

Feuille de Référence sur le WYSIWYG

Version du 5 septembre 2011

Cette feuille de référence est éditée par les organisateurs du grand tournoi Games Workshop Throne of Skulls, en vue de cette manifestation. Elle n'est 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 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 règles des Livres d'Armée V8 le rappellent d'ailleurs clairement (O&G page 96, RdT page 84, RO page 86) : « *Ces entrées [de la liste d'armée] vous donnent toutes les indications nécessaires pour mettre en forme votre collection de figurines* ». Ainsi la fiche d'armée est totalement dépendante des figurines alignées : « *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* ». Quelque soit l'approche de chacun : « *mes figurines disponibles entraînent ma fiche d'armée* » ou « *je fais ma fiche d'abord, je monte/convertis mes figurines ensuite* » ; il n'en reste pas moins que **les figurines sur la table de jeu dictent le type de troupe jouée, ainsi que son équipement**.

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. Pour rappel la page 88 toujours, suppose que toutes les figurines du jeu portent une arme de base (même si naturelle, comme des griffes, dents...), et rend donc sa représentation non nécessaire. 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 des figurines de l'unité. La page 173 du Livre des Règles (page 501 dans le livre gros format) précise que les armes de base magiques avec un nom d'arme particulier (*Épée de Puissance* par exemple) peuvent être représentées par n'importe quel type d'arme de base (une hache sur la figurine devient alors une *Hache de Puissance*).

Les Habitudes 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**. Conversion basée sur une figurine GW, ou même sculptée pour l'occasion.

Comme pour les armes et armures, **les figurines d'une unité dictent aussi toute option qui sera jouée**. Dès que la liste d'armée permet une modification, il faut la représenter. Elle peut être exotique (pour certains monstres par exemple), ou plus habituelle comme l'état-major, *Élus*, *Longues Barbes*, *Chasseurs* ou *Kostos*... Pour ces dernières il suffit souvent juste que ces figurines/ces unités soient différenciables de celles sans l'option. Notez que les niveaux de magie supplémentaires ne sont pas concernés.

Les Objets Magiques

Même s'ils sont tous des « options », **seules les armes et armures magiques** tombent sous les règles strictes de représentation de l'équipement. Les armes magiques sont à représenter par toute arme de base appropriée (page 173 ou 501 VO), ou par l'arme dont le type apparaît explicitement dans les règles spéciales 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), ou si elle ne correspond pas à une armure normale (Heaume, masque, gantelet, coiffe...). **Les autres objets magiques (ou ce qui compte dans leur total) n'ont pas à être représentés**.

Les Personnages Spéciaux et le Forge World

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 bien équipées), ou par une conversion convaincante sinon. Evidemment les règles fournies par Warhammer Forge pour jouer leur figurines, nécessitent d'avoir le modèle officiel en question.

Les « Unit-Filler »

Ces scénettes (ou décors) sur socle sont souvent utilisés pour embellir les unités, en comblant les rangs de celles-ci d'un nombre équivalent à plusieurs figurines. Ils sont normalement incompatibles avec les règles concernant le WYSIWYG. Cependant, ils peuvent être alignés **SI le joueur possède avec lui le nombre équivalent de figurines remplacées**, et qu'elles sont WYSIWYG. Ainsi un adversaire peut demander que des figurines suivant les règles soient plutôt jouées. Et on est sûr que ces unit-filler ne sont pas juste un moyen de jouer des troupes alors qu'on a pas les figurines nécessaires.

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 (ou non-soclées pour certaines). Pensez donc à le relire, et à vérifier le socle vendu actuellement avec la dernière version de la figurine représentant cette entrée de votre liste d'armée. Les photos du site www.games-workshop.com sont une source sûre.

Ci-dessous, les exceptions et éléments notables armée par armée

Armes Magiques du Livre de Règles

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

Royaumes Ogres

- Comme décrit p 48, n'importe quelle(s) arme(s) portée(s) par une figurine de gnoblar compte comme une arme de base et une arme de jet.

- Il faut au moins un figurine de trappeurs gnoblar dans une unité pour représenter cette option

- Contrairement aux *gnoblars Longue-vue, Tout Vu, Tout Fait* n'est pas à représenter.

- Exceptionnellement, la plaque ventrale de la figurine officielle de *Ventre-feu* ne compte pas comme une armure légère

Rois des Tombes

- Contrairement à *Dard Venimeux*, les options *Crânes de l'Ennemi, Enfouis sous les Sables* et *Rugissement Ardent* ne sont pas à représenter.

Orques & Gobelins

- Les améliorations des Chariots à Pompe sont à représenter

- L'option *Peintures de Guerre* du Géant doit être représentée

Hommes-Bêtes

- Les *attaques empoisonnées* n'ont pas à être représentées.

- Le Don du Chaos suivant est à représenter : Bras Multiples.

Skavens

- La *Pique à Bétail* et l'*Attrape-Chose* doivent être représentées par une hallebarde, une pique ou une arme lourde.

- Les options *empoisonnées* et *fumigènes* ne sont pas à représenter.

- Les Technomages qui portent un pistolet sur leur figurine doivent le payer.

- Les Esclaves doivent être différenciables des Guerriers des Clans (par la présence ou non d'armure légère par exemple). L'historique parle de rares esclaves non skavens, à la durée de vie encore plus limitée. 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.

Hommes-Lézards

- Les *Disciplines des Anciens* ne sont pas à représenter.

- Comme précisé dans le Livre d'Armée, les figurines de l'équipage du Stégadon (mais pas le personnage le montant) peuvent porter n'importe quelles armes.

- Le *Cornu* doit être représenté par une figurine de Sang-Froid.

Guerriers du Chaos

- Les *Dons des Dieux*, les *attaques empoisonnées* ainsi que les Marques du Chaos (« *la majorité de ceux qui vivent sous l'influence du chaos vénèrent ces quatre frères* » page 11) n'ont pas à être représentés.

- L'*Armure du Chaos* pouvant être faite de matière vivante, sa représentation n'est pas obligatoirement limitée à une armure de plate.

Elfes Noirs

- Les *Dons de Khaine* sont considérés comme des objets magiques pour le WYSIWYG (pas à représenter à l'exception des armes, soit les *Étoiles de Lacération* et l'*Épée Venin*).

Démons du Chaos

- Seuls les Dons suivant sont à représenter :

- *Armure de Khorne, Armure d'Obsidienne* : par une armure légère ou lourde.
- *Bicéphale, Monstre aux Bras Multiples, Horreur Ailée, Collier de Khorne* : par une conversion en accord avec la description.

Comtes Vampires

- Si vous voulez jouer les armures légères des Guerriers Squelettes, il faut au moins maximiser les têtes avec casques.

- Les seuls Pouvoirs Vampiriques à représenter sont *Avatar de la Mort* et *Chevalier des Ténèbres*. Ceci par l'équipement ordinaire qu'ils apportent.

- Les améliorations du Carrosse Noir ne sont pas à représenter en cours de jeu !

Nains

- Les seuls *Objets Runiques* à représenter sont les armes et armures (ainsi que les machines de guerre !!).

- Les unités de Tueurs peuvent contenir un mélange en proportions libres de figurines avec Arme de Base, Arme Lourde et Arme Additionnelle. Les personnages Tueurs peuvent porter n'importe laquelle des deux options.

- La Pierre de Serment est à représenter sur/sous la figurine, ou sur son socle.

Elfes Sylvains

- Comme précisé dans le livre d'armée, les figurines de Danseurs de Guerre/Gardes Éternels peuvent porter n'importe quelles armes/armes et armures.

- L'appartenance à un clan n'est à représenter que par les contraintes d'équipement/monture normal qu'elle impose.

- Pour tirer avec l'Arc Long des figurines d'Enchanteurs et de Tisseurs de Charme, il faut le représenter.

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).

- Les Champions d'unité même si non optionnels, doivent tout de même être clairement identifiables.

- Les *Braséros* sont à représenter (pointes de flèche peintes, conversion sur un socle à part...)

Kislev

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

Mercenaires

- Les figurines utilisées pour représenter les Régiments de Renom doivent être les figurines officielles (anciennes version incluses si bien équipées).

- L'Armure Légère sur les squelettes de la Compagnie Maudite doit être représentée.

- L'Arbalète de Pirazzo doit être représentée.

- L'Arme Additionnelle doit être représentée sur Lucrezzia.

Nains du Chaos

- Les unités d'*Orques Noirs* peuvent contenir un mélange en proportions libres de figurines avec Kikoup, Arme Lourde et Kikoup Additionnel.