART

Vous avez déclaré une charge. Votre adversaire a annoncé quelle était sa réaction. Vous allez à présent devoir placer vos troupes au contact.

STOP!!! Quelle importance accordez-vous à cette action? Avez-vous bien pensé à tout?

Poussez-vous immédiatement votre unité en avant, sans vous soucier de quelle figurine combattrait quelle autre?

Demandez-vous parfois à votre adversaire de déplacer votre unité au contact à votre place?

A la page 21 du livre de règles, une courte phrase stipule : "Lorsqu'une de ses unités charge l'ennemi, le joueur doit mettre le plus grand nombre de ses figurines en contact avec lui."

Commencez-vous à pousser votre unité vers l'avant avec une règle, puis des jurons en ramassant le porte-étendard et les six autres figurines que vous avez ainsi fait tomber? Ensuite, essayez-vous à nouveau de pousser l'unité, en redressant les rangs lors du passage sur une zone de la table qui ne glisse pas, en notant qu'il faudrait vraiment se décider à bricoler des socles pour les unités de plus de trente figurines. Enfin, est-ce que vous laissez tomber la règle inefficace pour vous résigner à avancer les figurines une par une au contact de l'ennemi?

Où encore examinez-vous attentivement l'unité que vous chargez pour savoir si elle contient des personnages? Savez-vous lesquels éviter et lesquels viser en priorité? Placez-vous bien vos troupes afin d'obtenir le meilleur avantage possible au cours du combat à venir?

Afin d'examiner cet aspect des tactiques de Warhammer, il nous faut auparavant rappeler une limitation imposée au joueur qui a déclaré une charge.

A la page 21 du livre de règles de Warhammer, une phrase courte mais importante stipule :

"Lorsqu'une de ses unités charge l'ennemi, le joueur doit mettre le plus grand nombre de ses figurines en contact avec lui."

Dans mon groupe de joueurs, nous considérons que le joueur qui charge n'est pas seulement tenu de maximiser le nombre de ses propres figurines au contact, mais qu'il doit également s'assurer qu'autant de figurines ennemies que possible peuvent aussi combattre.

Pour vous expliquer tout ceci un peu plus clairement, j'ai sélectionné un affrontement typique (diagramme 2). Nous avons ici le Rat Spoutine, Prêtre de la Peste de Craig, à la tête de son unité de Moines de la Peste chargeant mon Dug Bugman et ses brasseurs nains.

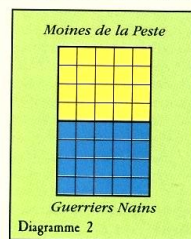


Diagramme 2

Craig voulait de toute évidence venir au contact de manière à permettre à ses cinq Moines de la Peste du premier rang de combattre. C'est bien ce qui s'est passé, comme le montre le diagramme.

Selon notre interprétation de la règle de la page 21, si Dug et ses troupes avaient renié la tradition naine pour déclarer une charge, les deux unités seraient placées exactement de la même manière. Car j'aurais dû alors impérativement engager autant de Moines de la Peste que possible dans le combat.

Jetons à présent un rapide coup d'œil sur une situation où plusieurs options s'offrent à l'unité attaquante. Dans ce second affrontement typique, les Dryades de mon pote Scott sont sur le point de devenir toutes chenues et de hacher menu à grands coups de branches quelques-uns de mes arbalétriers nains accompagnés d'un Maître des Runes. Mauvaise limonade quoi.

Les diagrammes ci-dessous (3 & 4) montrent clairement deux options pour Scott. Notez que dans le second, deux Dryades sont au contact du Maître des Runes (R), donnant ainsi à la verdure deux fois plus de chances de lui casser le crâne, ce qui serait dommage.

Il est toujours vital, lorsque vos troupes d'attaque sont assez fortes et douces, de maximiser le nombre

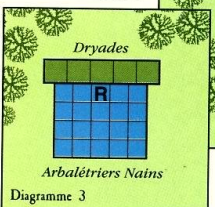


Diagramme 3

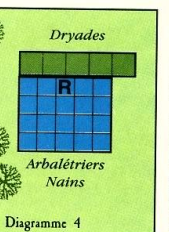
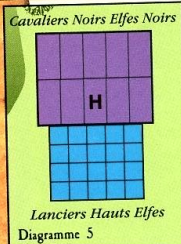


Diagramme 4

d'attaques pouvant être dirigées contre les personnages clés. Généraux, sorciers et porteurs de Grandes Bannières doivent se tenir en première ligne d'une unité, juste là où vous pouvez les cueillir. Ne gâchez pas d'attaques sur des personnages impossibles à blesser. L'expérience vous apprendra si deux Snotlings ou deux Tanks à Vapeur sont nécessaires pour avoir une chance d'infliger des dégâts conséquents.

Une dernière chose à considérer à ce propos. Le choix des cibles des figurines qui ne sont en contact avec personne mais qui peuvent tout de même combattre. Les exemples typiques sont les lanciers, les piquiers et les Kroxigors qui se tiennent derrière les Skinks.

WARHAMMER



Sur le diagramme 5, nous avons une unité de lanciers hauts elfes de P'tit Dave (ils peuvent frapper sur trois rangs lorsqu'ils n'ont pas chargé) sur le point de repousser l'attaque de mes quelque peu délicats Cavaliers Noirs. Dans les rangs de la cavalerie elfe noire se trouve Valdak Murner, un héros elfe noir. La question que je vous pose est donc la suivante : Dans le diagramme ci-contre, combien de lanciers elfes peuvent placer leurs attaques sur Valdak ?

Nous permettons à neuf d'entre eux de perforer mon héros. Notre règle dans ce genre de cas consiste à donner aux soldats des rangs arrière les mêmes possibilités d'attaque que la figurine qui se trouve juste devant eux, en première ligne. Donc, tous ceux qui se trouvent derrière les trois lanciers centraux peuvent attaquer Valdak.

La section suivante de cet article traite de la considération des parties anguleuses des socles sur lesquels se dressent nos chères figurines...

FRAPPER DANS LES COINS

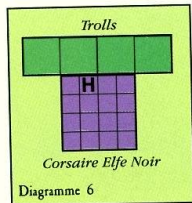
Voilà un gros morceau. Attendez un peu, vous allez voir à quel point dans un instant.

C'est une des éternelles questions philosophiques du jeu Warhammer. L'une des plus profondes avec "Un Homme-Arbre qui tombe dans une forêt fait-il du bruit si personne ne peut l'entendre?" et pour les initiés "Combien d'implants génétiques faudrait-il aux Berzerkers de Steppenwolf pour faire le poids face à une poignée de gretchins?"

La question est : les angles sont-ils pris en compte pour déterminer qui est au contact et qui peut attaquer ?

Nous considérons que oui. Attention, l'impact est énorme sur le corps à corps, surtout pour les figurines avec de grands socles, comme les Trolls, les Dragons Ogres ou les Minotaures. Le diagramme suivant met en évidence les conséquences de l'adoption de cette règle.

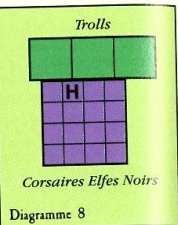
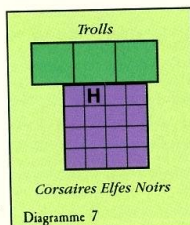
Nous avons ici les quatre Trolls d'une armée de Gobelins (Diagramme 6), surmontant leur stupidité pour lancer une violente attaque sur mes gentils et inoffensifs Corsaires elfes noirs accompagnés du Capitaine Boldfingier, héros elfe noir, tant qu'à faire.



Comme vous pouvez le voir, si les deux unités sont en rangs par quatre, toutes les figurines des deux camps peuvent combattre, même si les Trolls ont des socles deux fois plus grands. Accepter que les angles fassent contact induit aussi un plus grand choix de cibles. Ici, deux Trolls sont capables de vomir sur Boldfingier.

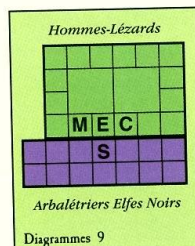
Si les elfes chargent les Trolls, la règle que nous avons abordée auparavant les oblige à se disposer de la même manière. Cela peut sembler idiot de leur part de vouloir se placer de manière à avantager les Trolls, mais si vous jouez avec nous, c'est ce que l'on attendra de vous.

C'est à vous et à vos partenaires de jeu de décider si vous voulez appliquer rigoureusement de telles choses, mais nous respectons pour notre part les règles que je vous propose ici. Cela simplifie les choses si les deux joueurs connaissent les restrictions et les options de l'unité qui engage avant qu'une charge ne soit déclarée.



Encore plus intéressant, s'il n'y a que trois Trolls, le choix de placement est plus libre. Du moment que les trois Trolls sont impliqués dans le combat, toute position est acceptable pour les elfes. Par exemple, les diagrammes 7 et 8 montrent des placements corrects.

La seule différence entre ces deux derniers est que dans l'exemple du diagramme 7, Boldfingier ne peut être attaqué que par un seul Troll, ce qui n'est pas plus mal !



Nous avons ici l'un des très efficaces régiments d'Alan, associant Skinks et Kroxigors, mais qui s'apprête à déceimer une unité d'arbalétriers elfes noirs et Blaksol (S), mon Maître Sorcier elfe noir (Diagramme 9). Notez que les deux Kroxigors peuvent frapper Blaksol si ça leur chante, car l'un des coins du socle du Champion Skink touche celui du Maître Sorcier, ce qui permet au Kroxigor qui se trouve juste derrière d'essayer d'écrabouiller le jeteur de sorts.

Une dernière remarque sur les angles des socles tant que nous y sommes. Le terme "adjacent" est parfois utilisé dans les règles. Pour nous, une figurine est "adjacente" à une autre même si seuls les angles de leurs socles se touchent. Il suffit de s'entendre à ce sujet avec l'adversaire.

J'ai un exemple. Si Blaksol parvient à tuer le porte-étendard Skink (E) à l'aide du sort de Magie Noire *Spasme de Mort*, les victimes des touches consécutives (avec ce sort, toutes les figurines adjacentes reçoivent une touche infligée par les derniers soubresauts, très violents, du mourant) seront le Champion Skink (C), le musicien (M), les deux Kroxigors, Blaksol et deux arbalétriers elfes noirs.

A ce moment-là, nous avons déterminé de manière claire et précise qui était en contact, qui était adjacent et quelles figurines des rangs arrière pouvaient combattre, nous avons commencé à nous sentir plus à l'aise. C'est alors que Ron s'est acheté une armée bretonnienne, et a commencé à déployer ses troupes en formations de Fer de Lance et de Flèche, et tout a recommencé...

UN CHEVALIER QUI SURGIT...

Après avoir lu, relu, réfléchi, lu, mangé des chips, relu, considéré, lu et essayé les taches de gras sur le livre d'armée des Bretonniens, nous avons enfin fini par comprendre ce qui suit :

Il y a ces chevaliers, et ils sont autorisés à adopter une formation en triangle. Tous les chevaliers sur les côtés du triangle comptent comme étant au contact, sans être au contact, et peuvent combattre.

Mais avec qui ?

Nous avons envisagé plusieurs possibilités.

Les meilleures étaient :

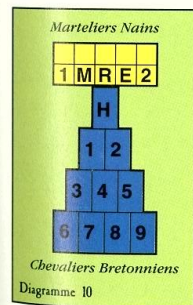
Puisque seule la figurine de tête touche quelque chose, c'est la seule qui peut choisir les figurines au contact qu'elle attaque. Tous les autres chevaliers doivent attaquer les troupes de base du régiment.

Les chevaliers bretonniens sont tous placés derrière celui de tête, et peuvent donc choisir d'attaquer toute figurine au contact avec ce dernier.

Tous les chevaliers sont obligés de combattre les figurines choisies par l'adversaire. Avec les super-destriers, une formation qui donne des avantages énormes au combat et les prières à la dame machin, ils sont déjà assez difficiles à battre comme ça, merci bien.

Mais toutes ces possibilités offraient des solutions simples au problème, nous nous sommes donc mis d'accord pour en adopter une autre beaucoup plus compliquée...

J'ai sélectionné une situation de jeu récente pour illustrer notre solution. Les Chevaliers du Royaume de Ron menés par Sire Kutt Braykerr sont sur le point de piétiner mon Maître des Runes Thorri Thortackle et ses Marteliers.



Après maintes discussions nous avons décidé que tout chevalier autorisé à combattre (c'est-à-dire tous ceux des côtés du triangle) serait considéré comme au contact de la figurine qu'il toucherait si les autres chevaliers de son unité disparaissaient et qu'il était avancé droit devant vers l'ennemi. Dans cet exemple (Diagramme 10), Sire Kutt Braykerr (H) peut attaquer et être attaqué par le Maître des Runes (R), le porte-étendard (E), ainsi que le musicien (M).

Le Chevalier du Royaume 1 peut attaquer et être attaqué par le musicien et Thorri. Le Chevalier du Royaume 9 peut quant à lui attaquer et être attaqué par le porte-étendard et le Martelier nain 2.

Nous appliquons naturellement les mêmes règles aux archers qui ont adopté l'incontournable et très énervante formation dite de la "Flèche".

Ainsi donc, resplendissants avec leurs nouvelles règles maison, confiants de savoir qui ils pourraient attaquer au corps à corps, les preux chevaliers bretonniens de Ron ont entamé une campagne pleine de vertu, d'honneur et de sons de lances de cavalerie qui perforent impitoyablement des petits corps sans défense.

WARHAMMER

Tout ce passa bien pendant quelques semaines, jusqu'à ce qu'une charge ne vise Sire Kutt Braykerr et son unité de Paladins. Ron annonça que Sire Kutt possédait la Vertu de l'Ardeur Chevaleresque et déclara une contre-charge !

Un murmure de stupeur parcourut les tables de jeu voisines. Des joueurs inquiets commencèrent à chuchoter "contre-charge, contre-charge" en faisant rouler les mots dans leur bouche comme s'ils goûtaient un nouveau chewing-gum à la saveur douteuse.

Le concept était nouveau pour les joueurs présents et ils avancèrent nerveusement pour se rassembler, silencieux et curieux, autour de la table où jouait le chevalier qui contre-chargeait. La tension se dissipa graduellement alors que l'on commençait à discuter de la situation. Les livres de règles furent brandis et consultés, des boissons chaudes furent servies et toutes les visites nécessaires au petit coin furent promptement accomplies.

L'assemblée commença à saisir l'unicité de la situation. Défenseurs et Attaquants se déplaçaient les uns vers les autres en même temps. Le choc initial passé, tous réalisèrent qu'un nouveau problème était né.

Car si les deux camps chargent, qui diable décide comment s'alignent les unités ? L'attaquant évidemment, s'écrièrent tous les généraux non-bretonniens.

Ron réfuta cette option et s'avéra encore plus difficile à démoraliser qu'une unité de Tueurs nains. Menaces, pots-de-vin et sanctions échouèrent à faire fléchir les protagonistes, si bien que l'affaire fut laissée au seul juge apte à trancher la question : la chance.

Il fut donc décidé qu'à chaque fois qu'une unité en charge rencontrait des chevaliers en contre-charge, un dé serait lancé par chaque camp, et le joueur obtenant le plus haut résultat gagnerait le droit de déterminer le placement des combattants.

Nous avions une fois de plus surmonté cette dernière épreuve bretonnienne : des batailles étaient à nouveau livrées par des généraux qui savaient comment aligner les unités au corps à corps, et qui pourraient combattre ou non.

RECAPITULATIF

Voilà, c'est tout. J'espère que vous avez apprécié ce petit aperçu des conventions de notre groupe de jeu.

Je suis toujours curieux d'apprendre comment d'autres gens jouent à Warhammer. Si vous avez réussi à lire cet article jusqu'au bout, c'est que vous êtes un peu comme moi. Je soupçonne la majorité des joueurs de résoudre leurs corps à corps de la même manière que nous le faisons, mais je présente ces idées afin que certains disposent d'une solution de rechange s'ils en éprouvent le besoin.

Bon, je dois y aller. Stuart veut faire appel du verdict de l'affaire Sans-œil/Terradon. Je crois qu'il s'appuie sur un obscur vice de procédure ou quelque chose comme ça. Décontenancé par la contre-attaque juridique inopinée de Stuart, Alan n'a réussi qu'à bafouiller quelque chose à propos d'un truc qui se mange froid.

Ceux qui ont prêté attention aux exemples cités pourraient penser que mes nains et mes elfes noirs n'ont pas gagné souvent ces derniers temps. Je sais qu'il est facile pour un général de blâmer ses armées, mais lors des huit dernières batailles que j'ai disputées, elles furent aussi dangereuses qu'un hamster qui boude, avec à peu près autant de goût pour la violence que les habitants de l'île aux Enfants et la même résistance d'une bulle de savon...