

Feuille de Référence sur le WYSIWYG

Version du 4 mai 2015

Cette feuille de référence a été éditée par des organisateurs du grand tournoi Games Workshop Throne of Skulls. Elle n'était pas destinée à faire office de document officiel s'imposant à tout joueur de Warhammer. Elle peut par contre s'avérer utile à tout groupe de joueurs, club ou organisateur de tournoi, en rappelant notamment certaines règles officielles du jeu.

Qu'est ce que le « WYSIWYG » ?

Littéralement « What You See Is What You Get », soit « ce que l'on voit c'est ce que l'on a ». Ce principe existe dans plusieurs domaines comme par exemple l'informatique (un traitement de texte ou un logiciel de mise en page est bien souvent WYSIWYG).

Le WYSIWYG à Warhammer

La traduction appropriée ici serait « *on joue avec ce que l'on voit* ». Le principe est que les figurines représentent effectivement le type de troupe qu'elles sont censées être, équipement compris. Les introductions des Listes d'Armée V8 rappellent désormais les deux optiques pour aborder cette base du jeu : « *Cette section vous aide à transformer votre collection de figurines Citadel en une armée* », c'est à dire « mes figurines disponibles entraînent ma fiche d'armée ». Ou bien « *Cette section vous donne toutes les indications pour mettre en forme votre collection de figurines* », c'est à dire « je fais ma fiche d'abord, je monte/convertis mes figurines ensuite ». **En cas de contradiction entre la fiche d'armée et les figurines alignées**, le même mode d'emploi définit **la priorité aux figurines**, et donc la modification à effectuer sur la fiche : « *Le guerrier squelette à gauche porte une lance et un bouclier. Si vous vous référez à l'entrée de la liste ci-dessus, vous verrez qu'il coûte 5 points* »

Rappelons au passage que Warhammer est avant tout un jeu de figurines, et pas un jeu de fiches d'armée. D'ailleurs la page 2 des règles rappelle que listes et fiches d'armée ne sont pas forcément nécessaires pour jouer : « *Vous pouvez tout simplement utiliser toutes les figurines de votre collection* ».

Les Règles du Jeu à ce Niveau

La page 3 du Livre de Règles va dans le sens qu'une figurine ne doit pas être jouée pour une autre (mais est-ce vraiment nécessaire de le rappeler ?). **Le Livre de Règles page 88 tolère qu'une minorité seulement des figurines d'une unité soit équipée de manière différente**. Attention ceci concerne l'équipement et PAS le type des figurines, qui doit être le même pour toute l'unité. Les pages 93, 94 et 95 exemptent les figurines d'états-majors de devoir porter l'équipement de l'unité (sauf si un champion a un équipement différent de son unité), elles ne sont donc pas à prendre en compte dans le calcul de la majorité.

L'Esprit à Respecter

N'oubliez pas que le **WYSIWYG est plus une question de bonne volonté et d'intention**. Souvent, il importe plus de montrer qu'on a fait l'effort de représenter quelque chose de façon simple (peinture, ajout d'élément sur le socle...), plutôt que de rien faire par peur de lourdes conversions.

Notez aussi qu'il est **toléré de jouer une figurine pour une autre UNIQUEMENT en cas de peinture et/ou de conversion convaincante**.

Quels Equipements et Améliorations Représenter ?

Les **armes et armures sont toujours à représenter** (sauf les armes de base, voir plus haut). Leur type doit être clair.

Cependant la différence entre une arme lourde/une arme de base conséquente, et pas d'armure/une armure légère/une lourde/un caparaçon, étant variable dans les figurines de la gamme. Faites donc en sorte de respecter une logique de représentation intrinsèque à votre armée (une même pièce au sein de celle-ci devra figurer une même arme/protection, même si on peut y voir une différence avec l'armée du voisin).

Pour les **autres options/améliorations**, toutes n'étant pas forcément « visibles » (comme du poison ou un pouvoir mental par exemple), elle sont à **représenter uniquement si l'option est possible/prévue dans la**

gamme actuelle (ce qui inclut les états majors, certains ajouts exotiques, quelques mutations de monstres...)

Les Objets Magiques

Les objets magiques qui possèdent un équivalent non magique à habituellement représenter (comme les **armes et armures**) tombent sous les règles strictes de représentation de l'équipement. Les armes magiques sont obligatoirement à représenter par « toute arme de base appropriée » (errata de *Que cache le nom ?*, page 173 ou 501), ou prioritairement par l'arme dont le type apparaît explicitement dans les règles spéciales, ou à défaut le descriptif ou le nom de l'objet (comme « *hallebarde* » par exemple). Les armures magiques sont représentées par une armure du même type. Ce type est donné dans les règles, l'historique ou la description. Choisir l'armure de son choix s'il n'y a pas de précision d'armure (souvent nommée « *armure* » tout court). Ne pas obligatoirement représenter, si ça ne correspond pas à une pièce d'armure non-magique couverte par les règles (Heaume, masque, gantelet, coiffe...). **Les autres objets magiques (ou ce qui compte dans leur total) n'ont pas à être représentés**.

Les Personnages Spéciaux

Les personnages spéciaux, et toutes figurines nommées (comme les champions nommés ou les régiments de renom), sont à représenter par leur figurine officielle si elle existe (anciennes versions incluses, si modifiées pour être bien équipées). Cependant des conversions convaincantes sont acceptées (surtout pour les personnages avec sortie de figurines tardive). Mais en aucun cas, une autre figurine non modifiée de la gamme actuelle !

Les Servants de Machines de Guerre

Les règles p 108 indiquent que ces figurines peuvent être ignorées « *dans la plupart des cas* », SAUF justement en ce qui concerne leur retrait, entraînant la perte de la machine : « *Une fois que la dernière figurine de servant est retirée...* ». Bref elles **doivent bien être alignées et présentes sur la table** (si fournies séparément dans la gamme actuelle).

Les « Unit-Filler » ou « Rank-Filler »

Ces scénettes (ou décors) sont souvent utilisés pour embellir les unités, en comblant les rangs grâce à un socle prenant exactement la place de plusieurs figurines. Elles sont en général incompatibles avec les règles strictes concernant le WYSIWYG. Cependant, elles peuvent être alignées si elles ont un caractère « **convaincant** », et si elles représentent une **forte minorité** en effectif.

À propos du Soclage de vos Figurines

Le paragraphe « *Figurines et Taille de Socles* » de la page 80 donne des indications on ne peut plus claires sur comment vos figurines doivent être soclées (socle avec lequel elles sont fournies + cas des figurines fournies sans socle). Ne sont pas couvertes, les anciennes versions et les créations maisons, qui devront être soclées comme la figurine actuelle de l'entrée de la liste d'armée utilisée. Non abordées aussi, les entrées de liste d'armée jamais commercialisées peuvent être considérées comme des figurines vendues sans socle (« *vous êtes libre de fixer la figurine sur le socle de votre choix, ou de considérer qu'elle est fixée sur un socle imaginaire d'une taille raisonnable* »). Pensez donc à vérifier le socle fourni avec **une des figurines actuellement disponibles** représentant cette entrée de votre liste d'armée. Le site www.games-workshop.com aide à savoir celles qui sont encore en vente, et donne le type de socle fourni (dans la description du produit, ou à défaut sur la photo officielle).

Ci-dessous, rappels et éléments notables, armée par armée

Objets magiques communs

- Une *Paire d'Armes* doit être représentée par une arme de base additionnelle.

The End Times

- Les unités de *Putrid Blightkings* peuvent contenir un mélange en proportions libres de figurines avec : arme de base, paire d'arme de base, arme lourde, bouclier.

- Isabella la Maudite n'ayant pas d'armure lourde contrairement à Isabella Von Carstein, la peinture de celle-ci doit être adaptée.

Wood Elves

- Chacune des figurines d'une unité de *Wardancers* doit porter l'option *lance Asrai* individuellement choisie.
- La majorité des figurines d'une unité de *Waywatchers* doit porter une arme additionnelle, pour pouvoir l'utiliser
- les *coursiers de Kurnous* et d'*Isha* ne doivent pas forcément être des cervidés, mais être juste différenciables des *coursiers elfiques* de l'armée

Nains

- Les seuls *Objets Runiques* à représenter sont les armes et armures (ainsi que les machines de guerre !!).
- La majorité des figurines d'une unité de *Rangers* doit porter une hache de lancer, pour pouvoir les utiliser
- Les unités de *Tueurs* peuvent contenir un mélange en proportions libres de figurines avec Arme de Base, Arme Lourde et Arme Additionnelle. Les figurines de personnages *Tueurs* peuvent porter n'importe laquelle des trois options (sauf si arme magique).
- Des *Longues-Barbes* peut être représentés par des figurines de *Guerriers Nains*, SI une peinture et/ou conversion convaincante a été effectuée.
- Les règles p33 & 37 ignorent l'équipement porté par les gardes de *l'Enclume du Destin*, et les *porteurs de boucliers*, qui est donc laissé libre sur leur figurine

Hommes-Lézards

- Il faut représenter les *javelines de Lustrie* sur L'Oracle Skink sur Troglolodon, si elles veulent être jouées.

Démons du Chaos

- Souvenez vous que les *Dons Démoniaques* suivent les règles des Objets magiques (p26), y compris ici niveau représentation. Cependant les armes magiques obtenues par un résultat de 0 sur la table, peuvent être toutes considérées comme armes de base.

Guerriers du Chaos

- Les unités d'*Elus* doivent être différenciables de celles de Guerriers du Chaos
- De nouveau les *marques du chaos* sont bien visibles (« *l'apparence est façonnée (...)* Ils arborent des signes et des stigmates d'appartenance » p24, Marques du Chaos), donc à **représenter librement** sur la figurine ou son socle.
- L'*Armure du Chaos* étant décrite comme pouvant même être une peau, sa représentation n'est pas obligatoirement limitée à une armure de plate.
- Un *Troll du Chaos* peut être représenté par un figurine de *Troll d'Eau* ou de *Troll de Pierre*, SI une peinture et/ou conversion convaincante a été effectuée.

L'Empire

- Une majorité des figurines d'une unité de *milice franches-compagnies* doit bien avoir ses 2 armes de bases représentées
- Les unités de chevaliers de la *Reiksguard* et du *cerle intérieur* doivent être différenciables de celles des autres ordres de chevalerie.
- Si vous utilisez les figurines de *Pistoliers* sortis par GW (avec une armure légère conséquente), veillez à ce que les autres armures/non-armures de votre armée gardent une même logique de représentation.

Comtes Vampires

- Si vous utilisez les *Guerriers Squelettes* de la gamme actuelle (avec quelques casques pour toute armure légère), veillez à ce que les autres armures/non-armures de votre armée gardent une même logique de représentation.
- Les améliorations en cours de jeu du *Carrosse Noir* ne sont pas à représenter!
- Les Esprits du *Trône de Sabbat*/de la *Machine Mortis* portent un équipement disparates, sans aucune majorité d'entre eux avec le même. Ils sont donc bien équipés d'une simple arme de base.

Légion d'Azgorh

- Une figurine de gobelins peut représenter un hobgobelin qu'en cas de modification. Ou de peinture clairement dédiée à cette armée
- Pensez à représenter les couteaux de lancer sur les figurines (ou leurs socles) de *Coupe-Jarrets Hobgobelins*, si vous voulez les utiliser

Royaumes Ogres

- Chacune des figurines d'une unité de *Mangeur d'Hommes* doit porter l'option d'arme individuellement choisie.
- Comme décrit p 48, n'importe quelle arme (voir objet !) portée par une figurine de *Gnoblar* compte comme une arme de base et une arme de jet.
- Il faut au moins deux figurines de *Trappeurs* dans une unité Gnoblar, pour représenter cette option.
- Exceptionnellement, la plaque ventrale de la figurine officielle de *Ventre-feu* ne compte pas comme une armure légère
- La figurine de *Golflag* n'a pas à représenter la Masse-Tonnerre ou le Brise-Murs obtenu par la règle *Un de Perdu, Dix de Trouvés*.

Orques & Gobelins

- Les unités de *Kostos* doivent être différenciables de celles de Guerriers Orques
- Les unités d'*Orques Noirs* peuvent contenir un mélange en proportions libres de figurines avec : arme de base, paire d'arme de base, arme lourde. Les figurines de personnages *Orques Noirs* peuvent porter n'importe laquelle des trois options (sauf si arme magique).
- Un *Troll Commun* peut être représenté par une figurine de *Troll d'Eau* ou de *Troll de Pierre*, SI une peinture et/ou conversion convaincante a été effectuée.

Skavens

- La *Pique à Bétail* et l'*Attrape-Chose* doivent être représentées par une arme à deux mains.
- Les Technomages qui portent un *pistolet* et/ou une *arme de Technomage* sur leur figurine doivent le payer sur la fiche d'armée.
- Les *Esclaves* doivent être différenciables des Guerriers des Clans (par la présence ou non d'armure légère par exemple). L'historique des Esclaves page 36 dit « *Parfois, des non-skavens rejoignent leurs rangs, mais les autres races ne font pas long feu sous les fouets de leurs maîtres hommes-rats* ». Bref, quelques rares figurines non skavens peuvent donc se trouver dans les unités, **mais en nombre très limité**.
- L'harnachement (et/ou les masques, et/ou l'engin en lui même) représente déjà l'armure lourde des *armes régimentaires* et des *Globadiers*.

Bretonnic

- Doivent être visibles : les *Serments de la Quête* (pas de lance de cavalerie) et du *Graal* (Graal représenté ou peint quelque part sur la figurine).
- *Pieux* et *Braséros* sont bien à représenter (présents dans la grappe actuelle).
- L'*Epée de la Quête* peut être représentée au choix par une arme de base, ou une arme lourde

Kislev

- La *Légion du Griffon* doit être différenciable des Lanciers Ailés.

Mercenaires

- Comme indiqué dans les règles des squelettes de la *Compagnie Maudite* : on suppose qu'ils portent tous une armure légère et un bouclier, quelqu'il soit les armures présentes sur les figurines
- L'Arbalète de *Pirazzo* doit être représentée si elle veut être jouée.
- L'Arme Additionnelle de *Ricco* doit être représentée si elle veut être jouée.
- L'Arme Additionnelle de *Lucrezia* doit être représentée, si elle veut être jouée.

Nains du Chaos (Hordes Sauvages)

- Les unités d'*Orques Noirs* peuvent contenir un mélange en proportions libres de figurines avec : arme de base, paire d'arme de base, arme lourde.
- Une figurine de goblin peut représenter un hobgoblin qu'en cas de modification. Ou de peinture clairement dédiée à cette armée