

Les bons conseils du frère-sergent tactique Alonzo Caspip ou Comment gagner avec les Space Marines « génériques ».

Par Sylvain Clément, El Depredador
sylvain.clement@wanadoo.fr

Attiré par les titres ronflants des Protectors de l'Humanité, dont les noms et emblèmes seuls suffisent à exalter la fibre virile qui est en chaque joueur (voire joueuse), vous avez assemblé une petite armée d'Ultramarines, de Raven Guard ou autres Imperial Fists. Or, les sournois ennemis de l'humanité vous font les pires tracasseries, allant jusqu'à infliger de fréquents revers à vos surhommes blindés, au mépris de l'ordonnancement divin des choses. Même les chapitres déviants, ces semi-hérétiques irrespectueux du Saint Livre de Guilliman que sont les Blood Angels et autres Black Templars vous rendent la vie bien difficile lors des exercices inter-chapitres. L'Empereur ne vous a cependant pas abandonné! Sous Sa bienveillante direction, nous allons voir en détail comment faire bonne figure avec des Space Marines Codex, en dressant pas à pas (du global au particulier) une liste d'armée variée et compétitive.

La doctrine générale d'emploi des Space Marines : flexibilité des unités et adaptation à l'adversaire.

" Les Space Marines sont polyvalents, le marine de base est tactiquement flexible. "
Ce vieux refrain n'est d'aucune utilité si on n'en tire pas le corollaire pratique ; à savoir, qu'ils ne peuvent raisonnablement gagner qu'en surclassant au tir les armées d'assaut, et en cherchant à engager en mêlée les armées de tir. Un détachement typique de marines devra donc inclure une proportion de troupes d'appui et d'assaut adaptée aux ennemis qu'il est concevable qu'elle rencontrera. Comme les armées d'assaut sont majoritaires dans WH40K, et qu'elles comprennent des chapitres de marines plus concurrentiels en assaut que les marines codex, vos petits soldats " génériques " ont un créneau tout trouvé : le combat à distance comme ordinaire, agrémenté de quelque aptitude en assaut rapide. Attention cependant à la si tentante sur-spécialisation en tir.

Le frère-capitaine Hephaestus contemplait avec une fière assurance son détachement, récemment distingué face aux hordes fanatiques de Zurgrad Ribcruncha : six escouades tactiques formaient un arc de céramite devant les trois unités Devastator, et lui-même était entouré de sa garde de tireurs confirmés, dont deux porteurs de canons lasers. Deux petites escouades de vétérans bordaient l'ensemble pour fournir les tirs de nettoyage complémentaires, au cas improbable où les survivants des troupes d'assaut à la solde des fermiers fraudeurs de dîme parviennent à s'approcher de la position du gros de la troupe. C'est à cet instant que, perçant la brume ténue de l'aube, les premiers tirs de basilisks dispersèrent les silhouettes désarticulées des devastators, tandis que se mettaient en position sur les hauteurs les innombrables miliciens du gouverneur renégat. Privé de l'essentiel de ses armes antipersonnels à longue portée, Hephaestus réalisa avec la promptitude du désespoir qu'il lui faudrait alors couvrir à pied avec ses hommes toute la distance qui manquait à la portée utile des bolters. Cela, sous le regard cyclopéen d'un Leman Russ démolisseur ...

L'excès inverse, on l'a vu, est tout aussi déconseillé : inutile de chercher à concurrencer le Chaos, les Tyranides ou les Space Wolves en mêlée, ils auront mieux que ce que vous pourrez aligner pour le même prix, et vous ne voulez certainement pas hasarder vos effectifs restreints dans une attrition défavorable ...

Comment, donc, conférer la juste proportion de tir et d'assaut à votre petite troupe ? La mythique polyvalence des Adeptus Astartes se manifeste ici : on peut jouer à la fois sur le choix des unités, et sur la configuration de celles-ci. En effet, le marine individuel, avec son profil identique à celui de tous les autres exceptés les personnages, n'est pas tant flexible en lui-même que dans la variété des manières dont on peut organiser son escouade.

Un exemple concret ? Prenons la base de votre armée, les marines tactiques : chaque escouade comprend de quatre à neuf marines et un sergent, tous identiques en termes de jeu avant que vous ne les configuriez. Si vous voulez vous spécialiser dans le tir à longue portée, le plus rentable est de se faire des " escouades dragons ", dites aussi " mini-devastator ", qui sont des escouades de cinq marines, dont un fusil à plasma et un canon laser (ou lance-missile). Vous maximisez ainsi le nombre de tirs puissants pour moins de cent points, mais au prix d'une résistance minimale aux tirs et aux assauts adverses. A l'opposé, vous pouvez monter une escouade mécanisée opportuniste ou " paratonnerre " apte à approcher l'ennemi et, ce faisant, à encaisser des coups qu'il ferait mieux d'adresser à vos unités plus coûteuses. Une escouade de dix marines en rhino, avec une arme spéciale mobile comme un fuseur ou un lance-flammes mais pas d'arme lourde inutile, pourra rester constamment en mouvement pour aller contester un point de la table ou menacer les unités d'appui adverses. De plus, son coût relativement faible permet de foncer héroïquement pour occuper l'ennemi le temps que l'essentiel de votre dispositif puisse être engagé contre lui.

Les variantes de ces deux thèmes sont surtout affaire de goût personnel. On peut ainsi pousser la logique des " mini-devs " en leur associant un razorback avec canon laser, utilisé comme char léger indépendant ou comme bunker à chenilles d'où les deux armes principales de l'escouade pourront tirer. Inversement, on peut jouer sur la mobilité et la complémentarité d'un razorback avec multi-fuseur et de ses six occupants avec lance-flammes et bolters : tous foncent à la rencontre de l'ennemi, puis les marines débarquent pour s'attaquer l'infanterie tandis que le razorback utilise son arme antichar à une distance optimale. Le tout ayant en sus pour effet de porter le combat chez l'ennemi, ce qui n'est jamais bon pour ses lignes de vue et ses tests de ralliement.

Ce ne sont encore que des exemples non-exhaustifs, mais significatifs, de la manière de configurer les escouades tactiques. Les vétérans suivent une voie similaire, bien que nettement plus axée vers la mobilité et le contact, et les devastators sont bien entendu plus prompts à utiliser leur option véhiculaire comme protection statique contre les tirs anti-personnels. Et à cela s'ajoute l'option supplémentaire (mais assez chère) de promouvoir et d'équiper le sergent de l'unité ; c'est d'ailleurs la principale manière, avec les simples variations d'effectifs, de caractériser une escouade d'assaut ou de motos.

" Mais qu'en est-il des marines hors-norme que sont les scouts et terminators ? "

Les scouts et terminators sont eux aussi flexibles, mais selon leurs propres critères. L'avantage du scout est qu'il est soit l'alternative la moins chère aux marines d'assaut (contre les hordes de cultistes et autres orkoïdes), soit une unité d'appui capable d'infiltration, et que ces fonctions se cumulent bien. Il est par exemple fort plaisant d'infiltrer une escouade munie d'un auto-canon en vue du flanc du basilisk adverse, sachant qu'elle sera tout aussi apte à charger les gardes impériaux, fussent-ils de Catachan. Les scouts sont également les seuls marines à avoir accès aux fusils de snipers, utiles contre les hordes, même immunisées aux tests de moral (car ils provoquent des tests de pilonnage), comme contre les monstres à l'endurance élevée.

Les terminators codex sont de deux sortes : " tactiques " (polyvalents mais surtout tireurs) et d'assaut, ces derniers n'ayant une chance d'être utiles que si on les associe à un land raider ou land crusader. Avec un personnage indépendant, c'est une combinaison meurtrière en assaut mais hideusement chère et on ne peut plus prévoir. C'est plus généralement à pied et avec des armes de tir que les terminators codex donnent leur pleine mesure, car ils sont trop chers pour qu'on se permette de les envoyer prématurément en mêlée face à des orks ou des eldars, alors que toutes leurs armes leur permettent de se déplacer en tirant à pleine puissance (en reculant par exemple). Il s'agit donc de les configurer en fonction des cibles qu'on leur destine : par exemple strictement antipersonnel à moyenne portée avec deux canons d'assaut et un assez gros effectif, ou force de réaction mobile aux incursions de véhicules légers avec un effectif minimal et deux cyclones. Attention, bien sûr, car les

terminators payent toujours le prix fort pour leur polyvalence : le triple de celui des marines tactiques, pour une résistance guère supérieure aux nombreuses armes ignorant les sauvegardes normales (malgré leur petite sauvegarde invulnérable).

Bref, leur statut hors-norme destine les scouts et terminators au rôle d'auxiliaires des marines en armure énergétique, bien que des esprits dérangés puissent concevoir des listes entièrement faites d'un assortiment de troupes des 1ère et 10ème compagnies du chapitre ...

"J'entends partout que les personnages QG sont les plus forts, avec tous leurs gadgets"

Les héros, chapelains et archivistes sont les unités les plus amplement configurables de votre armée, mais ils n'en demeurent pas moins cantonnés à des tâches limitées : le commandement et surtout l'assaut. Bien entendu, comme le prix d'un chef marine varie du simple au sextuple, vous n'obtiendrez jamais que des résultats proportionnels à votre investissement de départ.

De plus, il faut toujours avoir en tête qu'ils sont très différents selon qu'on les laisse indépendants ou qu'on leur achète une escouade de commandement.

Voyons donc comment se présentent les principales configurations des choix QG :

- Chef de peloton : un coût minimal pour les petites parties, juste bon à aider à combattre les troupes de base et donner un point de plus en Commandement à l'unité qu'il accompagne. Très bien pour diriger une petite armée de tireurs.
- Chef de compagnie : le grade juste au-dessus, sensiblement plus fort en mêlée. Pour le même profil, cependant, un chapelain a l'avantage d'être équipé à tarif préférentiel d'une arme énergétique et d'une sauvegarde invulnérable.
- Commandant d'armée : le plus résistant physiquement et moralement, c'est le bon choix pour créer en toute liberté un personnage durable et lourdement équipé.
- Chapelain : le choix idéal pour un personnage "moyen" prêt à l'emploi et de bon rapport qualité-prix. Le chapelain avec crozius et pistolet bolter en est l'archétype.
- Archiviste : puisque son pouvoir lui tient lieu d'arme de tir, on n'hésite pas à l'équiper de griffes, voire d'une coûteuse arme de force. Une coiffe psychique n'est par contre utile que contre les eldars et les mignons de Tzeentch.

Seul, un personnage QG peut toujours prendre la tête d'une escouade quelconque pour (notamment) partager son transport, lui fournir son Commandement, et compléter sa force de frappe en assaut. Le personnage indépendant, à ce titre, est un complément à l'armée plus qu'il n'est un élément central, et on le choisit donc en fonction du reste de l'armée.

Au contraire, le fait de lui acheter une coûteuse escouade de commandement fait entrer le personnage de plain-pied dans les unités centrales de votre détachement, et cela oriente fatalement la conception de l'ensemble.

Le sergent Carolus osa une remarque : " Est-il bien prudent de vous exposer ainsi, seigneur Bohémond, ainsi que toute votre suite ? Les Peaux-Vertes pourraient ruser, et se retirer juste assez loin pour vous couper du reste de la force. "

Bohémond balaya la question par la force de sa conviction : " Les fuseurs seront secondés par le techno-frère Marcianus, nous aurons avec nous un apothicaire de la compagnie, et la bannière vient de recevoir une onction de chrême ignifugé. De plus, notre rhino sera suivi de celui de votre escouade, le tout sous la couverture des unités Delta et Epsilon. Et une fois à pied d'œuvre, ma propre balise guidera la venue des terminators. Non, les monstres fongoïdes ne pourront rien contre mon dispositif ! "

Le choix entre un personnage indépendant et un personnage en unité n'est donc pas une question mineure. L'un vous donne la liberté et l'économie, l'autre l'accès à une unité entière, riche en options, mais chère. Le premier vient en complément des autres unités, le second est pratiquement le noyau de l'armée. C'est une question de doctrine personnelle.

" Et les véhicules ? Ils ne sont pas en kit, eux, alors comment choisir d'office le bon ? "

Effectivement, hormis des options mineures, les dreadnoughts et les engins de soutien ou d'attaque rapide sont plus pré-adaptés à un usage précis que les unités d'infanterie. Nous allons donc les décrire individuellement :

- Les dreadnoughts sont des sortes de tanks de corps à corps qui gagnent à être équipés d'armes de tir à courte portée, ou au contraire de deux armes antichars (canon laser et lance-missile) qu'il peuvent utiliser en mouvement. La variante codex la plus chère et polyvalente est armée d'un canon laser, d'un poing de

combat et d'un lance-flammes lourd. Les dreads paient cher leur dualité tir-assaut : à prix égal, ils sont facilement surclassés dans chacun de ces rôles par d'autres unités spécialisées, mais ils constituent néanmoins une unité apte à tenir un terrain couvert contre forte partie.

- Les rhinos et razorbacks sont, on l'a vu, une extension de leur escouade attitrée.

- Les land speeders (isolés ou en escadron) sont des plates-formes idéales pour le multi-fuseur (pour chasser les véhicules lourds adverses), ou des véhicules de harcèlement et d'occupation bon marché avec un bolter lourd.

- Le tornado, bien qu'assez cher et fragile comme tous les antigravs, est bon à tout faire s'il est muni d'un multi-fuseur et d'un lance-flammes lourd. Ces deux armes puissantes voient leur piètre portée compensée par la mobilité du tornado, qui peut ainsi rôder sournoisement de couvert en couvert à proximité de l'ennemi et s'attaquer à toutes sortes de cibles.

- Le typhoon, ou speeder lance-roquettes, est plus ambigu : soit il sert uniquement de soutien antipersonnel à longue portée (avec un bolter lourd), soit il est tirillé entre le soutien antipersonnel et la chasse au char à courte portée (avec un multi-fuseur).

- Le predator se décline tout bonnement en variantes antichar annihilator et antipersonnel (destructor). On gagne donc à attribuer aux flancs du premier des canons laser, et au second des bolters lourds, afin de ne pas gâcher de tirs sur des cibles inadaptées (puisque l'on ne peut pas diviser les tirs du char entre des cibles différentes).

- Le vindicator est un cas très particulier : porteur de l'arme la plus destructrice mais la moins maniable du jeu (l'obusier démolisseur), il sert à la fois de " paratonnerre " et d'unité d'interdiction. Explication : comme il est statique et extrêmement dangereux, on le place en travers du chemin d'approche le plus évident pour l'ennemi, qui ne peut l'ignorer et doit consacrer des ressources précieuses à tenter de le neutraliser. Un missile traqueur lui est toujours utile, contre les chasseurs de chars rusés qui restent hors de portée de l'obusier.

- Le land raider existe en deux modèles, dont le plus récent (le crusader) n'est disponible qu'en un seul exemplaire au plus dans un détachement de marines codex. Le prix considérable de ce véhicule suffit, de toute manière, à assurer la limitation de son usage principal : bunker à devastators pour le LR, autobus à terminators et personnage(s) pour le LRC.

- Le whirlwind, enfin, est la seule arme à tir indirect (par estimation) des space marines. Cela seul suffit à le rendre indispensable ... En dépit de sa forte (et légitime) orientation antipersonnel, les règles d'artillerie dont il bénéficie en font l'instrument idéal pour attaquer les véhicules légers et/ou découverts que l'ennemi déloyal dissimule lâchement au regard vengeur des croyants (vypers, buggies, trukks, basilisks, la liste est longue).

" Tout cela est bien beau, mais toutes adaptables qu'elles soient, ce ne sont que des unités isolées. Il faudra bien, en construisant l'armée, choisir lesquelles iront le mieux ensemble. "

On y vient. Entre la flexibilité de l'unité de base (que nous venons de voir) et celle du commandant (qui doit savoir comment aborder des ennemis variés), il y a l'articulation générale de l'armée. C'est, là encore, un choix entre deux extrêmes : soit un amas d'unités individuellement polyvalentes, mais chères donc peu nombreuses, soit une armée qui n'est polyvalente que parce qu'elle est la somme de composants spécialisés. Les Nécron sont une armée du premier type, le second étant incarné par les armées de guerriers aspects eldars. Les marines, qui incarnent la flexibilité à tous les niveaux, sont bien sûr situés entre ces deux extrêmes.

Tout comme le style de combat des marines codex, comparé à celui de la plupart des autres armées, est basé sur le tir avec une aptitude secondaire en assaut, une armée marine viable est basée sur une majorité d'unités assez spécialisées, avec quelques éléments vraiment polyvalents pour faire face aux imprévus. La vraie polyvalence coûtant très cher, il s'agit de se dispenser de toute fantaisie si l'on a affaire à des adversaires sérieux. Par exemple, une armée à base de compagnie Deathwing des Dark Angels, typiquement avec terminators, land raiders et dreadnoughts, ne contient que des unités solides et capables chacune de s'attaquer aussi bien à des tanks qu'à de l'infanterie. Mais le coût en est prohibitif, et l'ennemi alignera facilement le triple de troupes plus spécialisées, moins chères, et bien aussi efficaces si elles se couvrent mutuellement.

Ainsi, il est plus économique de prévoir, disons, un tiers de l'armée en force antichar, un autre tiers en force antipersonnel, et le reste en force polyvalente apte à couvrir les deux autres tiers, et à renforcer l'un ou l'autre selon le type d'armée qui se présentera en face. Tout cela semble bien abstrait, aussi allons-nous en voir la traduction pratique.

Comment mettre sur pied un détachement de space marines.

Les scénarios du livre de règles de Warhammer 40.000 troisième édition sont conçus pour des armées à 1500 points, et une table de 120 x 180 cm. C'est également le format des grands tournois anglo-saxons, et nous utiliserons ce cadre de référence. Autre donnée à connaître, la nature de vos adversaires ; si ce sont les joueurs réguliers de votre groupe, la question ne se pose pas. Si au contraire vous projetez d'aller jouer dans un tournoi ou une campagne en un lieu non familier, sachez que vous pouvez vous attendre (en règle générale) à rencontrer plus de 30% de marines de tout poil, 15% de garde impériale, autant de chaos, d'eldars ou d'orks, les autres armées se partageant les petits 10% restants. Attention ! Non seulement ces chiffres ne sont que des approximations basées sur les derniers " Grand Tournaments ", mais ils ne doivent pas faire oublier que, sur cinq parties, vous pouvez très bien tomber sur deux joueurs tyranides, deux orks et le seul joueur de Ravenwing du tournoi ! Ne vous risquez donc pas à construire une armée spécialisée dans l'anti-armure, d'autant que vos marines sont censés pouvoir, et devoir, affronter n'importe quoi.

Concrètement, amusons-nous à dresser une liste raisonnée de 1500 pts bonne à tout faire, c'est-à-dire apte à faire face à toutes sortes d'adversaires. C'est utile aussi bien pour les tournois que pour minimiser la dépense en figurines !

Commençons par le QG : escouade de commandement ou personnage indépendant ? Un ou deux choix QG ? Petits ou gros personnages ? Un mot au sujet de Warhammer 40K 3e édition pour répondre à ces questions : un personnage marine peut coûter autant que deux petites escouades, il peut être tué d'un seul coup de Force 8 ou plus, et il n'est le plus utile qu'en combat rapproché. Plus généralement, vous constaterez que ce sont les unités de base qui font l'essentiel du travail, alors qu'une unité de commandement n'est que l'extension du personnage, et pour laquelle la moindre option se paie au prix fort. A l'opposé, le personnage indépendant peut se joindre dès le déploiement à l'unité qui correspond le plus à son profil : escouade d'assaut s'il a des réacteurs, escouade terminator s'il est en armure lourde, escouade devastator soumises aux snipers s'il n'est qu'un chef de peloton choisi à l'économie, voilà bien la flexibilité dont doivent être capables les officiers marines ; d'autant que ce personnage pourra quitter ses compagnons d'un moment si les circonstances le conseillent.

Le rôle du personnage étant surtout l'assaut, il est conseillé de l'équiper de manière à pouvoir protéger ses subordonnés contre les personnages et troupes d'assaut adverses. Pour cela, deux doctrines principales : le personnage griffu, qui frappe avant la majorité des adversaires, ou le personnage avec gantelet qui frappe après tout le monde mais avec une grande force. Dans le premier cas, on est fort dépourvu face aux démons majeurs et (pire) aux dreadnoughts, dans le second on peut s'attaquer à tout, mais au risque d'être détruit avant même que de frapper. C'est donc un choix ; il se fera en fonction de ce que peut fournir le reste de l'armée. Par exemple, un personnage à réacteurs et gantelet placé à la tête de marines d'assaut frappera en dernier la cible commune, mais ses acolytes auront préparé le terrain par leurs multiples petites attaques, sans parler des tirs préalables et du fait que la charge revient généralement aux troupes à réacteurs. Inversement, un personnage terminator avec griffes-éclairs à la tête d'une escouade terminator déblaira fort bien ces orks à kikoup si nuisibles, permettant à ses protégés de moins subir de coups directs en contact avant de distribuer leur propre manne de coups de Force 8. De plus, si un dreadnought se présente, le personnage peut toujours se détacher des terminators durant sa phase de mouvement, afin de ne pas s'exposer au risque de mort instantanée là où l'escouade est mieux équipée pour encaisser à moindre frais et répondre en dépit des pertes. Le prix entre aussi en ligne ; le premier exemple de personnage, avec ses réacteurs et ses armes, ainsi que le halo et l'armure d'artificier qui lui permettront de survivre au premier choc, coûte de l'ordre de 50% de plus que le second, lent mais efficace à sa manière. Evidemment, comparer les deux en simulant un duel donnera presque invariablement la victoire au plus cher, mais la différence aura sans doute servi à l'autre à payer des armes d'appui au reste de l'armée ... Encore la question du choix.

Ensuite vient l'Elite. C'est la catégorie où vous trouverez le plus facilement le ou les quelques choix polyvalents qui serviront à combler les lacunes du reste de l'armée selon la nature de l'adversaire. Les vétérans en rhino avec tronçonneuses et armes d'appui sont une sorte de mélange entre marines tactiques et d'assaut qui répond à cette définition, mais ils sont fatalement chers pour un profil par ailleurs identique aux sus-nommés. Beaucoup plus chers encore sont les terminators, mais ils sont une catégorie à part : s'ils craignent les nombreuses armes à PA2, ils encaissent fort bien les tirs de roquettes et d'obusier qui sont le fléau des autres marines, ce qui leur permet de protéger leurs camarades le cas échéant. Ils sont pourvus à bon compte de gantelets ou poings tronçonneurs contre les véhicules, et, surtout, ils sont capables de se déplacer tout en tirant à 24 ps et plus. Ils peuvent donc servir aussi bien de réserve mobile (contre un ennemi très rapide ou supérieur en nombre) que de force autonome s'approchant inexorablement du flanc d'un dispositif statique comme la garde impériale en jouant sur le terrain pour se soustraire à trop de canons lasers.

Les dreadnoughts sont précieux en tant que menace pour les troupes d'assaut et personnages adverses, mais ils sont lents et difficiles à cacher. C'est donc une unité de " tout ou rien ", que les Blood Angels peuvent utiliser en nombre pour attaquer en une vague d'assaut blindée, mais que les chapitres codex font mieux d'utiliser seule, en tant que gardienne des unités de tir contre les menaces d'assaut ennemi.

Indispensables, les choix de Troupes sont la base de votre armée, et donc de votre doctrine d'emploi. Les scouts sont d'un bon rapport qualité-prix en assaut, mais leur faible armure est ignorée par une pléthore d'armes : whirlwind, bolter lourd et lance-flammes lourd notamment, pour ne citer que des armes assez courantes et bon marché. Leurs capacités à distance sont très réduites comparées à celles d'une escouade tactique de même prix, et cela n'est compensé que dans les scénarios où l'on peut s'infiltrer pour se placer avantageusement. Par conséquent, et en toute logique, ils ne peuvent constituer la majorité de vos effectifs que dans des cas très particuliers.

Les frères tactiques, qui sont les marines typiques des récits du 41e millénaire, seront donc également la catégorie la plus représentée dans les listes d'armées. Ils sont d'un rapport solidité-prix sans égal contre la plupart des armes, ce qui leur permet de former un rideau protecteur pour les fantassins plus coûteux, tels les devastators, voire les terminators quand l'ennemi aligne quantité de tirs à PA2. Il vaut mieux en ce cas risquer de perdre des fantassins trois fois moins chers que les autres, d'autant que vous ne risquez même pas de les voir fuir bien loin. S'ils ne sont guère doués pour l'assaut, à moins (et encore) d'être très nombreux et en rhino, les marines tactiques codex sont très utiles en tir statique grâce à leur tarif préférentiel sur les armes lourdes (canon laser notamment) et spéciales (lance-plasma, etc). Ainsi, ils offrent à votre armée de la résistance et de la puissance de feu à bon compte. Bien que bon marché, les véhicules de transport tendent à réduire cet avantage comparatif des marines tactiques ; il vaut mieux les réserver aux vétérans, par exemple, à moins que la mobilité globale ne soit indispensable à votre mission (Blitz ou Encerclement par exemple).

L'Attaque Rapide comprend les motards, les marines d'assaut et les antigraivs. Les motos marines, disons-le d'emblée, n'ont guère d'intérêt : très chères, guère plus solides que les marines tactiques et inaptes à se mettre à couvert, le tout avec une puissance de feu somme toute médiocre, elles n'ont que la vitesse pour elles. Or, les marines d'assaut sont tout aussi rapides, ignorent les terrains difficiles, tirent presque aussi bien à courte portée et sont supérieurs (surprise) en assaut, le tout pour moins cher.

Les motos d'assaut, en dépit de leur nom, sont essentiellement des plate-formes de tir mobiles. A ce titre, elles sont l'équivalent terrestre des land speeders, en bien moins mobiles mais aussi aptes à l'assaut contre les petites troupes. Elles sont également plus résistantes aux roquettes et autres armes de PA3 et supérieures, mais le moindre coup de pistolet à plasma leur est fatal, et elles n'ont pas accès à toutes les options d'armement des antigraivs.

Les marines d'assaut, bien que peu compétitifs face aux unités équivalentes de la plupart des armées, sont très utiles contre les unités de tir (gardes impériaux, frimeurs orks ...) et les boucliers vivants (gretchins, cultistes) pour peu qu'il y ait un décor décent sur la table et qu'on leur fournisse une diversion ou un soutien à distance. Méfiance cependant, car il en faut beaucoup pour inquiéter un ennemi endurci, et c'est autant de points en moins pour acheter les unités de tir qui font votre avantage sur les armées d'assaut proprement dites. Les marines d'assaut sont, plus que d'autres unités, soumis au " tout ou rien " : soit ils arrivent à temps et assez nombreux pour emporter la décision, soit ils sont détruits ou reculent au moment critique, vous laissant bien dépourvu.

Les land speeders, en escadrons ou dans les variantes tornado et typhoon, sont aux marines ce que les buggies sont aux orks, les vipers aux eldars, et les sentinelles à la garde : des

chasseurs fragiles mais puissants, aptes à foncer d'emblée pour acheter du temps au reste de l'armée, ou au contraire à se dissimuler pour approcher une cible de choix, voire à surgir au dernier moment pour remplir une condition de victoire. Les land speeders de base à 50 points sont parfaits pour cela, bien que pour guère plus cher on ait en même temps un multi-fuseur volant idéal pour traquer les véhicules. Les joueurs mettant l'accent sur la destruction de l'ennemi et sur la polyvalence préféreront les variantes lourdes, bien qu'elles ne soient pas de valeur égale sur le terrain : la version la plus cohérente (vitesse compensant la courte portée d'armes dévastatrices antichar et antipersonnel) est certainement le speeder tornado avec multi-fuseur et lance-flammes lourd, mais cela se paie cher. De plus, il vaut toujours mieux en avoir deux pour attaquer un groupe ennemi et s'assurer ainsi qu'il ne pourra pas riposter efficacement contre les fragiles antigravs. Le lance-flammes lourd surgi de derrière une colline est le cauchemar de l'ork, et il a tôt fait de neutraliser d'un coup toute une escouade de gardes impériaux. Son aptitude à ignorer les couverts est également précieuse pour préparer le chemin à vos terminators en carbonisant ces sinistres vétérans de Catachan avec charges de démolition, ou les snipers eldars, toujours impopulaires ...

Enfin, le Soutien regroupe vos tanks et vos marines d'appui-feu. Hormis le land raider crusader, tous les choix de Soutien sont préférablement stationnaires, sauf quand vous avez besoin qu'une unité fonce disputer un quart de table, ou qu'elle se mette en-deçà de la portée minimale du basilisk adverse. Les circonstances ne fournissent que des exceptions à ce principe : déployez-vous correctement, serrez le frein à main ou plantez fermement les clous de vos semelles pare-mines, et tirez sans discontinuer. Dans un jeu aussi bref et intense que WH40K, où tant d'armées ont des facilités en assaut, vos marines codex basés sur le tir n'ont pas de temps à perdre : une escouade tactique engagée en mêlée, même par de simples hormagaunts ou cultistes, est une escouade qui ne tire pas et donc ne se rentabilise pas. De plus, dans la mesure où l'infanterie adverse frontale bloque les lignes de vue vers ses camarades au-delà, il vous faut pouvoir contourner ou anéantir rapidement les écrans de gretchins et autres termagants. D'où l'importance des devastators et whirlwinds, voire du vindicator ou du crusader. Outre qu'il contient les principales unités de tir, le Soutien est nécessaire car il inclut des options et capacités uniques, qu'on ne trouve pas dans les autres catégories du codex :

- artillerie directe et indirecte. Le whirlwind permet d'engager des cibles peu blindées sans avoir de ligne de vue, ce qui assure sa propre sécurité (si le terrain le permet) tout en niant celle de l'ennemi. Il soumet en outre ses victimes au test de pilonnage à -1 (du fait de son grand gabarit), ce qui est toujours bienvenu contre les unités immunisées aux tests de moral (mais pas de pilonnage). Là où le whirlwind est la moins puissante des pièces d'artillerie (mais pour un prix très compétitif), le vindicator possède au contraire la plus grosse du jeu : personne ne s'aventure à la légère à sa portée, même avec une armure terminator ou un blindage de 14.
- transport pour les terminators. Le land raider est capable d'en emmener cinq, mais ne peut utiliser ses précieuses armes s'il fait le taxi de la Marne ; mieux vaut par exemple en faire une base de feu anti-véhicules remplie d'une grosse escouade devastator antipersonnelle. Le crusader est par contre pleinement adapté à cet usage, avec sa capacité de huit passagers lourds et ses bolters " Ouragans ", mais c'est le meilleur exemple d'une unité qui, par son prix colossal, fait graviter toute l'armée vers son propre accompagnement ...
- canons à plasma. Ces armes lourdes ne sont accessibles qu'aux devastators, et elles prêtent fortement à controverse. Extrêmement chères, d'un usage risqué pour leur porteur, d'une portée parfois insuffisante, elles sont peu efficaces contre les chars dignes de ce nom. Par contre, le canon à plasma est une pure abomination contre les véhicules légers et l'infanterie en armure du fait de son gabarit (double touche sur les véhicules découverts, deux fantassins touchés à chaque tir en général) et du profil commun à toutes les armes à plasma (tue sur 2+ toutes les troupes de base, idéal contre les terminators).
- lourds blindages frontaux. N'oubliez pas que dans la plupart des scénarios, on déploie d'abord les choix de Soutien, et que l'on ne peut se placer à moins d'une certaine distance de l'ennemi. C'est une incitation, pour une armée de tir, à placer dès que possible et au plus près du centre de la table une unité solide, à la fois pour éloigner l'ennemi et pour servir de " paratonnerre " au début de la partie. Un predator ou, mieux, un vindicator est très commode pour cela, avec son blindage respectable, son prix modique et son armement dissuasif. Face aux eldars (lance ardente, lance des ténèbres) ou à la garde (artillerie), bien sûr, il ne sert pas à grand-chose d'avoir beaucoup de blindage cher payé ...

Même en faisant abstraction de ces unités particulières, il faut faire un choix entre ce qui reste : devastators ou predators ? C'est un dilemme classique : l'infanterie est lente à se redéployer mais profite mieux des couverts (à commencer par les autres fantassins !), les véhicules sont invulnérables aux armes légères mais peuvent être détruits d'un seul coup. Autres facteurs, le fait qu'un tank puisse avancer lentement en tirant, et que les devastators puissent (à grand frais) aligner plus d'armes lourdes. Ici comme ailleurs, le choix se fera en fonction des rôles assignés aux autres catégories (Troupes, Attaque Rapide ...) ; si par exemple les escouades tactiques ont déjà des canons lasers pour s'attaquer aux véhicules, les devastators recevront des bolters lourds pour faire démonstration de la cadence à laquelle on peut faucher l'infanterie adverse. Si les marines tactiques sont montés en rhinos (dans une armée à vocation mobile), des chars d'accompagnement seront appropriés, frustrant ainsi un ennemi pauvre en équipement antichar.

Voyons et commentons à présent deux exemples de listes établies selon ce qui précède.

Premier exemple : l'armée de rase campagne.

On met ici l'accent sur le tir direct d'infanterie, en ayant cependant une forte aptitude à charger préventivement les armées d'assaut adverses ou à attaquer le flanc le moins compact d'une armée de tir.

QG (185 pts)

- Commandant d'armée (réacteur dorsal, Crux Terminatus, pistolet à plasma, armure d'artificier, halo de fer, gantelet énergétique, sceaux de pureté)

TROUPES (576 pts)

- 6 escouades tactiques (5 marines dont 1 canon laser, 1 lance-plasma et 3 bolters)

ATTAQUE RAPIDE (270 pts)

- 2 escouades d'assaut (5 marines dont 2 pistolets à plasma et 3 pistolets bolters)

SOUTIEN (465 pts)

- 3 escouades devastators (5 marines dont 4 lance-missiles et 1 bolter)

Total : 1496 pts

C'est une armée assez inégale dans son comportement : extrêmement destructrice contre les autres marines et le chaos, capable d'affronter la garde en terrain découvert selon ses propres termes (mais pas face à un ou des basilisks dissimulés), et très honorablement pourvue contre les autres armées (sauf des spécialistes tels qu'Alaitoc). Ce n'est par contre pas la bonne armée pour jouer des missions qui récompensent la mobilité (Reconnaissance, Sauvetage ...), et elle est extrêmement prévisible, mais elle a l'avantage d'être simple à jouer et relativement peu coûteuse à acquérir.

Second exemple : l'armée de siège.

La variété des unités et la dominante véhiculaire rendent cette liste plus polyvalente mais moins facile à jouer que la précédente. Les coûteux choix d'Elite ne doivent pas être utilisés à la légère !

QG (135 pts)

- Commandant d'armée (armure terminator, fulgurant, sceaux de pureté, griffe de maître)

ELITE (604 pts)

- Escouade de 5 terminators (dont sergent avec auspex, 2 cyclones, 2 poings tronçonneurs)

- Dreadnought (multi-fuseur, poing, lance-flammes lourd, blindage renforcé, fumigènes)

- Escouade de 7 vétérans (canon laser, fuseur, pistolets bolters et épées tronçonneuses, tous dans un rhino avec blindage renforcé et fumigènes)

TROUPES (288 pts)

- 3 escouades de 5 marines tactiques (canon laser, lance-plasma)

ATTAQUE RAPIDE (180 pts)

- 2 tornados (multi-fuseur et lance-flammes lourd)

SOUTIEN (293 pts)

- 2 whirlwinds

- Vindicator (blindage renforcé, fumigènes, missile traqueur)

Total : 1500 pts

Cette armée est sensiblement plus apte que la précédente à combattre en terrain dense, même et surtout contre les armées de hordes et d'assaut. Cela, grâce à l'abondance d'armes à courte portée et/ou à aire d'effet, et à la capacité à tenir les axes principaux (tactiques, vindicator) tout en frappant localement avec une grande liberté (tornados, whirlwinds), l'élite ayant une fonction variable selon le cas de figure. Les vétérans peuvent servir de petite force autonome d'assaut ou de réserve mobile qui tire depuis son rhino en attendant le moment de se déplacer. Le dreadnought sert surtout d'assurance contre les incursions ennemies, tandis que les terminators et le commandant vont et viennent d'une cible à l'autre en défense, ou avancent tout en tirant pour engager en mêlée une armée de tir sous le couvert du terrain et du reste du détachement. Le faible nombre de figurines, bien sûr ne pardonne guère les mauvaises manœuvres.

Comment jouer votre armée : du général au particulier.

Note : ce qui suit peut facilement être mal interprété par des adversaires moyens, ignares et irrationnels. Ces pratiques, qui ont maintes fois fait leurs preuves, sont totalement légales et ne requièrent de votre part que la bonne connaissance des règles (Questions & Réponses comprises) et une attention soutenue au cours de la partie. Pas de miracle, donc, mais il se peut que des joueurs dépités vous accusent des pires vices, avant de reprendre ces trucs et astuces à leur propre compte ... De toute manière, savoir bien jouer requiert de jouer souvent et contre des adversaires variés ; et surtout, il faut apprendre à estimer précisément les distances sur la table, en particulier les trente centimètres où tout se joue.

Les procédés généraux.

On les a vu plus haut, dans l'ensemble : charger les armées de tir avec un peu de soutien à distance, et accueillir les armées d'assaut en tirant dessus et en lançant quelques actions préventives.

- Contre la garde : foncer sur un flanc avec la plupart des unités mobiles (marines d'assaut, vétérans en rhino, speeders, termies ...) , en garder une ou deux pour l'autre flanc, et tirer sur le soutien adverse avec son propre soutien (duels entre whirlwind et basilisk ou vindicator et démolisseur), ne serait-ce que pour l'occuper et le détourner des unités en approche.

- Contre les autres marines codex : ce n'est jamais évident, il s'agit de compter sur le fait qu'une armée de SM est presque toujours différente d'une autre, ce qui permet de jouer sur son propre avantage en un certain domaine que l'armée adverse néglige. Par exemple, l'armée de " tout-piéton " ci-dessus, au contraire de la suivante, n'a pas de tir indirect pour répondre aux whirlwinds, ni de paratonnerre blindé comme le vindicator pour pouvoir repousser l'ennemi au fond de sa zone de déploiement. Par contre, malheur à quiconque s'aventure dans ses axes de tir en tentant d'occuper trop tôt les objectifs spatiaux.

- Contre les eldars : comme chez les SM, les armées eldars varient, mais on peut compter trouver, chez les meilleures, des troupes d'assaut en wave serpent, quelques snipers, des gardiens rendus solides magiquement, des véhicules légers avec starcannon, et des " Bêtes à Gavin Thorpe " (avatar et seigneurs fantômes). Il s'agira ici de réduire la mobilité sournoise de l'ennemi en frappant ses véhicules légers et ses transports en priorité, puis les abominables mais lentes Bêtes à Gav. Le reste est condamné face à vos troupes d'assaut, pour peu que les deux premières catégories soient réduites au silence – ce qui n'est jamais évident !

- Contre les eldars noirs : abattez les transports, et tirez juste assez dans chaque escouade pour l'obliger à faire force jets de moral ou de pilonnage. Le whirlwind est leur cauchemar. A part le grand chef et ses sbires, redoutables, et l'assez fragile talos, rien chez eux ne peut réellement résister à un assaut de marines.

- Contre le chaos, les tyranides, les Blood Angels, les Black Templars et autres armées de corps-à-corps : serrez le frein à main des véhicules, plantez en terre les semelles des devastators, et tirez sans répit, ne passant à la cible suivante que lorsque la précédente n'est plus en vie ou en vue. Vos unités d'assaut serviront donc avant tout à finir ou à accueillir les ennemis les plus proches, cela, pour donner à l'essentiel de vos forces l'occasion de tirer sans encombre le plus longtemps possible.

- Contre les orks : comme contre les armées d'assaut, sauf que les orks sont généralement plus nombreux (et moins solides), et qu'ils ont accès à beaucoup de tirs mobiles (frimeurs, buggies, kass'tanks) et d'appui (basilisk, kanons). Un procédé élémentaire est de chasser ces tireurs, puis de s'attaquer au reste une fois seulement qu'il s'est assez avancé pour permettre de l'attaquer directement depuis le côté, sans s'attaquer d'abord aux gretchins ! Une charge de vétérans ou de marines d'assaut n'est pas une perspective plaisante pour des orks, même avec kikoups, sauf s'ils ont de coûteux et lents mega-nobz (donc moins de tireurs).

- Contre les Salamanders et Space Wolves : même s'ils ont accès à un soutien égal ou supérieur au vôtre, la base de leur armée ne peut agir qu'à courte portée et en mêlée (d'où leur forte mécanisation). Feu à volonté donc, avec priorité aux rhinos et autres crusaders, sans laisser de groupe isolé à leur portée jusqu'à ce qu'ils soient tous condamnés à aller à pied.

- Contre les sœurs de bataille : comme pour les Salamanders, mais elles sont plus nombreuses et bien moins aptes en mêlée.

Le détail des tours de con conformes aux règles.

En cours de jeu, la doctrine générale d'emploi de l'armée doit faire face à la multiplicité des fourberies adverses et des situations locales. C'est pourquoi il faut, pour tirer pleinement parti de vos ressources, connaître les procédés suivants. Attention : certains requièrent d'agir de façon réfléchie dès les premières phases du tour, voire dès le déploiement initial, en vue de faire effet plus tard (notamment en assaut).

Déploiement.

- Déploiement d'un paratonnerre tel que le vindicator. Ainsi, vous évitez d'être repoussé au fond de votre zone de déploiement, avez en place une menace crédible sur le chemin de l'ennemi, et avez de quoi répondre aux paratonnerres adverses (démolisseur, seigneur fantôme, carnifex ...)

- Déploiement des escouades embarquées hors de leur transporteur, contre les risques imposés par l'artillerie adverse. Une escouade embarquée risque d'être anéantie si son transporteur est détruit par de l'artillerie, alors qu'elle ne subit que des dommages conventionnels si elle se trouve à proximité. Le fait d'embarquer au premier tour n'est pas un inconvénient, puisqu'il est très rare que le premier tour requière que l'on débarque d'emblée.

- Utilisation des véhicules comme couvert additionnel, puis comme couvert mobile. Les véhicules bloquent les lignes de vue pour tout le monde, à la manière des éléments de décor. On peut donc cacher les land speeders, en tout ou en partie, derrière un char lors du déploiement (jusqu'à ce qu'ils puissent commencer et prendre de la vitesse). Même les chars peuvent se mettre en "profil bas" derrière leurs homologues (fonctionnels ou détruits). Lors du déploiement, il est facile de dissimuler, par exemple, deux whirlwinds ou une colonne de rhinos derrière le flanc d'un land crusader.

Phase de mouvement.

- "Ecrantage" : ce terme désigne le fait de dissimuler de l'infanterie à la vue de l'ennemi avec un rideau de troupes plus solides ou moins chères, destiné à prendre les coups à relativement bon compte. Par exemple, face à des tirs ignorant les armures, il vaut mieux perdre des scouts à 13 points que des devastators à 35 pts. Face à du bolter lourd ou du canon shuriken, le marine tactique est le meilleur écran pour vos troupes d'appui, et les terminators sont très pratiques pour s'interposer entre les marines en armure MkVI-VIII et les armes à PA3 (obusiers, roquettes)

- Placement judicieux durant le mouvement, en prévision de l'assaut. Les règles spécifient que l'on doit charger par la voie la plus directe, en contactant les figurines ennemies par ordre de proximité. Le mouvement d'assaut de toutes vos troupes est de 6 pouces, et il vous faut jouer sur ces données pour charger, dans une certaine mesure, qui vous voulez. Par exemple, si vous voulez charger un ennemi en minimisant ses pertes et les vôtres (pour être confortablement en mêlée avec lui durant sa propre phase de tir), vous placerez vos troupes d'assaut de sorte à ce qu'une seule de vos figurines soit à portée de charge, et comme par hasard face à une figurine ennemie dénuée d'armes de corps à corps notables.
- Attaque de char avec transport de troupes. Un rhino, ou à plus forte raison un crusader rempli de troupes, peut chasser un écran ou une première ligne de troupes adverses en déclarant une attaque de char, ce qui permet de débarquer plus vite à proximité des unités d'appui adverses.
- Interception de charge avec rhino ou landspeeder. On se base pour cela sur l'obstacle physique que représente un véhicule sur la table, et la difficulté qu'il y a pour une unité d'assaut de toucher un véhicule antigrav ou en mouvement rapide. De plus, comme il n'y a pas de résultat de combat face à un véhicule (ni poursuite, ni consolidation), l'unité d'assaut ennemie se retrouvera toujours bien dépourvue et à découvert, même si elle vient par extraordinaire à bout de votre véhicule bon marché.
- " Slingshooting " : l'effet de fronde consiste à rattacher une unité potentiellement apte à charger à un personnage indépendant trop éloigné (ou l'inverse). Ainsi, l'ensemble pourra probablement, après les mouvements de regroupement suivant un assaut, être en mêlée durant le tour adverse. Le risque est de perdre l'assaut et de devoir se replier, mais c'est peu probable avec des space marines, et les sceaux de pureté donnent une petite garantie en un pareil cas.

Phase de tir

- Tir dans le transport, puis tir ou charge dans l'escouade. Les véhicules de transport sont des cibles distinctes de leur contenu, lequel peut débarquer même si son autobus a été engagé en combat rapproché. Il faut donc de préférence s'attaquer aux transporteurs durant la phase de tir.
- Tir dans les uns, en vue de charger les autres. Dans l'économie particulière de 40K3, il y a souvent risque d' " overkill ", ou dommages excessifs infligés vainement à une unité. Ajoutez à cela le fait que les unités comme les marines d'assaut et les terminators sont équipés pour des cibles différentes au tir et en assaut, et vous saisissez qu'il vaut généralement mieux tirer dans une cible avant d'en charger un autre. Selon cet exemple, les marines d'assaut tireront dans le flanc d'un char avant de charger des gardes impériaux ; des terminators tireront dans une bande de boyz avant de charger les pièces d'artillerie.
- Abstention de tir avant assaut. En l'absence de cible alternative, et si la seule cible valide est susceptible de fuir ou de retirer ses pertes trop près de vos troupes d'assaut, mieux vaut simplement s'abstenir de tirer.
- Tir indirect dans les flancs / arrière d'un véhicule ; sur de multiples escouades ; sur les véhicules légers ; sur l'artillerie adverse ; viser le fouettard ou autre patron dont l'endurance diffère de celle de son escouade. Toutes ces farces sont l'apanage des whirlwinds, la seule artillerie à tir indirect dont dispose l'Adeptus Astartes. De par sa Force peu élevée, le whirlwind ne peut raisonnablement s'attaquer qu'aux véhicules de blindage 10, si possible découverts (sur lesquels les gabarits infligent double atteinte et +1 aux jets de dommages), pour avoir une chance d'utiliser la table de dommages d'artillerie. Le whirlwind est horriblement destructeur contre les véhicules légers eldars ou orks, et il peut même, dans des circonstances désespérées, s'attaquer à un leman russ. Face à l'artillerie adverse, son ennemi naturel, il souffre de sa portée relativement faible, mais n'a pas de portée minimale comme le griffon ou surtout le basilisk de la garde ; il peut donc être nécessaire de foncer au premier tour pour se mettre en-deçà de la portée minimale du basilisk (ou simplement à portée de lui). Les pièces de la garde sont assez fragiles, et ne voient pas d'un bon œil les duels avec le whirlwind, qui est bon marché et raisonnablement résistant au griffon. Sinon, il suffit d'ignorer superbement l'artillerie adverse si elle est trop loin : au contraire, elle ne pourra pas ignorer les whirlwinds qui excellent à nuire à l'infanterie, et vos land speeders auront alors moins de souci pour aller déloger l'artillerie ennemie. Sur l'infanterie, le whirlwind impose des tests de pilonnage à -1 dès qu'il cause au moins une perte,

ce qui est une incitation à taper dans les entassements de troupes dans l'espoir d'affecter deux ou trois unités. Enfin, le fait que vous choisissiez la distance et la direction du tir, sans que l'ennemi puisse faire autre chose qu'espérer une déviation favorable ou une improbable erreur d'estimation de votre part, est la porte ouverte au tir sélectif. Ainsi, on peut viser les flancs ou l'arrière d'un véhicule (contre lequel la pièce d'artillerie garde le plus haut de deux dés de pénétration), ou centrer le gabarit sur le fouettard d'une bande de gretchins ; dans ce dernier cas, il bénéficie certes de la " sauvegarde de couvert gretch ", mais il n'en fera pas moins l'objet d'une attaque spécifique de par son endurance différente de celle de ses protégés. Et à sa mort, le bouclier vivant grot sera bien peu favorisé au moment de faire ses tests de moral et pilonnage. De la même façon, les unités de hordes insensibles ou presque aux jets de moral (cultistes de Slaanesh ou du chaos unifié, gretchins, tyranides mineurs hors de portée de synapse) ne sont pas pour autant dispensées de tests de pilonnage, au grand dam de leurs maîtres si leur écran se met à cesser d'avancer.

- Tir croisé même avec véhicule désarmé. Une unité sans arme, ou dont l'équipage est " secoué ", peut encore par sa seule présence détruire les ennemis en fuite derrière qui elle s'est placée.

- Tir dans le dos suivi de tir croisé avec un véhicule rapide. Si le véhicule est armé, il peut provoquer à lui seul la fuite fatale de l'ennemi ; il faut pour cela s'assurer de détruire au moins 25% de l'effectif de l'escouade visée, ce qui n'est concevable qu'avec un canon d'assaut ou, mieux, un lance-flammes lourd.

Phase d'assaut

- Assaut à Initiative 5 du chef, suivi des gantelets de l'escouade. Très utile contre les troupes d'assaut adverses comme les balaizboyz ou les berserkers : un capitaine avec griffes rattaché à une escouade terminator infligera en premier des coups qui retireront d'abord les ennemis en contact socle à socle avec son unité, ce qui ne laissera à l'ennemi que des attaques de soutien (donc une seule attaque par figurine, sans capacité spéciale comme le kikoup). Par contre, quand vient le tour des terminators, ils bénéficient de la règle qui veut que l'on frappe comme si l'on était en contact, pour peu que l'on ait effectivement été en contact avec l'ennemi au début de la phase d'assaut.

- Assaut multiple. Les règles permettent de charger plus d'une unité adverse, pour peu que l'on suive la restriction du " chemin le plus direct " et celle de " charger dans l'ordre de proximité. Il est donc facile, avec une escouade assez grosse et/ou des unités ennemies assez rapprochées, de fixer un grand nombre de fantassins avec peu de troupes d'assaut, en attendant de les détruire graduellement ou de faire venir plus de moyens de combat rapproché.

- Assaut " composite " contre l'infanterie et un véhicule. Il peut, de même que dans le cas d'un assaut multiple, arriver que vous puissiez, lors de la phase de mouvement, placer un de vos porteurs de gantelet ou de bombes à fusion en retrait du reste de l'unité, en vue de charger vers l'infanterie tout en ayant assez juste assez de mouvement avec le (ou les) dernier(s) combattant(s) pour atteindre un véhicule voisin. Ainsi, on fait d'une pierre deux coups en utilisant à bon escient les diverses armes de l'escouade; c'est surtout utile, on s'en doute, avec des terminators contre la garde impériale.

- Consolidation dans le transport. Au terme d'un combat victorieux, il est profitable d'utiliser le mouvement de consolidation de votre escouade pour l'amener à distance de rembarquement (deux pouces) de son rhino. Ainsi, les amis de l'unité que vous venez de défaire ne pourront profiter de leurs armes légères contre vos troupes, et devront d'abord détruire le rhino si elles veulent les charger à leur tour.

Conclusion

Pour finir, n'oubliez jamais la nature exacte des conditions de victoire ; si la mission se gagne en tenant ou contestant les quarts de tables, inutile de détruire les deux-tiers de l'armée adverse, même sans pertes amies, si vous ne tenez que votre quart d'origine et que les restes de l'ennemi s'emparent de la majorité du terrain au dernier moment.

En cours de partie, il vous faudra savoir quels moyens consacrer, et en quelle quantité, à chaque objectif. Des statistiques simples vous aideront en cela, pour vous éviter par exemple de gâcher sur l'avant d'un leman russ des missiles qui seraient mieux employés

contre le hellhound voisin, ou au contraire pour inciter les troupes d'assaut ennemies à charger votre " insignifiant " personnage avant qu'il ne les charge. C'est tout un vaste sujet, aussi vous faudra t'il expérimenter par vous même, en fonction des ennemis que vous êtes susceptibles de rencontrer.

Cependant, en dépit du fait que la destruction de l'ennemi ne soit en théorie pas nécessaire, et que l'économie des forces soit un facteur très contraignant face à un ennemi de niveau égal, sachez que les parties de tournoi significatives se terminent rarement sans qu'un camp ne soit réduit à moins du quart de son effectif initial. Ceci est pleinement en accord avec les préceptes de notre Imperium : autant que possible, ayez comme objectif l'anéantissement de l'ennemi, tout simplement. Vous en avez les moyens.

© El Depredador (Sylvain Clément) - 2001