

Tactica Loulou

Par Yeti

yeticoach@yahoo.fr

Présentation et généralités.....	2
La vérité sur les règles SW.....	3
Points forts/points faibles.....	4
Les unités.....	5
Remarques et tactiques générales.....	9
Liste et unités.....	11
Les cas particuliers.....	14

Présentation et généralités.

Je vais commencer ce document par un petit récapitulatif des règles spaces wolves les plus importantes et de leurs avantages, histoire de. Mais d'abord, une introduction.

Tout d'abord, leur réputation le dit, les space wolves sont des bourrins finis (dans le sens premier du terme, cheval de trait bien costaud) et leur appartenance à la branche stratégique du " CHARGEÉÉÉÉÉÉÉÉ " a dépassé les limites de la simple rumeur, même persistante. Néanmoins, si vous êtes général SW, vous vous apercevrez bien vite que l'application simple et bête de cette tactique ne fonctionne que trop rarement, surtout face à une armée bien optimisée (qui a crié " eldars au four ", dans le fond ?) et surtout bien jouée.

Ce document a pour but de poser les bases tactiques contre la majorité des armées dures, montrer les points forts et les points faibles de l'armée, les façons de les contourner et de les utiliser. Ce document ne se veut en aucun cas une solution mais plutôt une liste de pièges à éviter et des conseils de construction d'armée. Ce document s'adresse surtout à ceux qui n'ont pas envie d'être ridicule en tournoi (ou comment ne pas se faire rouler dessus systématiquement). Ne vous leurrez pas, vos victoires seront difficiles et gagner un tournoi dur avec les space wolves est une gageure.

En aucune manière, ce document ne se prétend une référence en ce qui concerne l'utilisation du codex des loups. Mes quelques années d'expérience me permettent néanmoins de me dire que ces menus conseils ne seront pas perdus pour tout le monde.

Néanmoins, la première règle, la seule qu'il faut garder à l'esprit est la suivante : Une armée space wolf ne vaut rien si elle ne va pas au contact. Il faut arriver au contact et le plus vite possible. Pour gagner, il faut conserver cet objectif en tête de la création de la liste d'armée à l'utilisation sur le terrain. Le tout est de faire en sorte qu'au moins une partie de l'armée (celle prévue pour) arrive en close. Si le choix de la cible est bien fait, le close sera rédempteur et le monde sera content (enfin vous, surtout). De plus, la nécessité de charger son adversaire (et donc de ne pas être chargé) doit vous apparaître comme primordiale. Autant pour faire des pertes que pour les éviter.

La vérité sur les règles SW

Lorsqu'on ouvre le codex SW, on tombe sur une page entière de règles spéciales. Peu d'entre elles sont vraiment utiles en combat. En voici une sélection :

Rancune tenace.

Les space wolves sont tellement rancuniers qu'on dirait qu'ils ont une mémoire génétique. Le fait qu'ils touchent sur 3+ leurs adversaires qu'ils n'aiment pas (le chapitre de Lionel Johnson ou les thousands sons) au close leur assure une certaine maîtrise contre ces deux chapitres pas vraiment orientés contact, deux adversaires de moins, c'est déjà ça de pris.

Tir avé une seule main (t'as vu Lionel, sans les mains) :

À la lecture de la règle, la première réaction est souvent ouéééé ! super, il son troo for !!! mais peu de temps après (au bout de la première partie pour les plus lents) l'enthousiasme retombe et l'on voue au diable cette règle à la con. Pour les SW, cette règle a peu d'intérêt et les rares fois où on l'utilise, c'est que de toute façon on n'était pas venu pour gagner. En effet, pour utiliser cette règle, il faut se laisser charger et c'est rarement une bonne idée ou que le combat s'éternise et ce n'est pas bon non plus.

Insensibilité au sous-nombre (t'as vu Lionel, même pas peur) :

En voilà une bonne règle. Même si son utilisation signifie souvent que l'on est sur le point de perdre une unité. Même à dix contre un, le SW restera (souvent) au contact et continuera à taper telle une sombre brute avinée. Ce n'est pas tant pour les dégâts qu'il va faire (le plus souvent) mais plutôt pour l'immobilisation de l'unité adverse qu'il va causer, empêchant les percées, immobilisant les armes lourdes dans un combat d'usure sans fin. Bref, le moindre reste d'unité qui traîne devient une plaie pour l'adversaire, qui sera obligé de détruire à la main vos vaillants loups de combat.

Super vision nocturne (t'as vu Lionel, ha ben non, désolé, t'y vois rien à c'te distance) :

C'est une règle pratique, mais sans plus. En effet, le manque d'armes à longue portée dans votre armée vous laissera peu de chances de l'utiliser. Elle peut néanmoins vous servir à garder vos distances lors des combats de nuit, et de reculer au fur et à mesure de l'inutile avance de vos adversaires.

Contre-charge (t'as vu Lionel, moi aussi j'suis cap') :

Disons que c'est une règle qui sauve les mauvais joueurs. Un bon joueur wolf ne se fait pas charger, il charge !!!! cette règle ne sert que très rarement. Par contre, les jours où elle sert, elle fait souvent la différence entre une situation limite et une situation un peu meilleure. Entendons nous bien, je n'ai pas dit que cette règle était inutile mais elle n'est pas là pour s'intégrer dans votre réflexion tactique, elle peut juste rattraper les petites erreurs. Il ne faut pas compter dessus lors de l'élaboration de la tactique et du déploiement de votre armée.

Points forts/points faibles

Bon visiblement, dans les règles spéciales, rien de transcendant, faut-t'il chercher les points fort ailleurs ? Ben... Oui et non. En fait à part deux ou trois spécificités marquantes, le codex n'a rien d'extraordinaire. Je vais m'appliquer à en décrire les unités et leurs utilisations possibles sur une table.

Les points fort/faibles sont plus des points génériques que des unités particulières. Pour exemple, voici les trois plus gros problèmes auxquels vous risquez d'être confrontés :

Le manque d'armes lourdes. Peu d'escouades ont accès aux armes lourdes, notamment les troupes. Cela change radicalement des autres armées où l'arme lourde est une religion.
Solution : soit se passer d'armes lourdes radicalement soit les remplacer (meilleure solution).

Le coût des troupes : les troupes SW sont très performantes, mais coûtent cher, très cher (surtout les armes lourdes, cf. premier chapitre) et plus on les barde d'options, plus elles coûtent cher (et gagnent en flexibilité)

Le nombre de QG : qui a la particularité de ne dépendre que du nombre de points, pas du tout de la mission ou du schéma de mission standard. Handicapant en dessous de 1500 pts, ce point devient un " avantage " des qu'on atteint 2250 pts sur un seul schéma d'armée.

De fait beaucoup d'unités ressemblent aux unités codex, notamment au niveau des véhicules mais les changements dans le reste de la liste d'armée obligent à reconsidérer chaque élément sous un jour nouveau (par rapport au codex ultra par exemple).

Les unités

Les troupes :

En parcourant les troupes, on arrive à deux constatations très rapides :

" Ben y sont où les scouts " (en élite et c'est pas plus mal pour l'adversaire)

" j'ai pas le droit aux armes lourdes ou quoi ? " (non, t'es puni.)

Il y a deux types de troupes :

Griffes sanglantes, utilisable par pack de 15 (pour rentabiliser le crusader, achèèèète)

Ce sont des troupes de choc (au sens premier du terme) à mettre, avec des gantelets, par 9 dans un rhino ou par 14/15 dans un crusader (pour faire vraiment mal). Je conseille plutôt des escouades plus petites puisqu'il existe peu d'unités nécessitant 60 attaques pour dérouter. Et que de toute façon, les unités de griffes sanglantes ne sont pas faites pour durer. Malgré leur CC et CT de 3, cette unité reste intéressante de par son coût relativement peu élevé.

Unité indispensable.

Chasseurs gris

Une unité obligatoire, bardée d'options. Si on y regarde bien, peu d'entre elles sont utilisables. Deux configurations sont possibles, toutes deux utilisables en rhino : une meute de 6 avec fuseur et deux pistolets à plasma (puissance de feu raisonnable et capacités de contact moyennes) ou avec des armes énergétiques, voire des gantelets. Dans ce cas, il faut faire une escouade un peu plus grosse, genre 9 CG avec un gant et un couteau.

Unité indispensable (et obligatoire de toute façon).

Première constatation, toutes les troupes se baladeront en transport (sous peine de se rendre ridicules), le plus souvent en rhino, parfois en Lra, parfois en razorback. Du coup, les troupes ne seront pas disponibles pour écranter qui que ce soit. Ça tombe bien, y'aura vraiment pas grand monde à écranter.

Les soutiens :

Wirlwind :

Même commentaire que pour les autres chapitres, teinté d'une petite différence. En effet, à cause de la présence des scouts et de l'habitude des SW à engager rapidement le close, le WW se retrouve souvent sans cible intéressante. Il est moins indispensable que dans d'autres chapitres car il prend la place des rares armes vraiment lourdes. De plus la récente prolifération des armures à 3+ (CSM/nécrons) le rend de moins en moins performant.

Bonne unité.

Leman Russ :

Trop cher et pas assez résistant. Chez les SW, le LRs n'est pas assez soutenu par l'infanterie et son cul le rend très vulnérable. De plus son armement léger le rend peu rentable, surtout face au marine/nécron/garde fantôme qui pullule en ce moment.

À éviter.

Landraider :

Blinde très solide et très cher. Souffre de son statut bâtard transport/main battle tank. À réserver pour créer la surprise. Ses deux canons laser peuvent permettre de faire le ménage mais en perdant alors le transport. Personnellement, je l'utilise contre pour foncer un maximum tout en me servant de l'esprit de la machine pour tirer. Une fois l'escouade débarquée, je la suis et sers d'appui feu.

Unité moyenne.

Prédator :

En voilà un tank qu'il est bien, pas trop cher et plutôt bien armé. Il souffre des mêmes défauts que le Lemman Russ vis-à-vis du chapitre mais sa meilleure rentabilité et son armement plus en relation avec les besoins du chapitre rend plus acceptables ses faiblesses. Il est à noter que la version predator annihilator a été inventée par Ragnar crinière noire.

Bonne unité.

Longs crocs

Unité très chère et finalement peu utile. Chaque perte diminue énormément la puissance de feu de l'escouade et la figurine la moins chère est quand même à 33 points, une paille. De plus l'armée dispose de peu de possibilités d'écrantage. Leur préférer le leman russ, c'est pour dire !
À éviter.

Vindicator

Définition : Artillerie lourde automoteur. Artillerie ? ou ça de l'artillerie ? ce blindé est vraiment irréaliste et, amha, à manier avec précaution. Difficile à mettre en œuvre mais diablement efficace à chaque coup au but.
Unité moyenne.

Les attaques rapides :

Motos

Décriées par tous les chapitres de la création (à quelques exceptions près), les motos SW donnent à réfléchir. En effet, tout en étant aussi chère qu'un scout à moto dans un autre chapitre, la moto space wolf garde des caractéristiques plus qu'honorables, un équipement que ne renierai pas l'escouade d'assaut moyenne et des avantages significatifs, telle la charge berserk.

En fait, contrairement à la plupart des chapitres, la moto space wolf est relativement efficace (notez le "relativement"). Il faut malgré tout lui permettre d'arriver au close, car malgré les apparences, cette unité n'est pas solide. Sinon, elle se comporte comme une unité de griffes sanglantes, en pire. La survie de l'unité passe obligatoirement par la victoire à l'impact sinon, avec une attaque par maroune, c'est limite pas efficace du tout, genre.
Unité moyenne.

Réacteur dorsaux

Malgré une mobilité meilleure que les motos sus-citées, les marines d'assaut à 30 points, c'est trop cher. La seule utilisation que je leur ai trouvée est la frappe en profondeur (bizarrement). En petite escouade de trois armés d'un fuseur et de deux pistolets plasma, l'escouade peut aller perforer le cul d'un panzer mal placé. Bien entendu, il ne faut pas avoir peur de prendre quelques risques voire de se dire que l'escouade est perdue d'avance, sauf en cas d'éventuelle coordination avec deux trois escouades de scouts qui engageront en close les méchants les plus proches. L'opération est néanmoins aléatoire et donc sujette à de monstrueux plantages.

De plus, les tournois incluant des missions avec frappe en profondeur ne sont pas légion.
Unité moyenne.

Motos d'assaut

Ben dans la mesure où les motos sont utilisables (attention j'ai pas dit efficaces), il vaut mieux leur donner un moyen (à peu près) sûr de démolir l'inévitable rhino-bunker, voire le serpent et autres trucs bizarres. Le multi-fuseur est à ce titre exemplaire et remplacera (pour plus cher, soit) avantageusement le fuseur de l'escouade de motos (qui n'aura, lui qu'une CT de 3).

Unité moyenne.

Land speeders

Les commentaires sur cette arme sont les mêmes que pour le codex générique. J'ai une préférence très marquée pour les escadrons de speeders armés de multifuseurs voire même trois escadrons de 1, toujours à cause du manque d'armes antichar dans l'armée.

Bonne unité.

Les élites :

Le prêtre de fer

Cher mais équipé. Avec un marteau-tonnerre et une armure d'artificier et seulement un surcoût de 20 points par rapport au commandant de la garde loup (qui lui est à poil) pour des

caractéristiques identiques. (Une attaque de moins). C'est donc un très bon investissement. Je l'utilise équipé d'un bouclier tempête et inclus dans une unité. Malheureusement, il est en concurrence avec des unités plus rentables et indispensables que lui et il ne sera que rarement sélectionné.

Bonne unité.

Le dreadnought

Porteur d'arme lourde efficace, il lui manque un peu de solidité et rentre difficilement dans une composition d'armée, tant les autres choix d'élite sont intéressants.

Unité moyenne.

Les scouts (mention spéciale)

Ceci est une unité super importante dans une optique de tournoi. Sa capacité à surgir derrière l'adversaire menace de façon évidente ses pièces d'artillerie, sans compter le risque de feux croisés. Mais cette unité peut avoir d'autres rôles amusants. Cette unité est spécialisée dans les tours de con, comme gêner le déploiement adverse des réserves ou prendre les quarts de table loin de tout. Le prix bas de cette unité la rend kamikaze, ce qui tombe bien car elle se prend souvent toute l'armée adverse sur le dos.

Pour finir, son choix d'armement large lui permet de faire des petits miracles si elle est bien équipée. Fuseur, pistolet plasma, grenade à fusion, armes énergétiques et autres gantelets ne sont pas là pour épater la galerie, servez vous en. Et rappelez vous, à cause de son mode de déploiement, l'unité sera toujours à courte portée (sauf gars pénible dont toute l'armée avance). Pour finir, se souvenir, les jours où l'on joue en défense, de la possibilité d'aligner une escouade armée de façon codex. Même dans les petites armées, toujours en prendre une unité (au moins).

Unité indispensable.

Le dreadnought vénérable (mention spéciale)

Armement conseillé CLJ/ PC/LFL

Probablement le blindé le plus solide du jeu, s'il est bien utilisé : son coût est prohibitif mais en y regardant de plus près ce n'est pas QUE un super dreadnought.

Son premier avantage est la CC et CT de 5. je crois que c'est le seul véhicule avec une CT de 5 (à part peut être le maître de la ravenwing ?) et cet avantage veut dire qu'il se battra souvent à 3+ au close et tire sur 2+. Ça en fait un tireur d'exception, surtout muni d'un lascan bi-tube.

La règle spéciale hard to kill : La plus importante des règles allouées à ce dreadnought. Celle qui lui permet d'être rentable de façon sûre. (CAD de faire plus de dégâts qu'il n'a coûté de points en moyenne). Planqué en profil bas (dans une forêt ou des ruines) il faut un double six pour le démolir ! il peut donc sans crainte servir de poste de tir antichar. Soit l'adversaire le laisse tranquille et il peut tirer, soit il tire dessus et laisse les transports arriver au close (soit il fait les deux et a ce moment-là, vous pouvez le traiter de grosbill, s'il réussit)

La règle du old and wise : permet d'obtenir (parfois) le premier tour (relance du de pour savoir qui commence). Je pense n'avoir aucun besoin d'avoir à répéter l'importance de cet avantage....

Toutes ces règles en font un élément d'exception (c'est bien pour ça qu'il est 0-1, comme le seigneur fantôme.... Ah non dommage, les zoneilles au four !) qui bien que peu destructeur (puisque armé d'un seul lascan) il tiendra de façon respectable son quart de table et emmerdera l'ennemi, bien souvent jusqu'à la fin. À prendre absolument, en QG si possible (si aucun QG n'est indispensable).

Unité indispensable

La garde des loups

En escouade :

L'escouade des escouades, la crème des crèmes, les archi-top-moumoute-marines, les y_son_tro_froore. Cette escouade, qui ne se prend QUE comme escouade de commandement, est capable de tout, sauf d'utiliser les réacteurs dorsaux et la téléportation en armure terminator. Donc pas de frappe en profondeur (dont l'armée est quasiment dépourvue, par ailleurs). À par ça, on peut tout faire avec cette escouade : mixer les armures termi aux armures énergétiques, mettre tout le monde à la griffe éclair de maître, voire même faire une escouade avec deux ou trois canons laser de maître !! (je crois que c'est la seule unité pouvant se permettre ce genre de fantaisie).

Malgré tout, c'est une unité, sur le terrain, qui s'avère difficile à manier car elle est rapidement très chère. Sa meilleure utilisation est l'accompagnement du perso au close,

noyé dans le flot gris de la marée déferlant sur le camp adverse (enfin normalement). Escouade conseillée : deux gardes loups marteau de maître/pistolet bolter, deux garde loups griffe éclair de maître/bouclier tempête/charme runique. Les touches sont allouées en priorité aux gardes en griffe éclairs.

Note : les armures termis sont tentantes, pour seulement 5 points, mais il ne faut pas s'y tromper, une fois l'armement acheté, l'armure est chère, plus chère que dans la plupart des codex. De plus l'absence de possibilité de frappe en profondeur (si l'idée folle vous venait de l'utiliser) vous obligerait à leur acheter un Lra (non non, pas dans les soutiens mais en tant que transport) ou à les laisser se traîner lamentablement sur la table (et dans ce cas, je vous recommande l'achat d'une couche de marines protecteurs et de quelques lance-missiles cyclones de maître, histoire qu'ils servent à quelque chose quand même).

Bonne unité.

En chef d'unité :

Font office de sergent vétérans dans les autres unités. Il est assez indispensable dans les unités de griffes sanglantes pour les empêcher de charger systématiquement tous les ennemis et donc de choisir sa cible.

Bonne unité.

Les QG :

Les qg se valent tous plus ou moins (à part le vénérable, décrit plus haut). Leur seule utilisation raisonnable est de les noyer dans une unité. À vous de voir laquelle.

Prêtre loup

Seul perso livré prêt à jouer, il est néanmoins peu évident à jouer. En effet, il cumule les fonctions d'apothicaire et de chapelain et lui donne donc un coût relativement élevé, de par l'équipement emporté. Il est par contre livré avec le crosus arcanum et rosarius de base, ce qui le laisse abordable, et intéressant puisqu'il double le nombre de " halo de fer " de l'armée. Il propose, à armement et caractéristiques égales, une réduction de 6 points par rapport à un commandant de la garde des loups, mais faut aimer l'arme énergétique.

Prêtre des runes

Bon, ce perso est pas mal. Je ne compte pas trop sur son pouvoir psy, puisque l'armée est entièrement mécanisée, son pouvoir devient moins intéressant. Le prêtre des runes est utile par l'accès à l'arme runique, utile pour tuer toutes les bêtes à gav, à l'exception notable du seigneur fantôme. Le second point positif vient de l'utilisation du corbeau psyborg. Outre le fait qu'il rende l'infiltration adverse plus difficile, il permet, dans le cas où le psyker n'aurait pas deux armes de corps à corps, de servir de deuxième arme, donc d'utiliser le bouclier tempête sans pour autant se priver de la précieuse attaque supplémentaire.

Commandant de la garde des loups

C'est le perso de base de toute armée SW. C'est le moins cher donc le plus adaptable de l'armée. À mettre soit dans une suite de termi en land raider pour un impact énorme sur le cœur de l'armée, soit en appui d'une escouade d'infanterie pour faire le ménage.

Seigneur loup

Ce perso est plus cher que le précédent, mais n'a comme avantage que celui d'avoir un PV de plus. Je le prends rarement, son surcoût ne se justifiant pas (vous pouvez pas savoir ne nombre de fois où il est mort en glissant sur un bête gantelet énergétique qui passait par là).

Remarques et tactiques générales

À la lecture de ce codex SW, on peut en tirer les conclusions suivantes. (Note : ceci est un modèle de raisonnement plus ou moins logique renforcé par l'expérience, libre à vous de ne pas être d'accord. Faites- moi part de vos remarques. Je suis ouvert et je ne mords pas)

Les troupes sont équipées d'armées de corps et n'ont pas accès aux armes lourdes.

Donc, pour éviter qu'elles soient ridicules sur le champ de bataille, les troupes vont au combat en transport et donc coûtent cher.

Les transports de troupe étant particulièrement vulnérables aux armes antichars, il convient de les protéger.

Et c'est là le fond du problème. De " comment gagner ", la question devient " comment faire arriver mes transports " et toute la problématique space wolves revient à cette simple question.

Et là il n'y a pas de réponse miracle, juste quelques réflexions et astuces qui rendront la chose plus facile.

- Faire du blitzkrieg like

Cette option fonctionne sur deux principes. "L'ecrantage" de véhicules et la multiplication des cibles. Le principe est, au cours du déploiement, de masser les véhicules en une colonne (ou une pyramide) dont les bords les plus exposés au feu de l'adversaire sont les moins vitaux (par rapport à l'objectif, le corps à corps), les autres véhicules sont situés derrière, "à couvert". le reste des véhicules est là pour proposer des alternatives au tir de l'adversaire.

En alignant que des véhicules, on rend inutiles les armes antipersonnel et l'on oblige l'adversaire à faire des choix pour ses armes antichar (la colonne bien protégée qui ne prendra que du superficiel ou le dread, plus dangereux à court terme, moins protégé). Il ne faut pas hésiter à faire des " bourdes" (un wirlwind en plein terrain dégagé, par exemple) pour faire disperser ses tirs à l'adversaire. Si le contact nécessite plus de deux tours pour arriver, il ne faut pas hésiter à changer les véhicule en tête de colonne pour rentabiliser les fumigènes. Une fois au contact, choisissez les bonnes unités et chargezzzzzzz !

- Faire des petits pas : disperser ses transports et utiliser les couverts pour les faire progresser, quitte à ne pas avancer vite. Cette technique autorise l'utilisation de quelques fantassins biens choisis. On planque un maximum de monde et on explose les unités chiantes pour le close. Les unités de tir vont en fait faire en sorte que les loups arrivent bien à destination, c'est à dire contre l'unité choisie. Cette option nécessite un bon placement lors du déploiement et une bonne vision du jeu.

Tactiques de base.

En gros les armées adverses se déclinent en deux types (pour un space wolf) : les armées de close (chargezzzz) et les armées de tir (je m'assieds, je tire) avec une mention spéciale pour les eldars. Les armées de tir sont les armées où il faudra vous méfier de tirs adverses mais où le contact avec l'ennemi signifie la victoire. Les armées de tir typiques sont les taus, la garde impériale, les irons warriors et les ultras. Les armées de contact sont les armées où le fantassin moyen vaudra aussi bien que le vôtre et où il faudra ruser pour arriver à vos fins. Les exemples typiques d'armées de close sont les tyranides, les autres wolfs, blood angels et certaines armées chaotiques.

Contre les armées de tir, la technique blitzkrieg est à utiliser impérativement. Il est bien évident que l'obtention du premier tour y est primordiale, en particulier en présence d'artillerie indirecte lourde. Le seul objectif est de traverser la table au plus vite, quitte à se mettre en plein milieu d'une zone dégagée . cette situation donne une énième fois la

possibilité de louer l'inventeur de l'auto-lanceur fumigène et de glorifier celui du blindage lourd.

En plus d'aller le plus vite possible au contact, cette solution a le mérite d'empêcher le tir indirect des plus grosses pièces indirectes, à portée minimale. (On vous répondra que c'est pas grave, elles peuvent tirer en tir tendu). L'important, que dis-je l'indispensable, est de rendre aussi difficile que possible le tir sur les deux/trois transports " vitaux ", tant qu'ils sont pleins.

Contre les armées d'assaut, le principal est au contraire de ne pas aller vite. En effet, bien que peu efficace au tir, notre armée possède tout de même quelques capacités qui vont lui permettre en organisant bien les tirs, de démolir les unités les plus gênantes. Il ne faut pas oublier, au moment opportun de " contre charger ", c'est-à-dire de charger les unités ennemies avant qu'elles ne chargent. Il faudra, bien entendu, avant de charger, s'assurer de la pérennité de la charge et ne charger qu'à coup sur. Au besoin, il convient de laisser quelques unités en place et de reculer le reste, pour peu qu'on puisse ainsi obtenir une meilleure situation au tour suivant.

Les eldars sont une race à part (à part dans le four). Tout en étant une race particulièrement efficace lors des phases de tir, ils sont équipés d'unités de close capables d'aligner n'importe qui ainsi que de nombreux antigrav propres à énerver tout bon SW " descend te battre, tapette ! ".

Le plus gros problème vient sans nul doute de la présence, dans l'armée, de seigneurs fantômes, parfois même écrantés d'une manière plus ou moins subtile. Leur résistance les rend difficiles à démolir au tir, même pour les armées spécialisées alors pensez vous, les space wolves. Contre de l'eldar dur, le gantelet devient le minimum syndical pour toutes les escouades. Mais si l'on y regarde bien, à part les seigneurs fantômes, l'armée eldar est très prenable au corps à corps, malgré quelques unités spécialisées, elle ne fera pas le poids. Mais comment se débarrasser des SF ?

Et bien à part les gantelets invisibles, il est dur de trouver un moyen d'éliminer ces nuisances. Le seul que j'ai trouvé, et qui en fait se généralise bien sur tous les gros adversaires non autokilables, est l'inclusion de masse de marteaux tonnerre dans les escouades. Leur capacité à immobiliser l'adversaire leur permet de s'en sortir, parfois. Le tour de charge est le plus crucial, car le porteur de marteau doit laisser passer les power baffes. S'il est accompagné d'une unité de copains, ça devrait aller. Une fois que vous frappez, le tout est de placer au moins un coup de marteau blessant par tour, ce qui n'a rien d'exceptionnel.

Attention à ne pas confondre avec l'avatar qui est quant à lui attaquant avec un couteau en bois pour peu que les assaillants soient nombreux et qui ne nécessite pas d'unité super chère pour être détruit.

Les antigrav, me direz-vous ???? hé ben tirez dessus. Ne tirez que sur ça, d'ailleurs. Ignorez les seigneurs fantômes que vous vous ferez au contact et abattez les transports puis ces satanées vipères aussi (les vipères au four).

Liste et unités

Listes en milieu dur

1 infanterie mécanisée.

QG

1 dread venerable (lascan/CCW)	175
1 prêtre des runes (storm shield/thunder hammer/chooser the slain/master crafted weapon/frag grenades)	146

ELITE

4 Scouts (BP/CCW/Melta bomb)	72
iron priest (thunder hammer/storm shield/master crafted weapon/frag grenades)	106
2 gardes loup (sergents d'escouades, détaillés avec leurs escouades)	

TROUPES

8 blood claws (2 power gloves)	
wolf guard leader (bolt pistol/thunder hammer)	
rhino dur qui fume	255
6 gray hunters (2 power gloves)	
wolf guard leader (bolt pistol/thunder hammer)	
rhino dur qui fume	251
8 blood claws (en slip)	
rhino dur qui fume	170

SOUTIENS

land raider	250
whirlwind	75

TOTAL	1500
-------	------

Ben voilà une armée typique de blitzkrieg.

Remarquez le peu d'unités présentes sur la table : 6 lors du déploiement : un dread, trois rhinos, un landraider, un whirlwind. Le déploiement voit le LR et les trois rhinos en groupe, unités " lourdes " derrière.

Le premier tour, tout le monde fonce vitesse maximale, y compris le land raider qui prend d'ailleurs la tête de la colonne. Tir sporadique mais je l'espère efficace (les antigrav). Le deuxième tour devrait normalement permettre le contact (puisque si c'est bien fait, les unités devraient avoir avancé de 12+12+2+6, soit plus de 80 cm). Le reste des unités ralentit et continue le travail de sape sur les unités dangereuses. Garder une des unités en réserve pour appuyer les coups de malchance peut être intéressant.

Notez que la destruction d'un des rhinos n'est pas une perte en soi, puisque le land raider est vide et que chacune des escouades peut l'utiliser. Le dread et l'esprit de la machine permettent de ne pas rester muet lors des phases de tir.

Les scouts sont là pour menacer les unités de fond de court (Leman russ, basilic, whirlwind, voire unités de gardiens eldar, de guerriers de feu et de gardes impériaux). Veillez bien , une fois leur besogne accomplie, à les mettre au corps à corps, de façon à éviter une riposte par trop lourde de l'adversaire, souvent pas content. Leur coût peu élevé permet de les envoyer sans crainte, vu que même un whirlwind coûte plus cher. Et puis ça occupera l'ennemi.

En fait il est plus efficace de remplacer le land raider par deux prédateurs anihilator qui fument sans armes latérales. Et puis ça laisse 4 points pour mettre des options, mais ça empêche le tour de con.

L'escouade de griffes sanglantes a poil à deux objectifs. Elle est censée démolir les escouades légères à moindre coût. Il faut la manier avec précaution car face à un seigneur fantôme ou un véhicule, elle sera totalement inefficace. Une escouade comme ça peut exploser un avatar, par exemple. Le deuxième objectif est d'écranter les autres unités si tout le monde doit finir à pied.

Comme expliqué précédemment, les marteaux tonnerres sont là pour se faire de la bête à gav. Le psyker est déployé avec l'un des escouades de griffes sanglantes, le prêtre de fer avec les chasseurs gris.

2 liste plus light, mais plus jungle.

Venerable Dreadnought (HQ) Dread. CC Weapon;Storm Bolter; Twin Lascannon;Smoke Launchers;Extra Armour;Searchlight	184
Rune Priest (HQ) Storm Shield (x1); Thunder Hammer(x1);Chooser of the Slain;Master Crafted Weapon	145
Wolf Scouts (Elites) Bolt Pistol & CCWep. (x4); Melta-Bombs;	72
Grey Hunter Pack (Troops) Bolt Pistol & CCWep. (x4); Bolt Pistol/ Power Fist (x2); Frag Grenades Rhino APC;Extra Armour;Smoke Launchers;Dozer Blade	201
Blood Claws Pack (Troops) Bolt Pistol & CCWep.(x6); Bolt Pistol / Plasma Pst. (x2); Frag Grenades; Rhino APC; Smoke Launchers; Extra Armour; Dozer Blade	191
Blood Claws Pack (Troops) Bolt Pistol & CCWep.(x6); Bolt Pistol / Plasma Pst. (x2); Frag Grenades Rhino APC;Extra Armour;Smoke Launchers;Dozer Blade	191
Land Speeder (Fast Attack) Multi-Melta (x1)	65
Land Speeder (Fast Attack) Multi-Melta (x1)	65
Land Speeder (Fast Attack) Multi-Melta (x1)	65
Whirlwind Battery (HS) Multirocket Launcher	75
Predator 'Annihilator' (HS) Turret Linked Lascannons;Smoke Launchers	123
Predator 'Annihilator' Turret Linked Lascannons;Smoke Launchers	123
Models in Army: 37 break: 6	

Liste qui tient plus de la multiplication des cibles. Il n'y a qu'un rhino à planquer jusqu'au contact, c'est celui des chasseurs gris et du prêtre des runes. Cette liste est plus adaptée à un terrain plus difficile, du fait de la présence des " dozer blades " sur les rhinos.

Les scouts gardent le même rôle. Cette liste aura plus tendance à tirer avant le contact, histoire de faire fumer les points gênants. N'hésitez pas à traverser les forêts avec de tels rhinos . le principe est le même que la dernière fois mais là l'adversaire aura aussi à s'occuper de 3 MF et trois lascan. Cette liste, malgré le nombre plus élevé de figs est paradoxalement plus difficile à jouer. Une seule escouade est équipée d'ouvre boites, donc il ne faut pas l'engager n'importe comment

Listes pour rire

Si la mission autorise les frappes en profondeur et que l'ennemi est assez statique, essayer ce type de liste, vous m'en direz des nouvelles.

Venerable Dreadnought (HQ) Dread. CC Weapon; Storm Bolter; Twin Lascannon; Smoke Launchers	178
Wolf Guard Battle Leader (HQ) Frost Blade (x1); Thunder Hammer (x1); Master Crafted Weapon	125
Wolf Scouts (Elites) Bolt Pistol & CCWep. (x1); Plasma Pistol /CCW (x2); Meltagun (x1) Wolf Guard Leader Close Combat Weapon (x1); Plasma Pistol (x1)	127 [41]
Wolf Scouts (Elites) Bolt Pistol & CCWep. (x4); Bolt Pistol /Power Wep. (x2) Wolf Guard Leader Bolt Pistol (x1); Thunder Hammer (x1); Wolf Tooth Necklace	165 [61]
Grey Hunter Pack (Troops) Bolt Pistol & CCWep. (x4); Bolt Pistol & Power Fist (x2); Rhino APC; Extra Armour; Smoke Launchers	190
Grey Hunter Pack (Troops) Bolt Pistol & CCWep. (x6); Rhino APC; Smoke Launchers; Extra Armour	160
Blood Claws Jump Pack (Fast at) Plasma Pistol / CCW (x2); Meltagun (x1); Frag Grenades; Krak Grenades; Jump Packs Wolf Guard Leader Close Combat Weapon (x1); Plasma Pistol (x1); Jump Packs	165 [51]
Blood Claws Jump Pack (Fast At) Plasma Pistol / CCW (x2); Meltagun (x1); Frag Grenades; Krak Grenades; Jump Packs Wolf Guard Leader Close Combat Weapon (x1); Plasma Pistol (x1); Jump Packs	165 [51]
Whirlwind Battery (Heavy Supp) Tank; Multirocket Launcher	75
Whirlwind Battery (Heavy Supp) Tank; Multirocket Launcher	75
Whirlwind Battery (Heavy Supp) Tank; Multirocket Launcher	75

Le principe est de prendre l'adversaire en tenaille entre les scouts et les unités de griffes en réacteurs d'un côté et les rhinos de l'autre. Notez la présence, à part les WW, d'une seule arme lourde dans l'armée. Je vous l'avais dit, c'est pour rire !

Les cas particuliers

Spéciale dédicace pour le gob.

1 le(s) seigneur(s) fantôme(s) écranté par du garde fantôme.

Là, ma foi, y'a pas des masses de solutions.

Soit, solution idéale, l'adversaire est gentil ou ne s'imagine pas que vous passerez par la forêt en rhino pour contourner le mur (de gardes fantômes) et c'est dans les choses faisables. Dans ce cas, faites le tour des gardes fantômes et chargez directement le gros avec un escouade type ouvre boîte. C'est-à-dire au moins trois gantelet/marteaux. En général, il passe pas le tour et va se reposer promptement. Consolidez au choix dans le rhino ou en marchant sur les gardes fantômes. Si vous n'avez pas le choix, poursuivez sur les gardes mais Ça fait mal le tir de percée dans ce cas.

Soit lors de la phase de tir, il a été fait des trous assez grands dans l'unité écranteuse pour y passer du monde. Allez y, alors, ne vous faites pas prier, même méthode qu'au-dessus.

Soit ben y'a rien à faire, chargez du garde fantôme, arrachez leur la tête (avec toujours la même escouade d'ouvre boîte). Normalement, elle devrait dégager dans le tour. Derrière, si on peut consolider sur le gros, on le fait, puis on le transforme en pâté. Sinon, on évite de rester dehors, avec ses grandes paluches, il pourrait nous faire prendre froid, le gros, quand il charge. Soit on perce sur le seigneur (on évite sa charge) soit on rentre dans le rhino, s'il n'y a pas trop de troupe autour et plus de serpent plein et en état. C'est plus risqué, mais ça passe généralement.

Dans tous les cas (et c'est valable contre toutes les armées) arrêtez vos rhinos à moins de 3 ps des figs adverses, dès que possible, pour pouvoir bénéficier de la règle "j'ai fini de te taper, je me casse et je te roule dessus".

2 la minidev en rhino dur qui fume.

Ca fait partie des trucs à cartonner au tir dès le premier tour, histoire de les obliger à utiliser les fumigènes et à bouger avant le contact. Après, faites leur la chasse au pistoplasma jusqu'à arrêt complet. Chaque rhino qui s'arrête doit systématiquement être abordé et détruit.

Quand le rhino est immobile, ben ça me semble pas bien compliqué. Pas la peine de tirer dessus, c'est trop chiant à démolir. Faites le tour au maximum. Puis chargez en bloquant toutes les issues. Il est absolument nécessaire de bloquer toutes les issues. Enfin, tapez comme un sourd. Ça devrait suffire. C'était la recette de l'omelette bleue

Bon ça marche pas parfaitement, je sais. Faut bien un point faible.

3 les pavés prince tyranide + gardes

Déjà la tactique change puisqu'il d'attendre que l'adversaire soit à portée de charge. Ce qui n'empêche pas de bouger (juste un peu, pour pas se faire toucher automatiquement au close) les transports en attendant les cafards. Dès qu'ils sont à portée, roulez littéralement sur tout ce qu'il y a entre vous et votre cible (en faisant des attaques de char, par exemple). Et chargez. Le marteau-tonnerre ne devrait pas avoir de problème à faire la différence.

© Yeti - 04/2003