

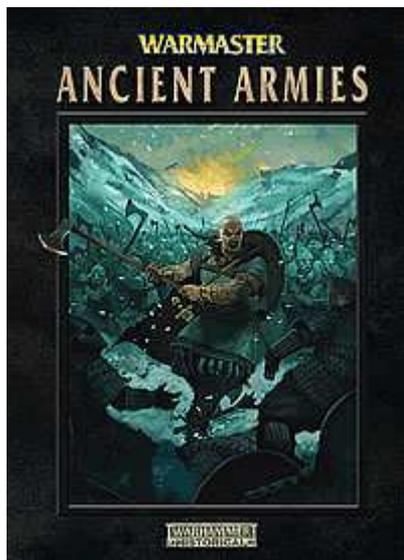


ANCIENS



Marc
ADDA

L'attente fut longue, mais le résultat est à la hauteur de mon espérance. Ce premier supplément pour Warmaster Ancient nous propose une vingtaine de nouvelles listes d'armées, un système de campagne, ainsi que des errata et suppléments de règles.



Au premier abord, la qualité graphique est au rendez-vous, ce qui n'étonne en rien de la part de la série Warhammer Historical. De nombreuses photos de grande qualité, très agréables mais aussi très utiles pour nous autres, peintres en mal d'exemple.

LES LISTES D'ARMEES

A tout seigneur tout honneur, abordons d'abord les nouvelles listes d'armées. Elles se rajoutent

aux 25 déjà proposées dans le livret de règles. Bien que ces 25 listes constituent déjà un bon panel d'armées différentes, cela fait peu en regard à la multitude d'armées toutes différentes qui combattirent lors de la période couverte par Warmaster Ancient.

Ces 20 listes sont donc fort bienvenues pour accroître la diversité déjà présente. Et ce d'autant plus qu'elles fourmillent d'options, ce qui multiplie par au moins 2 le nombre effectif de listes. Elles sont aussi beaucoup plus fournies en matière de données historiques et de description des troupes. Pour donner une idée, elles représentent à elles seules les deux tiers du livret.

Passons ces listes en revue. Dans l'ordre chronologie, il y a les Premiers Egyptiens. Si vous aimez les armées grouillant d'archers et de tirailleurs à pied pas chers, cette armée est faite pour vous ! Il n'y a rien d'autre à part de l'infanterie tribale (infanterie de mêlée de moyenne qualité), en version classique ou même de qualité inférieure ; autant dire de médiocres troupes toutes époques

confondues.

Nous avons ensuite Sumer et Akkad. Nous avons là une armée basée principalement sur de l'infanterie tribale et de tirailleurs à pied, avec quelques archers et chars lourds en soutien. Cette armée comporte deux originalités. D'abord, les chars, qui sont tirés par des ânes. Ou plus exactement des onagres. Pour s'en faire une idée, prenez des chars assyriens, et réduisez sa puissance, sa résistance et sa vitesse ; en bref, tout. La seconde originalité provient de l'infanterie la plus courante qui peut être améliorée en lui ajoutant un bouclier qui augmente sa sauvegarde d'armure. Rien de bien original me direz-vous, sauf que pour obtenir cette amélioration, les figurines devront avoir physiquement ce bouclier, et toutes les unités ayant ce bouclier devront bénéficier de cette amélioration. Voilà donc les deux armées de la période biblique.

La période classique nous propose aussi deux armées, mais quelles armées. La première est plus un thème qu'une armée. Elle concerne la Guerre du Péloponnèse et fournit une base et 3 variantes. La base

représente les troupes grecques les plus courantes, avec son lot d'hoplites, de peltastes et de tirailleurs à pied, soutenus par une petite quantité de cavaleries de moyenne qualité. La première option nous donne des améliorations propres aux armées grecques du Péloponnèse, Sparte exceptée. On a ainsi des qualités variées d'hoplites et de cavaleries légères, mais aussi des Hamippoi, infanterie légère coordonnant ses attaques et son mouvement avec de la cavalerie. Ensuite une variante syracusaine, fournissant des hordes gauloises ou de l'infanterie régulière espagnole, de l'artillerie lourde ou légère, et un supplément de cavalerie. Enfin, la dernière option concerne Sparte. Une telle armée est composée pour moitié d'hoplites d'élite, pour moitié d'hoplites de faible qualité, représentant des alliés peu enthousiastes.

La seconde armée de cette période donne une version plus précise des Séleucides de la liste originelle des Successeurs. Une liste à rallonge avec pas moins de 14 unités et 10 améliorations. On y trouve de tout, de la phalange, de l'infanterie moyenne ou légère, de la cavalerie légère à super lourde, des éléphants, chars à faux, artillerie, chameaux... C'est plus fourni qu'un bazar. Il y a pas moins de 5 pages pour cette liste, dont 3 rien que pour la description des troupes.

Période suivante, l'ère de Rome. Les Celtibères ou Celtes d'Ibérie, forment une armée particulièrement légère, avec une très grande

quantité d'infanterie légère, quelques tirailleurs à pied et à cheval. On peut changer l'infanterie légère en warband pour obtenir une armée plus 'lourde'. On peut aussi obtenir de l'infanterie similaire aux hamippoi. Le général particulier de l'armée, Viriato, a un effet intéressant. Si le général adverse réussit un ordre, le joueur Celtibère peut stopper la phase d'ordre adverse pour simuler la surprise suivant une embuscade, une fois par partie.

Autre ennemi de Rome, mais aussi des Séleucides, la Révolte Juive. En effet, cette liste nous donne des options pour déployer soit des Maccabéens qui ont combattu efficacement les Séleucides, soit les Judéens qui furent battus par Titus. Dans le premier cas, on dispose d'infanterie moyenne régulière et d'un peu de cavalerie de bonne qualité. Le général particulier, Judah Maccabée, permet aux subordonnés de relancer un ordre raté si l'unité visée est à proximité du général. Dans le second cas, on a affaire à de l'infanterie médiocre fanatisée. Emotions garanties. Mais pas franchement le résultat. A réserver pour les scénarios plutôt que pour un tournoi !

L'armée romaine républicaine tardive comble un trou entre les armées romaines républicaines et impériale. C'est celle qu'a pu commandé César par exemple. Elle est composée en particulier de légionnaires de diverses qualités selon la version impériale, d'infanterie moyenne et d'un peu de

cavalerie de moyenne qualité. Ajouté à cela, pas moins de 4 options. La première permet de remplacer des légionnaires de mauvaise qualité par des légionnaires entraînés, ou de mettre un dictateur à la tête de l'armée. Il aura la capacité de relancer ses ordres ratés, mais à chaque échec, il perd un point de sa valeur de commandement !

Les trois options suivantes concernent les zones géographiques où sévirent cette armée. A l'ouest, on obtient de l'infanterie et de la cavalerie barbare. A l'est, on a de diverses infanteries et cavaleries, mais surtout des chameaux et des cataphractes. Enfin, en Afrique, ce sont les Numides et les éléphants qui agrémenteront l'armée.

L'armée suivante, Meroe, n'est pas très connue. Elle se situe près de l'Egypte, là où se trouve le Soudan actuel. Essentiellement composée de warbands, d'archers et de tirailleurs, avec un léger soutien de cavalerie, de chameaux et d'éléphants. En soi, cette armée n'a pas grand chose de bien particulier. Jusqu'à présent, les Numides n'étaient qu'un contingent d'armées étrangères. Maintenant, ils ont leur propre armée. Particulièrement légère en cavalerie et infanterie, elle peut déployer de nombreux éléphants, africains bien évidemment. Jugurtha est représenté, et dispose de la même règle spéciale qu'Hannibal, mais part d'une valeur de commandement inférieure.

Palmyre, à l'inverse, est très lourde. Obligation de prendre 3 cataphractes par tranche, elle peut déployer néanmoins de nombreuses cavaleries légères et une infanterie conséquente, sous la forme d'archers et d'infanterie moyenne, ou d'imitation de légionnaire. Le général particulier, Odenathus, dispose d'un bonus de commandement pour son premier ordre de chaque tour.

Autre armée de cavalerie, mais moins lourde, les Sarmates ont tout pour être redoutables : Cavalerie lourde de choc équipée aussi d'arc, cavalerie légère en quantité, de





l'infanterie de mauvaise qualité mais à un prix défiant toute concurrence, ce qui très utile pour gonfler le point de rupture. Par contre, le commandement ne devrait pas faire des étincelles. Elle bénéficie de deux options. Soit l'alliance avec les Marcomans, leur donnant de l'infanterie de qualité relativement meilleure. Soit la version des Sarmates de la Mer Noire. Infanterie de meilleure qualité, mais la cavalerie lourde perd sa capacité de tir.

Dernière période couverte par Warmaster Ancient, les Ages Sombres, ou début de l'ère moyenâgeuse, commence par la conquête arabe. Je m'attendais à de l'infanterie fanatisée, ou du moins avec la caractéristique de warband. Mais non, c'est de l'infanterie tout ce qu'il y a de plus régulière, bien que de faible qualité. Elle est soutenue par de la cavalerie de diverses qualités, mais aussi de chameaux, bien qu'en quantité très faible. L'infanterie peut être améliorée pour disposer soit d'une plus grande puissance au combat, soit d'une meilleure armure. De même, la cavalerie peut passer en cavalerie de choc. Par contre, Mahomet ne fait pas d'apparition.

Autre personnalité 'mythique', Arthur. Il est bien là, par contre, avec ses chevaliers de la table ronde et le reste de son armée. Infanterie de qualité moyenne pouvant être améliorée, cavalerie légère, mais aussi lourde pouvant

passer en version 'choc'. Si Arthur est présent, tout commandant participant à un combat ajoute un bonus de soutien.

On part dans les Steppes avec les Bulgares. L'armée est assez simple, avec infanterie de moyenne qualité et de la cavalerie lourde de choc, pouvant disposer d'un arc si on le désire. Elle peut être menée au combat par le Khan Krum, qui permet à tous les commandants de l'armée de bénéficier d'un bonus de commandement pendant un tour.

On arrive ensuite en France, avec les Francs Carolingiens. Elle n'est pas vraiment différente à la base de celle des Normands (les paysans en moins, par exemple !), bien que les lanciers bénéficient du mur de boucliers. Elle peut avoir une cavalerie de la garde particulièrement puissante, ou faire démonter ses chevaliers. Charlemagne est là, avec une meilleure valeur de commandement que le général franc moyen, et bénéficiant d'une relance d'ordre une fois par partie. On peut la jouer au début du 8^{ème} siècle. L'infanterie est plus nombreuse, et on remplace la cavalerie de choc nombreuse par un embryon de cavalerie lourde peu efficace.

Au-delà de la Manche, sur une île, se trouvent les Irlandais. Infanterie tribale, tirailleurs, chars légers, toutes, absolument toutes ces unités ont la caractéristique de warband. Par contre, les chars ne sont pas des unités de tirailleurs,

malgré des caractéristiques identiques. Ses chefs de tribus peuvent devenir des seigneurs de guerre avec un potentiel de combat supérieur.

Avant les Russes, il y eut les Rus. Principalement composée d'infanterie moyenne avec un noyau d'infanterie lourde d'excellente qualité, cette armée dispose aussi d'un petit contingent de cavalerie lourde et légère de la meilleure qualité. Syatoslav gagne à être connu. Une fois par partie, il peut relancer un ordre. S'il réussit, sa valeur de commandement augmente mais revient à la normale au prochain ordre raté.

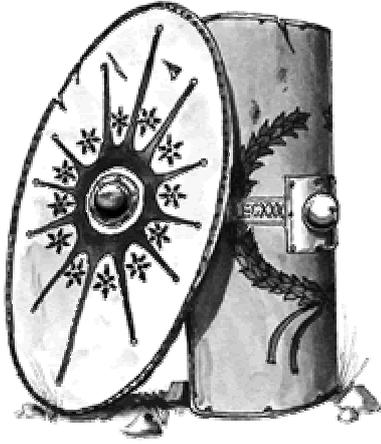
Ce supplément fournit une variante supplémentaire des Byzantin. Ici, c'est la version thématique, avec son infanterie lourde, sa cavalerie légère et sa cavalerie de choc, ainsi que ses alliés de médiocre qualité. L'infanterie peut être encore plus alourdie, similaire à des cataphractes sans cheval. L'une des cavalerie peut aussi augmenter son attaque. La liste donne une option permettant de la jouer plus tardivement en version tagmatique, avec une cavalerie d'élite plus nombreuse, des cataphractes et des alliés Rus.

Avant dernière armée, les Visigoths. Infanterie moyenne en quantité soutenue par des archers et tirailleurs, elle ne dispose que de quelques cavalerie de choc ou légère, commandée par de nombreux chefs mais de piètre qualité. On peut alourdir la cavalerie légère, ou jouer l'armée dans une version plus ancienne. L'infanterie devient une horde de warband, mais la cavalerie de choc aussi ! Originalité supplémentaire, on dispose d'un camp (enfin... !) gardée par la gent féminine (ENFIN !!!).

La dernière armée n'est pas la moins attendue. On fait un grand saut vers l'extrême-orient au 3^{ème} siècle avant notre ère pour trouver les Chinois Qin, ou Ch'in. Infanterie moyenne, archers lourds, troupes de faible qualité, cavalerie moyenne ou légère, rien de bien particulier.

Par contre on peut déployer quelques chars lourds, unité finalement encore rare. Les chefs ne peuvent d'ailleurs pas s'en passer.

Voilà qui clôt la description des nouvelles armées.



LE SYSTEME DE CAMPAGNE

La deuxième partie de ce supplément couvre un système générique de campagne. Ceux qui ont déjà participé à une campagne basée sur un jeu d'histoire savent qu'elle est souvent vouée à l'échec. Règles complexes, besoin de maintenir le pool de joueur d'un bout à l'autre de la campagne qui durait un temps infini, tout cela provoquait souvent la fin prématurée d'une campagne. Le supplément nous propose par contre un système simple, permettant un nombre illimité de joueurs, mais ne souffrant ni du départ d'un joueur ni de l'arrivée d'un autre en cours de partie. Elle peut convenir aussi bien pour une campagne de longue haleine que pour une journée bien chargée. Et elle peut facilement être adaptée à tout autre système, Warmaster en premier lieu bien sûr.

Les principes sont plutôt simples. Chaque joueur commence avec trois territoires. Ils peuvent correspondre à des territoires dessinés sur une carte, ou être complètement virtuels, la carte n'étant absolument pas nécessaire. Chaque territoire, selon son type, apporte un avantage à l'armée, sous forme d'unité supplémentaire le plus souvent, ou un avantage sur

le déploiement. Gagner une bataille permet d'obtenir un nouveau territoire. Perdre une bataille réduit non pas le nombre de territoire mais leur qualité. Gagner une bataille permet aussi d'obtenir une amélioration de commandant, qui est l'une de celles correspondant à tous les généraux particuliers existant, ainsi qu'une amélioration d'unité. Il y a aussi la possibilité d'obtenir des 'intrigues', qui annulent le plus souvent des territoires ennemis, et des 'événements' qui pimentent le cours de la campagne.

NOUVELLES REGLES

La dernière partie de ce supplément rajoute de nouvelles règles. Pour les tirailleurs d'abord, en vue de limiter leur efficacité souvent trop décriée ; s'ils arrivent à esquiver, ce qui n'est plus automatique, ils devront se déplacer d'un minimum de 5cm. Pour les éléphants ensuite, permettant maintenant de les déployer en éléments seuls. On sacrifie une partie de leur puissance pour un gain en flexibilité, car on peut en avoir ainsi partout sur la table. Les phalanges obtiennent maintenant un avantage bien mérité contre les troupes montées. On trouve aussi des règles permettant de les jouer soclées avec un front de 40mm, remplaçant la règle un peu trop légère existant dans le livret de règles.

Deux nouvelles unités en la personne des *hamippoï*, infanterie se battant de concert avec de la cavalerie comme on en voyait dans certaines armées grecques ou espagnoles. Mais aussi le camp, présent à l'heure actuelle dans l'armée visigoth, et défendue par des femmes.

Pour pallier à la faiblesse de la charge de flanc de cavalerie, spécialement contre les tirailleurs, un petit ajout de règle permet de combiner charge et poursuite dans certains cas. En fonction de leur ordre de bataille, votre armée peut être de type *tirailleurs*. Pour compenser la difficulté à les rattraper sur le champ de bataille, elles subissent maintenant une pénalité de commandement après avoir subi une certaine quantité de pertes.

Pour éviter les abus consistant à disposer d'une foultitude de warbands bon marché pour l'armée hunnique, l'amélioration d'Attila a été modifiée.

Quelques autres errata comme le prix de la monture pachydermique qui passe brusquement de 90 à 30 points, ou l'ajout des chars lourds indiens terminent ce supplément.

Bref, que du bon dans ce premier supplément qui augure bien sur le futur de Warmaster Ancient. On ne peut qu'espérer que les prochains seront du même acabit.

