

Tutorial de jeu

INTRODUCTION

Ce tutorial de jeu a été écrit par Fingolfin (Walid Haidar), il présente une manière d'appréhender la complexité tactique de l'Age de l'Escarmouche. Ce document présente ainsi des exemples d'utilisation des troupes et des circonstances de jeu vers lesquelles tendre pour aller vers la victoire.

INFANTERIE

L'infanterie forme souvent le gros de l'armée.

Plus statique que la cavalerie, elle ne peut pas changer sa position rapidement pour l'adapter à la situation.

Le déploiement de l'infanterie est donc important.

Elle devra agir au bon moment, et au bon endroit, car même si elle est sur le plateau et survit à ses combats, elle ne pourra pas s'y déplacer pour soutenir des alliés ou prendre des objectifs lointains.

TROUPES DE BASE

Une troupe de base à AdE est une unité peu chère (pas plus de 20PA), de rang 1, et qui souvent ne possède pas de spécificité particulière par rapport au reste de son armée.

Leur nombre permet souvent de les faire occuper le terrain pour jouer le scénario. Dans ce rôle, les troupes de base les plus solides (et souvent les plus défensives donc), sont les mieux placées.

Cependant, les troupes de base n'ont pas la même orientation selon les armées.

Comparons deux extrêmes en la matière : le vétéran de Kaïber (Lion), et le vétéran sessairs (Minotaure).

- Si vous utilisez le vétéran de Kaïber (VK), pour faire des dégâts, vous en infligerez peu avec son 3/5 en ATT/FOR, sauf contre des troupes vraiment plus faibles ou fragiles à 15PA ou moins.

- Le Vétéran sessairs lui, n'a pas intérêt à combattre des troupes de base adverses, car certes il leur fera très mal, mais le sachant, un adversaire met tout en attaque et alors amochera probablement votre fragile vétéran (3/4 en DEF/RES).

- Avec sa furie guerrière et son intimidation/DEF associés à une FOR 7, vous pouvez au contraire blesser les troupes plus chères (jusqu'à 30PA environ) mais qui ne sont pas suffisamment défensives pour résister, ou qui vont être obligées de défendre un peu pour limiter les dégâts.

- Le Vétéran de Kaïber, contre les combattants de ce type aura intérêt à défendre pour les ralentir autant que possible, en comptant sur son instinct de survie pour créer de grosses déceptions chez l'adversaire de temps en temps. Son COU élevé couplé à aguerri/COU lui permettent d'évoluer hors zone de galvanisation, et d'assaillir ou de réceptionner l'assaut de la plupart des combattants effrayants.

- Le vétéran sessairs peut aussi dessouder des petits mystiques, mais son MOU et sa fragilité

ne lui permettent pas de réaliser souvent ce fait d'armes, car ces mystiques sont généralement bien protégés.

Dans le style du vétéran de Kaïber on trouve le conscrit du Griffon, le vétéran des plaines...

Le guerrier drune est entre les deux à la fois offensif et coriace (acharné).

Le guerrier orque est presque aussi offensif que le sessairs, mais avec un peu plus de résistance.

A vous d'apprendre à utiliser vos troupes de base contre les bons ennemis, au bon moment, et en plaçant judicieusement vos dés de combat.

Certaines troupes de base peuvent servir de boucliers contre les attaques à distance. Les vétérans de Kaïber notamment, sont plus indiqués pour cette utilisation que les vétérans sessairs : en Minotaure préférez les guerriers à 10PA pour remplir ce rôle.

Au contraire encore une fois, le vétéran sessairs sera le bienvenu en deuxième vague, pour profiter des blessures sur les adversaires et des éventuels effets mystiques, qui les ont affaiblis, permettant aux vétérans de faire encore plus de dégâts dans les élites adverses, voire de les achever.

ELITES MOYENNES OU SPECIALISEES

Les élites à AdE sont des troupes de rang 2 généralement, avec une VAL entre 20 et 35PA, et qui ont souvent quelques spécificités.

Là encore un exemple de comparaison d'élites, qui met en évidence leur spécialisation.

Le Karnagh Drune (Cerf) et le guerrier construct (Dragon).

- Le Karnagh est plus fragile mais plus percutant que le construct.
- Ce dernier pourra tout à fait gérer un surnombre adverse composé de petits combattants, en leur infligeant tour après tour des dégâts.
- Le Karnagh devra miser sur sa charge, qui peut faire plier des petits commandeurs à moins de 60PA, des cavaleries légères ou moyennes, de gros personnages fragiles... Passée celle-ci, il ne fera pas de miracles. Il doit profiter de son MOU supérieur pour éviter de se faire assaillir, car un malus de charge diminuerait sérieusement le potentiel de ses 3 dés de combats en charge.
- Le Karnagh peut se découvrir pendant un tour avant la charge, car même s'il est blessé par des dégâts directs, il n'aura pas de malus (possédé).
- Plus statique, le guerrier construct peut retenir les ennemis qui ne sont pas trop gros, tuer les plus petits et blesser les plus gros avec un peu de chance, pour tenir un objectif, ralentir/bloquer un passage...
- Si vous vous faites charger votre Karnagh, s'il ne charge pas, il fera beaucoup moins mal.
- Si vous vous faites blesser votre construct avant les combats, il ne pourra pas remplir sa mission de bloquer très longtemps.

ELITES SUPERIEURES

A AdE, les élites supérieures sont souvent de solides combattants capables d'infliger de

sévères dommages à l'adversaire pendant plusieurs tours, ou de tenir une position très longtemps.

Elles peuvent donc être des piliers aussi bien que des béliers, certaines étant capables des deux.

Leur prix avoisine souvent les 45PA.

En général elles n'ont pas grand chose à craindre des combattants plus faibles en terme de dégâts. Ce à quoi elles doivent prendre garde, ce sont les tirs avec une FOR proche de leur RES ou supérieure, et les combattants bon marché dotés d'une haute capacité défensive. Ces combattants, en défendant au maximum peuvent très bien bloquer une telle élite pendant 1 voire 2 tours. Un groupe d'élites supérieures peut être tenu en échec par ce genre de petits combattants si ces derniers sont soutenus par un mystique.

Les effets mystiques de manière générale sont un bon moyen de tenter de neutraliser les élites supérieures.

Ces élites ont souvent pour mission de :

- 1/ massacrer les troupes fragiles
- 2/ affaiblir le commandement adverse (en éliminant le commandant)
- 3/ retenir/affaiblir les élites supérieures, ou les tanks adverses.
- 4/ rester en vie pour jouer le scénario

Selon les armées, et les élites, certains rôles sont plus marqués que d'autres.

Le garde royal sied parfaitement dans les rôles 1 et 4, mais reste valable pour les 2 autres.

Le garde prétorien lui est plus spécialisé dans les rôles 2 et 3.

A vous de comprendre ce pour quoi sont faites vos élites supérieures.

CAVALERIE

La cavalerie est l'ensemble des troupes montées. Elles ont toujours un MOU supérieur au MOU moyen de leur armée, et permettent donc de moduler la position de ses troupes pour s'adapter à une situation, de charger sans être assailli avant, d'aller chercher des unités adverses en retrait, d'intercepter.

Bref, la cavalerie se distingue par les possibilités tactiques supérieures qu'elle offre.

CAVALERIE LEGERE

La cavalerie légère est en générale d'une VAL comprise entre 20 et 40PA.

Elle est très souvent dotée d'une RES faible à moyenne pour son prix.

Certaines cavaleries légères ont pour seule particularité leur MOU supérieur. Tel est le cas du bougre sur razorback par exemple.

Il permet ce qui est décrit plus haut pour la cavalerie, mais de façon assez modeste, et avec des capacités très limitées en combat. Il reste cependant très utile dans toute liste d'armée du Sanglier, armée lente, pour apporter du MOU à moindre frais.

D'autres sont plus polyvalentes. Le Chevalier Strhöm (Rat), est une boîte à outil, très valable au corps à corps, surtout lors du premier combat de charge, mais qui excelle dans l'art du déplacement : 40 en potentiel de MOU maximal, combiné à la compétence bond. C'est un combattant idéal pour charger des combattants cachés derrière les lignes adverses. Son seul défaut est son ATT de 4, qui pourrait permettre à des troupes de base adverses de le bloquer après lui avoir infligé des malus de charge. Attention donc à ne pas trop l'exposer. Le

chevalier Ström est un combattant spécialisé dans le mouvement et la frappe chirurgicale d'éléments adverses fragiles. Il ne sert pas à grand chose d'en avoir beaucoup dans sa liste.

Enfin, certaines cavaleries légères peuvent tirer ou ont un potentiel offensif assez fort (le chasseur sur Razorback par exemple).

Les premières sont souvent à jouer en harcèlement, sans s'exposer aux combats, et en restant en vie pour jouer le scénario.

Les deuxièmes sont des tueurs, qui peuvent mourir sur leurs deux oreilles une fois qu'ils ont éliminé un ou plusieurs adversaires intéressants. Ils ont rarement le potentiel pour s'attaquer à de très gros combattants cependant.

De manière générale, il faudra faire attention à ce que vos cavaleries légères, qui sont de PUI 2, ne soient pas exposées aux tirs, car elles ont une RES peu élevée, et sont facilement touchables.

CAVALERIE LOURDE

Les cavaleries lourdes ont une VAL supérieure ou égale à 50PA. elles sont donc à 1 par carte. Elles ont souvent une grosse RES, et un potentiel offensif impressionnant.

Leur rôle est avant tout d'apporter de la force vive dans les grosses mêlées, pour faire effet boule de neige, surtout quand elles sont implacables. Mais certaines, comme le chevalier du Lion sur destrier, sont plus indiquées pour détruire le commandeur adverse d'une charge dévastatrice.

Elles permettent aussi d'aller chercher les grosses créatures adverses (ou les cavaleries lourdes d'ailleurs) et de les amocher, voire de les tuer.

Comme elles sont solides, elles peuvent résister à de nombreux coups et jouer le scénario.

Une cavalerie lourde est assez atypique : le guerrier Khor sur Razorback lourd. Il coûte moins cher que les autres, et a un potentiel offensif plutôt modeste. Son intérêt est de se positionner au bon endroit et de tenir cette position, grâce à ses facultés défensives impressionnantes. Idéal pour jouer le scénario, il peut cependant se faire bloquer par certains troupiers, mais en général, un bon désengagement en FOR lui permet de s'en débarrasser si besoin. Les nains disposent de mystiques pour aider le désengagement, et ça peut être très utile sur le razorback lourd.

"CREATURES"

Les "créatures" sont des combattants hors normes dans leur armée. Leur prix varie entre 55 et 80PA en général.

Elles sont capables de tuer beaucoup, beaucoup de PA adverses, et sont difficiles à gérer. Celles plus proches de 80PA sont en général très résistantes (par une haute RES et/ou une haute DEF), et sont les plus problématiques.

Inutile d'essayer d'affaiblir une créature avec des troupes de base, surtout les plus grosses.

Ces combattants hors normes nécessitent des mesures spécifiques pour être neutralisés.

Voici une liste de possibilités :

1/ les effets mystiques, notamment sur l'ATT. en la baissant, la créature peut devenir beaucoup moins dangereuse

2/ les effets mystiques sur la DEF, combinés à du boost offensif peuvent permettre à des

combattants beaucoup moins chers de se sacrifier contre cette créature, mais de lui faire très mal

3/ les combattants avec coup de maître sont quasiment conçus pour détruire de tels monstres. Combinés à la méthode 2 ils feront un malheur. N'oubliez pas que vos incarnés peuvent faire des coups de maître et ont en général une bonne ATT. Ca peut valoir le coup de les sacrifier pour achever une créature (même si en général mieux vaut les préserver).

4/ bêtement, une opposition créature/créature. Mais attention, si vous faites ce choix d'envoyer votre créature contre celle de l'adversaire, le combat sera explosif, et assez aléatoire. Il se peut très bien que votre créature, bien que du même niveau que celle de l'adversaire, se fasse trucider sans faire beaucoup de dommages. Pour limiter les risques, évitez les malus de charge et infligez en à la créature adverse. Inutile de préciser que les points 1/ et 2/ peut vous donner un avantage décisif et très rassurant.

5/ le bon vieux refus de flan. Attention cependant. Si l'adversaire est un peu malin, il enverra sa créature là où il y a du scénario à réaliser. La configuration du scénario permettra, ou ne permettra pas d'utiliser cette technique.

6/les combattants peu chers et très défensifs peuvent ralentir de façon très rentable une créature, pendant 1 ou 2 tours. Pour leur prix, ça peut valoir le coup, surtout combiné au 1/. Là ça peut devenir un cauchemar pour la créature.

Il y a d'autres subtilités mais je vous laisse les découvrir. En tous cas, sachez que les créatures sont très violentes, et si vous ne faites pas ce qu'il faut, elles peuvent vous décimer votre armée. Par contre, l'adversaire a investi beaucoup dedans, et si vous la neutralisez à moindre frais, ce sera un avantage net pour vous.

TIREURS

TIREURS LONGUE PORTEE

Les tireurs longue portée ont une moyenne portée de TIR supérieure au double de leur MOU.

Leur déploiement est très important, et il est très conseillé de les déployer parmi les derniers, surtout si le terrain comporte pas mal de décors.

En effet, tant qu'ils ne sont pas déployés, l'adversaire ne sait pas où ils seront déployés, ce qui lui posera problème pour le déploiement de ses troupes les plus vulnérables, à savoir les troupes chères ou spécialisées, et fragiles, notamment les cavaleries légères, les mystiques...

Si un tireur tir sans bouger, il peut bénéficier de la visée. La visée permet de faire en moyenne plus de dégâts, et de blesser plus facilement les combattants très résistants. En conséquence, le placement des tireurs, au même titre que leur déploiement, est à optimiser absolument.

Un tireur, par sa présence, contraint le placement de beaucoup de combattants adverses, encore une fois parmi les moins résistants, les plus spécialisés, et ceux qui en plus sont de grande taille sont particulièrement concernés. Du coup, il ne faut pas attendre qu'un tireur élimine autant de PA que son prix pour être rentabilisé.

En plus de cette contrainte sur les placements et déplacements adverses, un tireur qui blesse inflige ainsi des malus très importants qui pourront s'avérer décisifs lors des combats.

Il existe 3 sources de menaces pour les tireurs :

- les éclaireurs adverses : Les petits tireurs (type faucheur), peuvent les assaillir tour 1, et même parfois profiter de leur affaiblissement grâce au tir d'assaut pour les éliminer. Ils peuvent aussi rester à distance en ayant l'initiative du tir grâce à l'état caché.

Les éclaireurs qui ne coûtent pas plus cher que les tireurs peuvent les bloquer plusieurs tours en les chargeant tour 1.

Les éclaireurs plus chers, très souvent agressifs, peuvent les éliminer rapidement, et en un seul tour grâce aux poursuites si vous avez trop rapproché vos tireurs.

Dans tous les cas, face aux éclaireurs, vos tireurs dureront plus longtemps s'ils ne sont pas côtes à côtes, et si vos autres troupes sont en mesure de les aider à survivre à ces combats.

- La cavalerie : Elle peut venir chercher vos tireurs rapidement. La cavalerie lourde sera fatale, mais en même temps elle ne fera pas autre chose et ce n'est peut-être pas plus mal. Par contre, si vos tireurs sont trop proches de vos troupes, l'adversaire fera volontiers une première étape sur un tireur pour poursuivre sur les mêlées. La cavalerie légère agressera plus volontiers vos tireurs isolés.

- Les tireurs adverses : Notamment ceux avec une meilleure portée et/ou une meilleure résistance que les vôtres pourront gagner des duels de tireurs, puis se concentrer sur vos autres troupes une fois vos tireurs affaiblis, voire éliminés.

TIREURS DE COMBAT

Dotés d'une arme à portée moyenne inférieure ou égale à leur MOU, et de la compétence tir d'assaut, ils tirent rarement en dehors des charges : mieux vaut souvent une bonne charge combinée à un tir, plutôt que de tirer puis de se faire charger. En portée longue, ils mettent une petite pression sur les combattants fragiles adverses, qui peuvent être touchés avec de la chance. Cependant, certains, dotés de la compétence harcèlement, doivent passer le plus de temps possible hors des combats et profiter de cette compétence pour tirer de près, puis se cacher, pour au final pourquoi pas, faire un tir d'assaut au bon moment, sur le bon adversaire.

En général, la meilleure cible pour les tirs d'assaut, est un combattant avec une faible résistance, et/ou des caractéristiques de combat inférieures ou égales à celles du tireur. Ces tireurs sont redoutables pour menacer les incarnés (ou combattants chers) à faible RES, ou les mystiques (purs et guerriers).

Il est essentiel, pour les rentabiliser, de les préserver des assauts adverses, et donc de les tenir à distance pour pouvoir charger.

MYSTIQUES

Les mystiques sont des combattants qui disposent d'une caractéristique en plus : POU pour les magiciens, FOI pour les fidèles.

Si le potentiel des magiciens est indépendant des autres combattants, celui des fidèles dépend du nombre croyant amis (ou ennemi dans le cas des iconoclastes) qui les entoure.

Les mystiques ont à leur disposition de nombreux effets, très variés, qui permettent d'agir sur les combattants à distance ou sur eux mêmes.

En recrutant des mystiques, votre armée gagne en souplesse, et en adaptabilité. attention cependant, car les mystiques sont des combattants fragiles, qu'il convient de protéger, soit avec d'autres combattants, soit grâce aux formules mystiques (sorts ou miracles) que vous octroierez à ces mystiques. Certains artefacts génériques protègent contre les tirs et les effets mystiques, ou améliorent les performances martiales : ils peuvent être utiles à cette fin.

MYSTIQUES PURS

Les mystiques purs possèdent en général, à rang donné, un potentiel mystique inversement proportionnel à leur potentiel de combat au corps à corps : plus un mystique est puissant en tant que mystique, plus il a tendance à être fragile.

La composition du grimoire ou de la litanie de votre mystique doit être en accord avec le reste de votre liste d'armée. Il ne s'agit pas simplement de prendre les formules qui vous paraissent les plus puissantes, ne serait-ce que du fait que les formules mystiques sont à peu près toutes aussi valables les unes que les autres en vérité, les plus puissantes étant plus coûteuses, en niveau et/ou en gemmes. Cependant, les sorts et miracles réservés sont très légèrement plus intéressants que les autres, pour inciter à les jouer.

Concrètement, quelle est la démarche à suivre ?

En fait, il n'y a pas de règle absolue, mais il vaut mieux avoir une idée d'un style de sa liste d'armée, avant de composer le grimoire ou la litanie d'un mystique.

Vais-je jouer une liste très offensive ? défensive ? polyvalente ? basée sur les effets à distance ? basée sur le combat ? aurais-je beaucoup de tireurs ? ma liste comporte-t-elle beaucoup de troupes mobiles ? Mon armée sera-t-elle disciplinée ? etc.

Une fois les réponses trouvées, vous devrez vous demander : quelles sont les spécificités de mon mystique ? vais-je accentuer les atouts de ma compo avec mes mystiques ? vais-je au contraire palier aux carences du reste de mes troupes ? Ou vais-je jouer sur les deux tableaux, en palliant à certaines carences, et en accentuant certains atouts ? Ai-je de quoi gérer telle ou telle troupe adverse que je suis susceptible d'affronter ? etc.

Pour ne pas développer tous les cas de figures, et vous laisser découvrir seuls les joies de la composition d'un grimoire ou d'une litanie personnelle, je me contenterai de donner un exemple bien détaillé (spéciale dédicace à Obe 🤩).

Je joue une liste Hyène en 400PA, et je voudrais jouer Velrys, qui est un magicien de rang 2. Il vérifie très bien la règle qui veut qu'un magicien d'un rang donné est d'autant plus faible "mystiquement parlant" qu'il n'est fort au corps à corps. Son POU de 5 est en effet inférieur à la moyenne des rang 2 qui est de 6, mais avec sa DEF de 6, sa RES de 7 concentrable à 9, il peut tenir face à beaucoup d'adversaires, sauf les plus gros.

Il a un plus petit grimoire personnel, et donc on va limiter ce défaut, en évitant de prendre des sorts de protection, puisqu'il en a beaucoup moins besoin qu'un Méliador par exemple.

D'autre part, Velrys possède la compétence conscience, qui lui permet d'agir même en étant

caché. Il reste aussi très efficace quand il lance des sorts dans une mêlée, puisqu'il ne subit pas le malus grâce à cette compétence.

Pour optimiser le potentiel de conscience, on pourra donc le jouer en retrait, pour soutenir les combats, tout en le protégeant des effets à distance adverses, en le gardant derrière des décors ou des mêlées.

Maintenant je me demande si je vais jouer les artefacts de Velrys, qui coûtent 10PA chacun, et permettent pour l'un d'augmenter sa FOR, pour l'autre de cumuler assauts, courses et incantations lors d'une même activation. Si je joue les deux, Velrys coûtera 105PA, mais il sera complètement optimisé. Si je ne joue que le premier, je dois jouer le sort qui rend guerrier-mage à la place du deuxième artefact, c'est une évidence. Si je joue le deuxième, j'ai fort intérêt à jouer le premier, sinon, mieux vaut prendre seulement le sort qui rend guerrier-mage, puisqu'il ne coûte aucun PA.

J'hésite, et donc pour me décider, je vais d'abord regarder ce que je peux mettre dans ma liste en plus de Velrys.

Je veux jouer une liste basée sur la furtivité, le mouvement, et les attaques à distance, en gardant un nombre plutôt élevé de combattants pour occuper le terrain.

Les premiers combattants auxquels je pense sont : l'éventreur (40), les chasseurs de tête (30) et de Vil-tis (40), le veneur (55), le guerrier de sang (25), le vorace (30), l'éclipsante (40).

L'éventreur est incontournable dans mon thème, puisqu'il est éclaireur, et apporte une FOR de frappe intéressante, par le fait qu'elle est sans réponse adverse (assassin), ce qui compense la fragilité de ma liste dans un sens.

L'éclipsante est dans le même style assassin, et compense l'éclaireur de l'éventreur grâce à son spécial et à son MOU très élevé. J'en jouerai aussi.

Les chasseurs de tête et de Vil-Tis sont des menaces pour tout combattant adverse un temps soit peut fragile. Le Vil-Tis a cependant une longévité nettement supérieure, puisque avec harcèlement il peut rester très loin tout en tirant de près. De plus, il a une DEF supérieure. Je choisis donc le Vil-Tis, mais j'utiliserai peut-être le chasseur de tête en remplacement des voraces. Si je fais ainsi, je gagne en MOU et en effets à distance, mais je perd on solidité : j'utiliserais les sorts de Velrys pour compenser.

Le veneur est très puissant et apporte une FOR de frappe conséquente, cependant, il est très cher, et m'empêche de jouer beaucoup de combattants.

Je dois jouer soit du vorace, soit du guerrier de sang pour avoir du nombre. Il va probablement se passer que si je joue les artefacts de Velrys, j'opterai pour les guerriers de sang, et sinon pour les voraces. Ou alors je joue du chasseur de têtes comme je m'étais dis plus haut.

Donc reprenons :

2 éclaireurs sont toujours plus embêtants, puisque l'adversaire devra gérer deux menaces immédiates en même temps, ce qui n'est pas évident, surtout quand les éventreurs disposent

de la compétence assassin.

(80)

Du coup, je peux peut-être me contenter d'une seule éclipsante. Mon choix s'arrête quand je songe au spécial des éclipsantes, un peu lourd à appliquer : je n'en jouerai qu'une.

(120)

Comme les éclaireurs, des tireurs comme le Vil-Tis sont beaucoup plus emmerdant à deux. et puis j'adore jouer ces troupes. J'en jouerai donc 1 carte pleine.

(200)

Si je joue un Veneur, il me reste 60PA avant de tomber sur les 85 de Velrys. Donc 2 combattants plus Velrys, ce qui nous amène à 9 Hyènes. C'est pas mal. Mais je joue avec un Velrys dont les aptitudes de combat ne sont pas optimisées. Le veneur est souvent joué. L'un dans l'autre, je n'en jouerai pas, et je jouerai Velrys avec la Fureur d'Ynkaro (95). Pour les rets de chaînes, j'hésite avec le sort qui rend guerrier-mage (guerrier élémentaire). Le défaut de ce sort par rapport aux rets de chaînes, c'est qu'il fait perdre 3 gemmes à la récupération (rang 2+entretient), et diminue la capacité du grimoire personnel de 1 point. Avec les rets de chaînes, Velrys en combat perd 1 en POU (déconcentration), mais hors combat il ne perd pas de gemmes comme c'était le cas avec le sort guerrier élémentaire, de plus mon grimoire personnel est un peu plus grand puisque je ne paie pas le niveau 1. Je déciderai donc selon que ce point perdu dans le grimoire m'embête ou pas par rapport aux autres sorts que je souhaite avoir, et par rapport à ce que tout ceci me permet ou pas de mettre dans ma liste.

Donc je compte 95PA pour l'instant pour Velrys+fureur d'Ynkaro.

(295)

Il me reste 105 points, soit 3 combattants à 25 et un à 30. Donc 3 GdS et un vorace ou un chasseur de têtes. Finalement, je n'ai que 2 tireurs pour l'instant, donc je prend le chasseur de têtes.

Je monte à 10 combattants, ce qui correspond exactement à ce que j'espérais au départ.

(400)

J'ai une liste très spécialisée :

Ses qualités sont le MOU (x4 à 17,5), une mobilité appréciable dans les mêlées (grosse INI), la présence de tir mobile (x2 avec harcèlement+1 sans), des frappes chirurgicales assez violentes (x3 à 7/10 en assassin), et des éclaireurs très menaçants (x2), ainsi que de nombreux combattants pour une armée de la Hyène (10 au lieu de 7-8 en général, soit 25 à 40% de combattants en plus).

En revanche, c'est une liste qui s'essouffle très vite une fois les mêlées engagées, même si le but est justement d'éviter les mêlées et de frapper de façon précise et efficace. Les tests des assauts assassins seront capitaux, de même que ceux des tirs. Tous les combattants sont fragiles, et craignent les dégâts directs à distance, d'autant qu'il y a 4 combattants de grande

taille. Cependant, harcèlement du Vil-tis, le spécial de l'éclipsante et l'éclaireur des éventreurs constituent des protections très correctes si on tient absolument à les protéger des tirs. D'autre part, il n'y a pas vraiment de quoi éliminer de très gros combattants, seul Velrys peut prétendre à ça grâce à son artefact, mais ça reste très risqué. Les guerriers de sang peuvent bloquer les plus gros adversaires, mais pas très longtemps. Enfin une discipline modeste de 4, même si elle reste élevée pour la Hyène.

Avec mon petit Velrys, je vais donc essayer de m'orienter soutien de défense pour les guerriers de sang, soutien offensif pour les mêlées du milieu de partie et sur les attaques assassin, de la relance pour assurer les assassins et les tirs, soutien pour les désengagements des guerriers de sang (INI 3 seulement), qui pourront leur permettre de semer les créatures qu'elles auraient pu bloquer au tour précédent. Je vais essayer de dégouter des PT ou de la DIS dans les grimoires. Le soin pourrait m'être utile pour éviter les malus de blessure qui seraient fatals à mes combattants. Le soin permet aussi d'augmenter la durée de vie assez limitée de mes combattants, mais un sort qui donne possédé pourrait aussi faire l'affaire, de façon plus offensive certes. Le dégât direct ne me servirait pas à grand chose dans cette liste, puisque j'en a déjà : j'ai besoin de monter la FOR de mes combattants par contre, car elle stagne à 8 (même si Velrys monte à 12 avec son artefact). Enfin je dois jouer le sort de guerrier-mage, car les rets de chaînes m'obligeraient à perdre un combattant et passer à 9.

En parcourant les grimoires je note donc dans un premier temps :

fugue sournoise (2) (parce que bon, c'est son sort), guerrier élémentaire (1), soin mineur (2), aura d'autorité (1), galvanisation mystique (2), entraves aquatique (2) (il ne rentre pas dans mes critères à priori, mais je me dis que combiné à la fugue sournoise, il pourrait être sympa pour neutraliser les cavaleries, seuls rivaux au niveau MOU), eaux troubles (2), perle de purification (3), force abyssale (1), envol de l'âme (2), amertume sanguinaire (1), mains de peste (4), malédiction des possédés (3), implosion sacrificielle (4), héritier de l'hydre (3), Déchéance inéluctable (X), agilité des nymphes (2), appel du sang (2), morsure de l'âme (2), piège des loups (3).

J'ai mis en bleu les sorts tactiques, en rouge les sorts de soutien offensif, en vert ceux de soutien défensif, et en orange les sorts hybrides.

Je renonce à ma combo fugue sournoise+entraves aquatiques ou fugue sournoise+piège des Loups, car ce n'est pas là l'essentiel, et je m'aperçois de suite que mon grimoire va être très just pour mettre tout ce dont j'ai vraiment besoin.

Finalement, je sélectionne les sorts suivants :

- guerrier élémentaire (1) pour devenir guerrier-mage et ainsi rentabiliser Les aptitudes de close de Velrys. Je ne lancerais ce sort que lors d'un tour où Velrys sera particulièrement efficace au close (c'est à dire s'il y a des ennemis adaptés), et je ne l'entreprendrai pas forcément (ça dépendra aussi de la situation).
- Déchéance inéluctable (3) pour infliger jusqu'à l'équivalent de -4 en RES sur un test (le niveau est passé à X+1 en 0.6, où X est le nombre de colonne décalées). Très efficace combiné à mes tirs et à mes assassins.
- mains de peste (4) pour gérer facilement les gros thons, et attaquer les autres plus sereinement.
- agilité des nymphes (2) qui donne aguerris/ATT pour assassiner sans faille.

Je n'ai donc pas pu palier à tous les défauts de la liste. Il faudra jouer prudemment et frapper au bon endroit, et au bon moment.

J'espère que cet exemple vous sera utile. Si vous voulez tester cette liste, n'hésitez pas, je ne l'ai jamais jouée.

MYSTIQUES-GUERRIERS

Les mystiques guerriers sont des mystiques qui combattent en même temps qu'ils lancent des sorts ou miracles.

Leur utilisation dépend de leurs caractéristiques.

Par exemple, un Barde s'utilise plus en soutien de son incarné associé, pour tirer dans sa mêlée, pour effectuer des tirs d'assaut, et enfin pour lancer ses sorts plutôt puissants pour un mystique guerrier, à l'abri, hors combat. Sa DEF de 5 le protège contre les réguliers, mais est très loin d'être infaillible.

Au contraire, le maître des carnages est un combattant solide et assez puissant qui utilise son spécial au moins autant qu'il ne lance de sorts. Il n'hésite pas à apporter son soutien (plutôt défensif) dans les mêlées, et à booster les tests de ses amis grâce aux points de furie.

De manière général, les mystiques guerriers ont un grimoire personnel composé de 1 sort/miracle, 2 parfois, et n'en lancent que 1 par tour le plus souvent, voire moins, car ils ont peu de gemmes. Seul le barde d'alahan et l'agent de la chimère peuvent prendre plus de sorts (et donc gagner en polyvalence) et en lancer plusieurs par tour si besoin.

On utilise généralement un mystique-guerrier en lieu et place d'une élite moyenne ou spécialisée, lorsque les sorts/miracles ou capacités spéciales du premier semblent particulièrement appropriés dans notre liste d'armée.

INCARNES ET COMMANDEUR

En général, une liste d'armée ne comporte qu'un seul incarné, et celui-ci est le commandeur initial.

Les joueurs trouvent souvent que les incarnés guerriers purs sont trop chers par rapport à une troupe de même prix. C'est oublier un point fondamental : les incarnés payent leurs points de DIS très cher, tandis que les troupes ne paient quasiment aucun PA pour leur DIS, car elle est beaucoup moins utile (elle sert essentiellement pour la séparation des mêlées, tandis que celle du commandeur sert à séparer les mêlées, au test de tactique, et à générer des PT).

D'autre part, les incarnés sont immunisés à certains effets mystiques parmi les plus violents, et surtout, il ne faut pas oublier leurs compétences systématiques (sauf mystiques purs): enchaînement, contre-attaque, et coup de maître.

La perte du commandeur étant très pénalisante, il est conseillé de prendre un combattant solide en guise de commandeur, ou alors de bien le préserver s'il est fragile.

En dehors de tout ceci, un incarné est un combattant qui entre dans une ou plusieurs des catégories mentionnées plus haut.