

La Tribune du Maître de Guerre

Découvrir Warmaster

PRESENTATION DES ARMEES

WARMMASTER



MORTS-VIVANTS DE KHEMRI

Sorti du fin fond des sables de l'antique Khemri, le Roi des Tombes, commandant les hordes de Morts-Vivants, n'a qu'une idée en tête: semer mort et désolation pour régner sur un monde à l'image du désert d'où il vient.

Composée entièrement de troupes mort-vivantes, principalement des squelettes, cette armée sera ainsi d'un maniement particulier. De part sa chaîne de commandement à très courte portée, et pouvant aligner de très nombreuses troupes car de faible budget, l'armée de Khemri donnera l'impression d'une horde compacte avançant irrésistiblement sur l'ennemi. L'armée de Khemri semblera fragile, car ses troupes sont généralement peu résistantes et d'un faible potentiel offensif; de plus ses unités ne bénéficient pas de l'initiative, étant 'mortes' ce qui peut s'avérer bien gênant lorsque les troupes des deux camps commencent à s'affronter. Mais elle compense ces faiblesses par bon nombre de forces; l'immunité à la confusion et la terreur, et l'indifférence à la présence ennemie. Elles sont aussi généralement très nombreuses et profiteront de leur surnombre pour submerger l'ennemi.

Elle aura généralement une forte composante en troupes de tir (archers, chars, artillerie à moyenne et longue portée) ainsi que

quelques troupes de choc (chars à nouveau, monstres) pour exploiter tout désordre dans les lignes adverses causé à la fois par le tir et par la magie qui sera prépondérante et très efficace.

A cela s'ajoute des troupes volantes bien utiles pour contrer toute artillerie ennemie ou frapper l'ennemi dans le dos, mais aussi pour neutraliser des troupes ennemies équivalentes. Comme si cela ne suffisait pas, les nombreux sorciers ont la possibilité d'invoquer de nouvelles troupes pendant le combat, ce qui frustrera un peu plus l'adversaire.

De part ses spécificités, l'armée de Khemri sera donc délicate à gérer, mais un joueur expérimenté pourra en tirer la substantifique moelle (normal, avec tous ces os) et ainsi arracher la victoire à n'importe quel adversaire.



HAUTS-ELFES

Venus de la lointaine Ulthuan, les Hauts-Elfes sillonnent le monde pour lutter contre leurs ennemis.

L'armée Haut-Elfe est idéale pour débuter. En effet elle possède l'un des meilleurs commandements, des bonus au tir; des bonus pour lancer les sorts et accès à TOUS les types d'unités (cavalerie, char, monstres volants, artillerie, infanterie de bonne qualité, plusieurs montures...).

Le général Haut-Elfe n'aura pas trop de mal pour manoeuvrer sa cavalerie lourde. Les archers et les

balistes, de part leur facilité à toucher, pourront repousser les brigades adverses assez facilement, (il y a des combos de tirs à ne pas rater grâce aux sorts des mages)... Les aigles géants s'occuperont de l'artillerie adverse ou bloqueront les reculs. La seule unité qui semble non rentable est le chevaucheur de dragon... Cependant, dans les parties au budget important, l'association de chevaucheurs et des aigles géants permettent de disposer de brigades de choc à très grande portée.

L'armée Haut-Elfe est donc une très bonne armée qui ne souffre d'aucun désavantage majeur. Sa polyvalence lui permet de s'adapter à l'armée rencontrée : elle peut être axée vers le tir ou le corps à corps, sans oublier une infanterie "solide" en défense. Néanmoins une armée orientée tir sera toujours plus délicate à jouer (mais tellement plus fun). Il ne faut pas oublier par contre que les troupes HE ont des caractéristiques moyennes par rapport aux unités spécialisées des autres armées. Heureusement pour l'adversaire, les Hauts-Elfes ne peuvent pas tout avoir...



CHAOS

Des désolations du chaos, des pays au nord de toute civilisation connue, des endroits les plus sombres du

descendent envahir les pays civilisés, détruisant et corrompant tout sur leur passage. Cette engeance destructrice et corruptrice a un nom : le Chaos.

L'armée du chaos est très particulière dans la mesure où cette armée est complètement démunie d'unités de tir et où toutes les unités sont des unités de corps à corps et la plupart des sorts ont des effets sur le corps à corps.

De ce fait beaucoup de gens pensent qu'une armée du chaos est simple à diriger car « yaka » aller au corps à corps et tout balayer. Effectivement cette technique est la seule valable pour qu'une armée du chaos soit efficace au corps à corps. Encore faut-il que toute l'armée arrive ensemble et bien groupée au contact. Et c'est là que les difficultés commencent... parce que comme le chaos est dépourvu d'unité de tirs, il n'a aucun moyen de riposter aux tirs adverses et risque tôt ou tard de voir ses brigades partir en petits morceaux... D'autre part comme le chaos a une armée de corps à corps, il dispose de nombreuses unités puissantes donc chères à recruter. La conséquence de cela est une infériorité numérique chronique face à la majorité de ses adversaires à budget égal et par conséquent de grandes chances de se faire déborder.

C'est aussi une raison pour que le chaos arrive très rapidement uni au corps à corps.

Enfin, le chaos est une armée particulièrement sensible à la perte d'un personnage à cause d'une chaîne de commandement très courte. C'est aussi une armée, qui par ce qu'elle doit arriver rapidement et unie au corps à corps est particulièrement sensible au ratage d'ordres.

En d'autres termes : une armée sensible et beaucoup plus délicate à gérer que beaucoup ne le pensent.



NAINS

Fiers guerriers des montagnes, les Nains combattent leurs ennemis jour après jour pour assurer la

survie de leur empire déclinant.

A Warmaster, les Nains forment l'une des armées les plus difficiles à prendre en main mais le challenge est passionnant!

L'armée Naine dispose d'une infanterie extrêmement résistante, d'une excellente artillerie et d'une des meilleures chaînes de commandement. Et si elle ne peut s'appuyer sur une magie offensive, le Maître des Runes lui offre de multiples tentatives de blocage des sorts ennemis. Mais tout cela a un prix. Les unités Naines coûtent chères et sont le plus souvent en infériorité numérique ce qui rend les risques de déroute plus importants. De plus, les Nains ne disposent d'aucune cavalerie ou de créature monstrueuse. S'ils compensent ce manque de rapidité et de force de frappe par une très grande manœuvrabilité, ils restent cependant très vulnérables aux charges de la cavalerie ennemie et doivent donc exploiter au maximum les couverts du terrain. Dans ce cadre, la plus grande difficulté de tout général Nain sera de toujours garder en tête que son armée est une armée offensive : appuyées par l'artillerie, ses troupes doivent profiter de leur facilité à manœuvrer pour surprendre l'adversaire par des attaques rapides et parfaitement orchestrées.



EMPIRE

Plus puissante des nations humaines du Vieux Monde, l'Empire doit constamment assurer la défense de ses frontières contre les raids orques ou des barbares du Chaos.

L'armée de l'Empire à Warmaster est tout particulièrement polyvalente avec la possibilité de déployer une infanterie classique mais variée et une cavalerie efficace. Le tout est appuyé par une artillerie de bonne qualité.

Les armées de l'Empire trouveront ainsi généralement leur force dans

un grand nombre d'unités d'infanterie et d'artillerie soutenues par des escadrons de cavalerie lourde et légère.

A l'image du reste de l'armée, la chaîne de commandement n'est pas particulièrement brillante mais se montre solide et assez flexible pour assurer les manœuvres nécessaires à la victoire.

La magie impériale permettra d'appuyer la chaîne de commandement avec des sorts aidant les mouvements alliés et limitant ceux de l'ennemi.

L'Empire est une armée aux multiples possibilités qui se montrera toujours solide face à l'ennemi et sera capable de lui réserver bien des surprises.



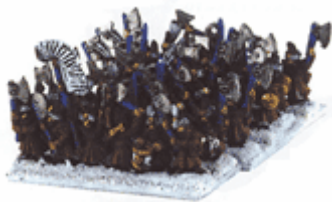
ORKES & GOBELINS

De tout temps, les hordes d'orkes et de gobelins ont déferlé sur le Vieux Monde pour se battre et piller! Les peaux-vertes ne vivent que pour la guerre, c'est ce qu'ils savent faire de mieux.

Sans surprise, les armées orques & gobelines à Warmaster s'appuient sur le nombre et sur la diversité de leurs troupes pour remporter la victoire. Malgré une chaîne de commandement déplorable (peut-être la pire du jeu) et l'absence d'unités volantes, les peaux-vertes peuvent compter sur une infanterie et une cavalerie extrêmement variées allant des gobelins servant de chair à canon aux redoutables chevaucheurs de sangliers. Les nombreux chamans permettront également de soutenir l'assaut et de désorganiser les lignes ennemies. La horde doit cependant se méfier du peu de résistance de ses troupes et optimiser son impact offensif pour ne pas faire durer les corps à corps. Un autre handicap est son aspect indiscipliné illustré par sa faible chaîne de commandement et la tendance de certaines de ces unités à échapper à ses ordres comme les ogres affamés de chair humaine ou les géants au comportement

souvent aléatoire.

Les seigneurs de guerre orques devront savoir surmonter l'indiscipline de leurs troupes pour mieux concentrer leur énergie sur l'ennemi qui le regrettera à coup sûr.



KISLEVITES

Du plus profond de leur contrée, les Kislévites doivent leur farouche volonté de survie à deux ennemis aussi féroces l'un que l'autre : Le Chaos et son désir de conquête, et le froid glacial qui y règne tout au long de l'année.

Les Kislévites sont une armée humaine relativement classique dans sa composition, mais plutôt orientée cavalerie. En effet, elle peut aussi bien aligner de redoutables chevaliers, certes en petit nombre, que des hordes d'archers à cheval, bénéficiant ainsi d'une nombreuse cavalerie qui est loin d'être négligeable. En soutien, elle dispose d'archers à pied épaulés par des fantassins armés de haches. Cette infanterie, bien que fragile, est efficacement protégée par les chariots de guerre, véritables forteresses mobiles. Des bandes d'ours féroces complètent l'ordre de bataille, ajoutant une note fantastique à cette armée.

L'un des attraits de cette armée est qu'elle est d'inspiration Est Européenne du moyen âge/renaissance, avec ses chevaliers polonais, ses archers à cheval hongrois ou mongols, son infanterie russe et ses chariots de guerre hussites. Cette armée, disposant d'un commandement classique peut être menée par la Tzarine en personne; sa maîtrise de la sorcellerie accroît le potentiel de magie de l'armée, qui, alliée à une série de sorts puissants, la rend redoutable dans ce domaine.



BRETONNIENS

La Bretagne, terre de légende, terre de chevalerie, terre de faerie. Deuxième royaume humain du vieux monde qui s'est développé sous la protection magique de la Dame du Lac, qui exige en retour de la noblesse le courage, la vertu l'abnégation au service de la communauté.

A Warmaster l'armée bretonniennne et son ossature de chevalerie lourde peut sembler particulièrement puissante, mais elle souffre de quelque maux endémiques : l'impétuosité des chevaliers, son point de rupture bas (car calculé exclusivement sur les chevaliers), la faiblesse de son infanterie, l'absence de volant et d'artillerie.

Son principal atout en dehors de la chevalerie, est la protection magique de la Dame du Lac, qui bien qu'essentiellement défensive renforce le potentiel offensif des chevaliers.

Hardy!! Tue!! Pour la Dame et le Roy!!



HOMMES LEZARDS

Du fin fond des forêts de Lustrie les prêtres mages Slann méditent sur le Plan des Anciens et tentent de protéger ce qu'il reste de leur civilisation des envahisseurs de tout poil.

L'armée des hommes-lézards est, plus que toute autre, caractérisée par la spécialisation des membres de sa nombreuse chaîne de

commandement, avec des personnages aptes au commandement, d'autres spécialisés dans le corps à corps, et les derniers dans la magie.

Les unités à pied se répartissent en deux grandes catégories: les unités de tir à courte portée, faibles au corps à corps et mal protégées, et les unités de corps à corps, puissantes et dont la protection varie de mauvaise à bonne. Toute l'infanterie se déplace sans difficulté dans tous les types de terrains ce qui offre à l'armée une excellente manœuvrabilité.

La cavalerie est une unité de choc puissante et peu nombreuse qui fournit un soutien efficace à l'infanterie en plus des différents monstres disponibles.

Ces derniers sont les terradons, volants avec capacité de tir à courte portée et le stégadon, monstre aussi puissant qu'impressionnant doté d'une capacité de tir. Différents personnages peuvent également utiliser des montures terrifiantes qui améliorent très sensiblement les capacités de combat de leurs cavaliers.

La magie des hommes lézards est caractérisée par des sorts affectant le mouvement et de protection. Le fait que le général soit un sorcier renforce la capacité magique à l'armée.

C'est une armée tout terrain, puissante, difficile à contrer, excellent dans les domaines du corps à corps, du tir à courte portée et de la magie.



COMTES VAMPIRES

Tapis dans toutes les régions du Monde, attendant les jours sombres pour se lever et se nourrir, maîtres de la nuit voici les comtes Vampires.

L'armée des comtes-vampires diffère totalement de l'armée de Khemri, même si elle partage avec celle-ci le statut d'armée morte-vivante. Hormis les squelettes, les zombies et les loups, les unités sont plutôt de bonne qualité et on y retrouve une infanterie efficace : les gardes des tombes, une cavalerie lourde commune à presque toutes les armées, et trois unités spéciales : les hordes éthérées qui glacent le sang de leurs adversaires, les goules qui ont la particularité de ne pas subir les lois de la non vie, et les chauve souris qui donnent à l'armée la maîtrise de la troisième dimension.

La chaîne de commandement est classique car similaire à n'importe quelle chaîne de commandement humaine pourtant deux particularités la distinguent : les capacités magiques du général et la profusion de montures terrifiantes.

La liste de sort est intéressante et puissante puisque on y retrouve un sort permettant de lever de nouvelle unité et un sort permettant d'effectuer un mouvement.

En bref la force de l'armée repose sur la combinaison : infanterie ou cavalerie de choc, terreur et magie. Malgré tout la faiblesse générale des unités annexes en fait une armée délicate à jouer mais non dénuée d'intérêt.



ELFES NOIRS

Issus de la nation Haut-Elfe, les Elfes Noirs sont d'ardents pratiquants de la magie noire et vouent une haine farouche aux elfes d'Ulthuan.

L'armée Elfe Noire a une chaîne de commandement un peu au dessus de la moyenne, de bonnes troupes de base, des troupes de choc et des monstres.

On trouve en particulier : des unités de tir, à pied ou à cheval, très efficaces à courte portée, des unités spécialisées dans le corps à corps mais fragiles et des monstres de trois types : les harpies, monstres volants, les hydres, terrifiants monstres cracheurs de feu polycéphales, assez peu résistants néanmoins et la manticores, monture monstrueuse volante. L'infanterie est appuyée par des batteries de balistes.

La magie des Elfes Noirs est caractérisée par des sorts de tirs, et des sorts qui affectent la mobilité de l'armée adverse et son efficacité au combat.

Les tactiques à employer devront mélanger harmonieusement le tir et le choc, en tenant compte de la relative faiblesse des troupes par rapport à d'autres armées plus orientées vers le corps à corps.

La liste d'armée laisse une grande liberté dans la composition de l'ost, laissant au joueur Elfe Noir un certain nombre d'options quant au choix de ses troupes et du type d'armée qu'il désire créer.

La bonne qualité des troupes et du commandement ainsi que les effectifs assez nombreux de ce dernier en font une très bonne armée pour commencer à Warmaster.



SKAVENS

Dans les sombres tunnels du Vieux Monde, les Skavens rassemblent leurs verminhordes pour semer la destruction et la mort!

Les Skavens à Warmaster forment l'une des rares armées d'infanterie du jeu avec les Nains. Là où ces derniers comptent sur la qualité de leurs troupes et de leur commandement, les hommes-rats misent sur leur nombre.

Les règles spéciales de l'armée retranscrivent la philosophie des Skavens qui submergent leurs ennemis sans pour autant faire

preuve d'un courage extraordinaire. Ces règles apportent un caractère unique à l'armée et la rendent passionnante à jouer et à affronter. Les Verminhordes sont constituées d'un gros noyau de troupes faibles et bon marché appuyées par des unités d'élite efficaces mais peu nombreuses recrutées au sein des différents Clans Skavens.

En s'appuyant sur leurs règles spéciales et la diversité de leurs troupes, les hommes-rats peuvent parfaitement compenser le manque de cavalerie et de créature terrifiante.

Leur grand nombre peut cependant devenir un handicap lorsqu'il s'agit de faire manoeuvrer la verminhorde et les Prophètes Gris doivent impérativement faire preuve d'habileté pour mener leurs armées à la victoire.



GOBELINS

Surgissant de Karak aux Huit Pic, des forêts profondes de Lustrie ou des terres noires, les gobelins à défaut d'être célèbres pour leur courage et leur pensée militaire ont plusieurs fois failli submerger le Vieux Monde sous leur nombre.

A Warmaster la liste peut sembler quasi risible eut égard aux caractéristiques déplorables de la majorité des unités aussi bien que du commandement qui est certainement le plus mauvais de toutes les listes proposées. Toutefois cette armée souvent pléthorique dispose de trois atouts : ses nombreux géants, ses fameux trolls et une artillerie d'une redoutable efficacité en particulier pour les plongeurs de la mort.

Le commandement est nombreux et d'une inefficacité rare, seule la présence de shamans en nombre apporte un peu d'espoir malgré l'intérêt limité de la liste de sorts.

Si une avance rapide semble peu probable vu la faiblesse du commandement, l'adversaire viendra inmanquablement s'engluier

dans la masse des gobelins pour succomber sous les coups des géants et des trolls qui seront déployés en seconde ligne.

Bref si vous aimez les situations désespérées, les renversements de situation alambiquée, rater ou réussir un ordre donné à la limite du raisonnable, subir plutôt qu'agir bref si vous êtes un tantinet maso mais que vous adorez rire de situations rocambolesques, une seule solution pour vous : jouer Gob.

Et que Mork vous sauve!



LEGIONS DEMONIAQUES

Issues des profondeurs du Warp, les hordes de démons déferlent sur le Vieux Monde au nom des sombres divinités du Chaos !

Composées uniquement de puissants démons particulièrement féroces au corps à corps, elles se révèlent cependant délicates à jouer du fait de l'instabilité des hordes du Warp lorsqu'elles subissent des pertes.

Comme pour le Chaos universel, les Légions Démoniaques souffrent également du petit nombre de leurs troupes face aux armées adverses. Il faudra donc toujours jongler entre un point de rupture bas et la relative fragilité des démons.

La magie démoniaque permettra cependant de renforcer les unités ayant subi des pertes (par l'invocation de démons) et surtout de les rendre beaucoup plus féroces au corps à corps.

Dotées d'une chaîne de commandement efficace, les Légions devront développer des tactiques particulièrement agressives pour engager l'ennemi au plus vite et le balayer au corps à corps.



ARABIE

Entre les montagnes d'Atalan et le Grand Océan s'étend l'Arabie, un pays aux habitants courageux et aventureux.

Disposant d'une cavalerie variée et de sorts adaptés, l'armée Arabéenne possède tout l'arsenal nécessaire pour ralentir les manœuvres de l'ennemi et ainsi le frapper sur les flancs.

Les éléphants, premiers véritables monstres accessibles à une armée humaine, finiront d'achever l'adversaire en piétinant les troupes qui auront réussi à échapper à la cavalerie.

L'Arabie à Warmaster est bien plus surnoise et subtile à jouer que ne laisse à penser sa liste. Le général Arabéen devra savoir utiliser à bon escient les unités et sorts qui sont à sa disposition s'il veut remporter des victoires éclatantes.

ET ENCORE PLUS!

Specialist Games propose régulièrement des listes d'armée sans forcément distribuer des figurines spécifiques. Ces armées peuvent le plus souvent être représentées avec des figurines déjà existantes et légèrement converties. On peut ainsi citer les *Mercenaires de Tilée* ou les *Chasseurs de Sorcières*.

La communauté des joueurs Warmaster est également très active de par le monde et également en France où la Tribune du Maître de Guerre (dont vous lisez actuellement les œuvres) propose régulièrement des listes d'armée alternatives et des règles spéciales (le tout officieusement) pour de nouvelles unités.

Ainsi, Warmaster est bien un système à part entière où il est possible de régulièrement renouveler son plaisir de jeu !

