

Le choix des armes (Deuxième partie)

Les Nains

Pascal MARTIN

Pour ce deuxième épisode du *choix des armes*, nous avons décidé de mettre en lumière les Nains.

Grâce à leur Endurance de 4, les Nains constituent une bande particulièrement résistante et donc peut-être plus accessible que d'autres aux joueurs débutants. Mais cela ne veut pas dire que les joueurs expérimentés ne peuvent pas y trouver leur compte. La bande offre en effet de nombreux choix stratégiques, auxquels il faut bien réfléchir, et ce dès la constitution de la bande.

L'auteur de ces lignes a créé cette bande et l'a souvent (mal!) jouée. Afin de faire ma sélection pour une bande compétitive, je vais donc tout d'abord écarter certains choix qui paraissaient intéressants sur le papier mais qui se sont révélés décevants en pratique, puis tirer profit des réflexions de Jean DE LUCA sur les types de figurines, leur rôle dans une bande et la manière correcte de les équiper¹, pour former une équipe qui sèmera littéralement la terreur sur le champ de bataille.

Les pièges à éviter

Il sont (au moins) au nombre de trois : le Golem, les Arbalétriers et les Mineurs kobolds en surnombre. Cette liste vous paraît peut-être surprenante, mais je vais m'expliquer !

1. Le Golem

Parmi les inventions naines décrites dans l'*Arsenal improbable*, le Golem est probablement celle qui fait le plus rêver. Bénéficier d'une sauvegarde d'armure de 2+ : qui peut y prétendre, à part un Capitaine de Rokov monté et lourdement équipé ? Porter une attaque de Force 5, le cas échéant avant son adversaire, et ce dès la constitution de la bande ? Même la capricieuse Salamandre ou la funeste Abomination de Sath n'en sont pas capables.

En théorie, le Golem paraît dès lors incontournable. Mais en réalité, il souffre des statistiques initiales trop modestes de l'Inventeur qui le pilote. N'ayant qu'une Dextérité de 3, celui-ci frappera souvent après son adversaire au corps à corps. De plus, n'ayant qu'un seul Point de vie, il sera souvent tôt ou tard mis hors de combat, malgré sa sauvegarde d'armure intimidante. En effet, des modificateurs viendront régulièrement réduire celle-ci. Le phénomène peut aussi être amplifié si le joueur Nain a décidé de remplacer le Bouclier du Golem par une deuxième Arme à deux mains pour bénéficier d'une Attaque supplémentaire. Dans cette configuration, il arrivera souvent à l'Inventeur de devoir effectuer des sauvegardes sur 4+, dont la réussite est dès lors parfaitement hasardeuse.

Ne sous-estimez pas non plus le règle spéciale *Prototype* du Golem. Une partie de *Rakhmar* se déroulant sur un nombre parfois important de tours, il est très rare qu'un Inventeur ne rate aucun de ses tests d'avarie. Et lorsqu'il le rate, c'est toujours au plus mauvais moment, bien entendu ! Si le Golem est engagé au corps à corps lorsque cela arrive, il ne combat plus. Et si l'Inventeur rate dans ces circonstances la réparation de sa machine plusieurs tours d'affilée, il peut très vite se retrouver encerclé et misérablement massacré.



Golem avec Marteau à deux mains et Bouclier

Le Golem est un équipement incroyable, mais vous l'avez compris : il faut impérativement que son pilote gagne en expérience et augmente ses caractéristiques avant de lui confier un tel engin. Lors de sa constitution, ma bande n'inclura donc pas de Golem.

2. Les Arbalétriers

Toutes mes premières bandes de Nains incluait trois Sbiens équipés d'Arbalète. Non seulement parce que j'avais peint des figurines adéquates, mais aussi parce que j'étais persuadé que grâce à leur Précision de 4 et leur Force de 4, de telles unités étaient particulièrement redoutables et valaient largement les 55 Thl qu'il fallait dépenser pour les recruter chacune.



Sbiens avec Arbalète

En réalité, Jean DE LUCA a montré que le tir à *Rakhtar* souffrait généralement d'un manque de létalité. Même s'il est incontestable qu'un Sbiens arbalétrier est supérieur à un Milicien archer, et même à un Chasseur waldfriedien muni d'un arc de vènerie, il n'en demeure pas moins que votre cible se contentera souvent de « faire la crêpe » sur la table de jeu – alternant les résultats à *terre* ou *sonné* et les tours où, à la suite d'un tir manqué, elle pourra se relever – et qu'elle ne l'a quittera que rarement, encore moins à la suite d'un seul tir.

Mais les Arbalétriers nains souffrent aussi d'un autre problème. En raison de leur Mouvement de 3, ils seront généralement moins mobiles que leurs adversaires et n'auront donc pas toujours une ligne de vue intéressante. Ce phénomène est encore accentué par la règle spéciale de l'Arbalète, qui empêche son utilisateur de se déplacer et de tirer dans le même tour. A l'issue de bon nombre de parties, j'ai ainsi pu constater que mes Arbalétriers avaient passé leur temps à courir sur le champ de bataille à la poursuite de cibles qu'ils n'avaient finalement jamais réussi à éliminer.

Enfin, l'efficacité d'un Arbalétrier dépendra aussi de facteurs indépendants de votre volonté, comme l'intelligence de votre adversaire à placer ses figurines correctement pour échapper aux tirs, à la densité des décors sur la table de jeu, ou encore à la présence de Pâlebrume.

Bien entendu, les Arbalétriers ne sont pas pour autant inutiles ! Pris en un ou deux exemplaires, ils peuvent par exemple ralentir un ennemi qui tente de s'échapper avec un butin. Cela peut être déterminant dans un scénario comme *Chasse au trésor*, où la possession de butins détermine l'issue de la partie. Mais quoi qu'il en soit, j'équiperai mes Sbiens autrement dans un premier temps.

3. Le raz de marée kobold

Les règles vous autorisent à recruter autant de Mineurs kobolds que vous le souhaitez. L'idée de rassembler une foule de ces créatures chétives et peu chères afin de submerger l'ennemi (et accessoirement de faire grimper le nombre de figurines perdues à partir duquel vous devez tester la déroute), peut de prime abord apparaître comme une option stratégique intéressante. Mais il convient d'emblée de souligner deux défauts de cette stratégie.

Premièrement, elle nécessite impérativement qu'un Argousin – et vous ne pouvez en recruter qu'un seul – soit dans les parages de vos Kobolds. Si cet Argousin est mis hors de combat ou si vos Kobolds s'en éloignent trop, ceux-ci vont commencer à tomber comme des mouches. Dans une telle configuration, l'Argousin devient d'ailleurs une cible prioritaire pour l'ennemi et il est difficile d'éviter tôt ou tard une désertion massive et un test de déroute plus précoce qu'anticipé. De plus, le fait que l'Argousin et les Kobolds soient incités à former une sorte de *pack* est très alléchant pour une Banshee qui, si elle venait à crier au milieu de cette foule, pourrait faire un véritable carnage.

Deuxièmement, les Mineurs kobolds, certes peu onéreux, n'ont rien à voir avec les Pillards kobolds. Leurs caractéristiques sont bien plus modestes et ils n'ont pas accès aux mêmes équipements – en particulier *Poix inflammable* – et ne profitent pas des mêmes compétences – en particulier *Artisan de la Cuvée* – que leurs cousins.

En fin de compte, les Mineurs kobold ne seront pas une priorité lors de la constitution de ma bande. Ils pourront cependant venir l'étoffer par la suite, si j'ai quelques Thalers à dépenser.

Le recrutement

Maintenant que nous avons écartés certains choix stratégiques malheureux, nous pouvons commencer à réfléchir au recrutement de nos unités.

L'un des aspects les plus déroutants d'une bande de Nains est qu'elle comporte une figurine obligatoire – le Grand Argentier – qui est son chef mais qui a des caractéristiques misérables et aucune option d'équipement : en bref, un choix imposé a peu près inutile sur le champ de bataille, qu'il faut malgré tout essayer de faire survivre, ne serait-ce que pour son commandement et pour ne pas avoir à tester la déroute trop tôt.

Heureusement, ce désavantage est compensé par la possibilité de recruter des Sentinelles. Chez les Nains, c'est ce héros qui hérite de caractéristiques propres à celles d'un chef de bande – en particulier ses deux Attaques et ses deux Points de vie, sans parler de son Endurance de 4 – et il est possible d'en recruter deux ! Je vais donc immédiatement dépenser 180 Thl pour bénéficier de leurs services.



Sentinelles

J'ai évoqué plus haut l'erreur consistant à recruter un Golem d'entrée de jeu. Je veux cependant me laisser la possibilité d'en acheter un ultérieurement, ce d'autant plus qu'un Inventeur ne coûte même pas le prix d'un Sbire.

En parlant de Sbiros, il m'en faut bien entendu quelques uns. J'en recrute donc trois pour commencer, pour un total de 90 Thl.

A ce stade, il ne me reste déjà plus que 155 Thl à dépenser, et mes unités ne sont pas encore équipées. Pire encore, je n'ai que 7 figurines. En d'autres termes, je teste la déroute dès la perte de 2 figurines, ce qui n'est pas viable. Il me faut donc encore ajouter au moins 2 figurines pour commencer à tester dès la perte de 3 figurines.

Mon prochain choix va se porter sur un Argousin. Jean DE LUCA a mis en avant l'utilité, en particulier pour les Nains et les Kobolds, de ces unités « couteau suisse ». Mon idée est de pouvoir faire progresser dès que possible autant de héros que possible, non seulement car il est plus difficile de perdre un héros qu'un homme de main sur une blessure grave, mais aussi pour la capacité de ces héros à rechercher des objets rares lors de la séquence d'après-bataille. J'ai aussi dans un coin de la tête l'idée d'adjoindre plus tard à cet Argousin un ou deux Mineurs Kobolds, quand mes finances le permettront.



Argousin

Avec seulement 120 Thl dans ma bourse, il est désormais temps d'équiper mes figurines.

L'équipement

Le Grand Argentier ne peut pas être équipé. Voilà donc une figurine de moins à laquelle réfléchir !

S'agissant des Sentinelles, mon idée est de les rendre les plus résilientes que possible sur le champ de bataille. En effet, aussi longtemps qu'elles seront là, elles utiliseront leurs deux Attaques. J'opte donc pour un classique « Epée/Bouclier », afin de bénéficier d'une sauvegarde d'armure à moindre frais, mais aussi et surtout pour la parade relançable que cette combinaison autorise.

Dans l'ordre de priorité, les Sbiros paraissent devoir venir ensuite. Il ne me reste déjà plus que 80 thl. Leur équipement devra donc être efficace et peu cher. J'opte ainsi pour la variante « double Hache », qui confère aux Sbiros deux Attaques tranchantes – Attention aux coups critiques ! – pour seulement 10 thl par figurine. Pour leur survie, je me reposerai donc exclusivement sur leur Endurance de 4.



Un axe de développement possible : les Mineurs kobolds

Plus que 50 Thl. Pour l'Inventeur et l'Argousin, j'opte pour une variante très économique « Hache, Dague » à 5 Thl. A ce stade, leur seule présence dans ma bande me suffit.

Désormais, toutes mes unités sont équipées et il me reste encore 40 Thl à dépenser. Nous pouvons donc passer à l'ultime étape.

Les derniers réglages

Lors de cette dernière étape, deux possibilités s'offrent au recruteur. Remplacer certaines armes par des armes plus efficaces, acheter l'un ou l'autre élément d'armure, ou alors recruter encore une ou deux figurines, si leur coût le permet.

Réalisant qu'avec mes 8 figurines actuellement recrutées, je teste toujours la déroute dès la deuxième perte, je décide de choisir la dernière option. J'aurais pu opter pour quelques Mineurs kobolds, qui auraient alors fait office d'hommes à tout faire sur le champ de bataille (servir d'écran contre les tirs, porter des butins ou encore retarder l'ennemi). Mais 40 Thl me permettent égale-

ment d'ajouter un Sbire à mon groupe d'hommes de main existant. J'opte pour cette dernière solution, afin de ne pas multiplier les figurines aux caractéristiques médiocres dans ma bande de départ, laquelle compte déjà un Grand Argentier et un Inventeur, et dans une moindre mesure un Argousin.

Et la suite ?

Si tout ne se passe pas trop mal sur le champ de bataille et que cette bande parvient à récupérer quelques butins intéressants, deux choix s'offrent à elle : équiper son Inventeur d'un Golem, dès que ses caractéristiques rendent cette option viable, ou alors recruter quelques Mineurs kobolds pour accompagner l'Argousin. S'agissant de l'Inventeur, un choix moins onéreux que le Golem consiste à l'équiper d'un Etrangleur à cliquet, qui pour 25 Thl, lui confère un bonus intéressant de +2 en Force au corps à corps.

¹ Jean DE LUCA, *La valeur d'une attaque et le pricing des unités*, in : Siligenzeitung 2025/5, p. 19 ss.

Ma bande compétitive de Nains

Unité	Equipement	Thl
1 Grand Argentier	<i>Canne en or (Bâton)</i>	50
1 Sentinelle	Epée, Bouclier	110
1 Sentinelle	Epée, Bouclier	110
1 Inventeur	Hache, Dague	30
1 Argousin	Hache, Dague	40
4 Spires	Hache, Hache	160
9 figurines	← Totaux →	500
Valeur de bande : 89 – Magot : 0 Thl		
Test de déroute : dès 3 figurines mises hors de combat		