



# WARMMASTER®

## La Tribune du Maître de Guerre

**Liste des Tribuns**

Christophe Epiais  
Jacques Desbordes  
Marc Adda  
Benoît Dumeaux  
François Bruntz

**Photos/Illustrations**

Games Workshop  
Antonio Ponte  
Christophe Epiais  
Benoît Dumeaux  
Marc Adda

**Graphisme du titre**

Raphaël Pudlowski

Warmmaster est un produit Games Workshop, tous droits réservés.

Citadel & le logo Citadel, Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, ainsi que Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au Royaume-Uni et dans le reste du monde.

Warmmaster, Géant Squelette, Chevaucheurs de Dragons, Tank à Vapeur, Canon à Flammes, Gyrocoptère, Feu d'Enfer, Prêtres Liches, Nagash, Pistoliers, Chevaliers Errants, Lance-Rocs, Heaumes d'Argent, Catapulte à Crânes et Dragon Zombie sont des marques de Games Workshop Ltd.

Games Workshop France  
10-12 avenue de la Convention,  
94117 ARCUEIL CEDEX

### L'Édito

Bienvenue dans le sixième numéro de la Tribune du Maître de Guerre.

Ce numéro est placé sous le signe de la non mort avec des articles dédiés aux terrifiants morts-vivants, qu'ils viennent de Khemri ou qu'ils soient sous le contrôle des impitoyables Comtes Vampires.

Ainsi les amateurs de squelettes et autres ghoules sauront apprécier un très long article de présentation des hordes de Khemri, des listes alternatives pour les différentes lignées de Comtes-Vampires, un rapport de bataille vindicatif ainsi qu'un scénario très spécial voyant s'affronter les deux armées de morts-vivants.

Vous trouverez également dans ce numéro des tactiques visant à limiter l'impact de la cavalerie ennemie ainsi qu'une présentation rapide de Man O'War, le jeu des batailles navales qui devrait bientôt être ré-édité sous la forme d'une extension de Warmmaster.

Enfin il vous sera possible de lire les comptes-rendus de différentes manifestations ou démonstrations Warmmaster en France, preuve que le jeu arrive petit à petit à faire parler de lui.

Un numéro court mais intense en attendant la suite...

François Bruntz.

### Joutes

Compte-Rendu du Grunt Tsu 3	2
Démo. Warmmaster au MdJ 2002	5
Démo Warmmaster au RIFL 2002	6

### Ecole Militaire d'Altdorf

Des Morts-Vivants de Khemri	7
Lutter contre la cavalerie	12

### Nécronomicon

Comtes-Vampires	14
-----------------	----

### Chroniques du Vieux Monde

Retour aux origines	20
La revanche de Yacomeinos	22

### Mondes Warp

Man O'War	24
-----------	----



Roi des Tombes par Marc Adda

Fin septembre 2002 une dizaine de joueurs Warmaster se sont donnés rendez-vous pour un nouveau tournoi Grunt-Tsu, troisième du nom. Et une nouvelle fois ce tournoi a été une réussite !

# Compte-Rendu du Grunt-Tsu 3

## Christophe Epiais

Le tournoi *Grunt TSU 2002* est le troisième tournoi *WARMASTER* organisé par le club les *Démons du Jeu* sponsorisé par la revue *Ravage* et *Games Workshop France*. Le tournoi a eu lieu le 28 et 29 septembre 2002.

Donc 10 joueurs se sont affrontés pendant 2 jours, 7 armées étaient en lice. La taille des armées était de 1800 points.

Maintenant, présentation des joueurs :

*Les anciens :*

**Nicolas Porry**, avec une armée de Hauts-Elfes.

**Pierre-Marie Paris** avec une armée de Hauts-Elfes.

**Yan Rothier** avec une armée Naine.

**Remi Berenger** avec une armée de l'Empire.

**Jacques Desbordes** avec une armée Bretonnienne.

**Emmanuel Durand** avec armée de Morts-Vivants.

**Pascal Olivier** avec une armée de Hauts-Elfes.

Et votre humble serviteur, **Christophe Epiais**, avec une armée d'Hommes-Lézards.

*Les petits nouveaux :*

**David Fert** avec une armée de Hauts-Elfes

**Jean-Yves Troffigué** avec une armée du Chaos.

Donc 2 joueurs nouveaux par rapport au second *Grunt Tsu* (NdR : voir *TMG #5*).

Donc, ces 10 joueurs se sont battus comme des beaux diables durant 4 parties, sur deux jours. La durée maximale d'une partie était de 3 h. Sur les 20 parties du tournoi seulement trois parties ont fini par un match nul.

Le tournoi s'est déroulé sur terrain placé. J'avais préparé 5 terrains aux décors multiples. J'ai préparé une définition des terrains (effets au combat et au mouvement) pour ce tournoi.



Le début de partie était le même que lors du précédent *Grunt Tsu* c'est-à-dire : les deux joueurs lançaient un dé et le plus grand était l'attaquant, l'autre le défenseur. Le défenseur choisissait son coté de table. Le défenseur commençait à se déployer en premier en commençant par placer 4 unités, puis l'attaquant puis le défenseur etc.. jusqu'aux généraux. Enfin, l'attaquant commençait la partie.

Le système de classement était identique au second *Grunt Tsu*, c'est-à-dire :

Une victoire rapportait 3 points, une défaite 0 point et un match nul 1 point. Mais comme cela n'aurait pas suffi, j'ai compté les pertes infligées à l'ennemi. Je précise, une victoire 1800 points (la valeur totale de l'armée adverse) moins ses propres pertes, le perdant marque les pertes qu'il a infligées au vainqueur. En cas de match nul chaque joueur marque les pertes qu'il a faites à l'ennemi. La victoire est pour celui qui tue le général adverse ou atteint le Break point adverse en premier.

Grand merci à Yan Rothier qui m'a aidé tout le long du tournoi à prendre des notes pour vous présenter ces rapports de batailles.

Donc place aux résultats : (Tour 1 et 2 le samedi).

### Premier Tour

Les Hommes-Lézards font une bouchée des Morts-Vivants malchanceux (3 tours sans bouger), mais avec un break point à 12 !!!!

Les Bretonniens bousculent les Nains sur une aile. Mais les Nains résistent et une grosse bataille est engagée. Les Bretonniens gagnent mais à 2 socles de leur propre perte.

L'Empire vient à bout des Hauts-Elfes de Nicolas Porry après une grande bataille de cavalerie et de volants avec des pertes importantes de chaque coté (plus d'un tiers des armées).

Les Hauts-Elfes de Pierre-Marie Paris prennent le dessus sur les troupes du Chaos après que les deux cavaleries se soient annihilées entre-elles.

Avec une grosse charge de cavalerie, David inflige 5 unités de pertes aux Hauts-Elfes de Pascal Olivier, mais Pascal contre-charge est fait 6 unités de pertes à David. Le reste de la bataille se joue au tir et tourne en faveur de David qui bat Pascal.

*Tendance du premier tour :* Les Hauts-

Elfes, malgré leur nombre (4 joueurs), subissent 2 défaites. Les Hommes-Lézards, suivis de près par les Bretonniens et l'Empire, prennent la tête du classement.



## Deuxième Tour

Bataille indécise débouchant sur un nul entre les Hommes-Lézards et les Hauts-Elfes de Pierre-Marie Paris. Les Hauts-Elfes attendent l'erreur des Hommes-Lézards malchanceux. En effet les 2 héros Skinks ont fait chacun 10 sur les trois premiers tours (à noter qu'un héros Skink n'a réussi à donner qu'un seul et unique ordre en 3 heures de jeu !!!).

Les nains face aux Hauts-Elfes de Pascal Olivier. Une rivière traverse le champ de bataille, les Nains sont positionnés en majorité sur le petit coté de table (par rapport à la rivière). Succession de charge et de contre-charge, à noter deux unités de Heaumes d'Argent s'écrasent sur les Tueurs de trolls. Mais face aux harcèlements constants des unités de cavalerie Hauts-Elfes, les Nains déroutent. Chaos contre Morts-Vivants. Un bloc entier d'infanterie de Morts-Vivants se fait écraser par une charge de Chiens du Chaos, de cavalerie Maraudeur accompagnée par un mage sur dragon. Les chars Morts-Vivants renversent le cours de la bataille en détruisant l'infanterie lourde du Chaos. Victoire des Morts-Vivants.

Empire contre la Bretagne. Débordement fulgurant de la cavalerie Bretonienne qui anéantit la cavalerie impériale. Combat important d'infanterie au centre dans des marais où les Bretonniens prennent progressivement l'avantage. Mais pendant ce temps, l'Empire contre-attaque (j'aime bien la formule, sorry) avec les restes de la cavalerie impériale ainsi que les flagellants. La contre-attaque s'avère payante et 2 unités de chevaliers Bretonniens meurent (dont les fameux chevaliers du Graal). En fin de partie une unité de chevaliers Bretonnienne remporte la victoire en détruisant les canons impériaux et une unité de hallebardiers malgré une résistance acharnée de ces derniers.

Hauts-Elfes de Nicola Porry contre Hauts-Elfes de David Fert. Bataille hésitante,

les généraux (des deux cotés) ont du mal à passer leurs ordres. Une charge de cavalerie de Nicolas s'écrase sur une brigade d'infanterie de David (les fantassins repoussant les heaumes d'argent sans prendre une perte !!!). Lentement mais sûrement David prend le dessus sur Nicolas pour obtenir une victoire dans une bataille très serrée.

*Tendance du deuxième tour :* Mais qui va arrêter les Bretonniens et les Hauts-Elfes de David Fert !!! Les troupes du Chaos ainsi que les Nains sont en pleine déroute, deux défaites, les Morts-Vivants se reprennent un peu 1 défaite et 1 victoire. L'Empire subit un revers cuisant. Retour en force des Hauts-Elfes (trois armées sur les cinq premières). La bataille suivante va presque décider du tournoi, si les Hauts-Elfes battent les Bretonniens c'est presque déjà la victoire. Mais les Bretonniens ont aussi leur chance de gagner le tournoi, l'écart entre les 2 armées est très faible (moins de 50 points !!!).



## Pause

A la fin de ce samedi, 4 joueurs se lancent dans un siège. 1500 points de Nains contre 3000 points de Hauts-Elfes.

Après que quelques tours (heure du restaurant arrivant), les Hauts-elfes, sans rentrer dans le château, font des pertes sensibles aux nains (plus de canons nains !!). Les joueurs ont pu néanmoins découvrir la problématique d'un siège. Pendant ce temps, 4 autres joueurs ont fait une partie amicale sur les terrains du tournoi. Puis restaurant, dans un hôtel du XVème siècle, les 9 convives ont délicieusement mangé tout en refaisant les batailles où en parlant de l'avenir de Warmaster, des futures sorties de Games Workshop et de bien d'autres choses.

Enfin visite de Blois by night par votre humble serviteur, son château, ses remparts, ses coins mal famés, Ah non, là je ne dois pas raconter. ! Bon alors dodo.

## Troisième Tour

Les Haut-Elfes de Pascal Olivier contre les Hommes-Lézards. Les Hauts-Elfes hésitent à charger. En fait les dés de Pascal ne sont pas terribles et lui font perdre la partie. Le Stégadon aidé des sang-froid fait la différence. Mais le Roi de cette bataille, le Stégadon (tueur de plus de 3 unités) meurt sous les tirs Hauts-Elfes.

Les Bretonniens battent les Hauts-Elfes de David Fert dans une bataille mal engagés par les Hauts-Elfes. En effet les Hauts-Elfes malchanceux et mal déployés subissent le joug de Bretonniens très manœuvrant.

Les Nains contre le Chaos. Les Nains prennent position sur les collines. La cavalerie du Chaos a bien du mal à avancer, par contre l'infanterie du Chaos avance inexorablement vers les Nains. Les arquebusiers Nains sèment la confusion dans les rangs de la cavalerie du Chaos les empêchant d'avancer. Les canons Nains se déchaînent et font des ravages dans les rangs chaotiques. Les Nains décident d'attaquer l'infanterie du Chaos qui s'est avancée sans soutien de la part de la cavalerie. Victoire Naine.

L'Empire contre les Hauts-Elfes de Pierre-Marie Paris. Attaque de la cavalerie Hauts-Elfe menée par le général sur le flanc gauche impérial. Cette attaque permet de nettoyer un bois de toute présence impériale mais ses unités resteront dans ce bois sans participer au reste de la bataille ! Pendant ce temps, le général impérial mène une attaque au centre avec des chevaliers et des pistoliens et prend le flanc d'une brigade d'infanterie. La cavalerie impériale finit le travail et l'Empire gagne cette bataille.

Les Morts-Vivants contre les Hauts-Elfes de Nicolas Porry. Les deux armées sont étalées sur toute la largeur du champs de bataille. L'aile gauche et le centre des Hauts-Elfes balayent les Morts-Vivants. Mais le reste de l'armée Morte-Vivante résiste et subit pertes sur pertes mais trop lentement pour être vaincue. Match nul grâce au gros break point Mort-Vivant, malgré des pertes conséquentes (790 points de perdus chez les Morts-Vivants).

*Tendance du troisième tour :* Mais qui va arrêter les Bretonniens, ils sont tout proches de la victoire !!! En effet un match nul leur suffit pour gagner le tournoi. Le chaos subit une nouvelle défaite. Les hommes-lézards suivi par l'Empire reviennent dans le coup, mais la

bataille décisive va avoir lieu entre les Bretonniens et les Hommes-Lézards. David Fert, débutant subit sa première défaite après 2 victoires consécutives. Les Elfes ne sont pas dans les trois premiers, malgré leur forte participation !!! Pour les Nains, les affaires reprennent après 2 défaites.

#### Quatrième et dernier Tour

La finale entre les Hommes-Lézards et les Bretonniens : bataille titanesque et effrayante en pertes. Les Bretonniens se déploient en défense, les Hommes-Lézards attaquent comme des pieds, un ordre sur 2 passe par phase de commandement !!! Ce chaos dans l'armée des Hommes-Lézards, tente les Bretonniens qui quittent leurs positions pour faire de la maroquinerie. Mais les chamans Hommes-Lézards figent les chevaliers Bretonniens (merci au sort *Mazdamundi's Revenge* qui fixent plusieurs tours de suite les unités de chevaliers Bretonniens) stoppant littéralement leur attaque. Donc les Bretonniens attaquent par groupe de 2 seulement, et malgré les pertes qu'ils infligent, ils meurent. La bataille se joue sur une charge de saurus (3 ordres d'affilés du général des Hommes-Lézards - du jamais vu avant dans cette bataille) qui prennent par derrière 2 unités de chevaliers soutenus par la dernière unité de sang-froid. Pertes de 5 unités sur 8 de chevaliers Bretonniens, victoire au break point des Hommes-Lézards. Les Bretonniens devront changer de maroquinier. Les pertes sont terribles 960 pour les Hommes-Lézards et 970 pour les Bretonniens. Cette partie a duré à peine 2 heures et c'est déroulé sur 8 tours.

Merci à Jacques de s'être battu plutôt que d'avoir cherché à faire un match nul qui lui aurait permis de gagner le tournoi.

Les Hauts-Elfes de Pierre-Marie Paris battent les Morts-Vivants. Mais n'ayant pas pris de notes, je ne peux vous en dire plus. Les pertes sont faibles pour les Hauts-Elfes, seulement 355 points.

Le Chaos contre les Hauts-Elfes de Pascal Olivier. Le Chaos attaque et avance avec sa cavalerie sur son aile gauche. Elle pulvérise l'infanterie Hauts-Elfes, par contre l'infanterie du Chaos refuse obstinément d'avancer. Les tirs Hauts-elfes commencent à faire des pertes chez les maraudeurs. Une puissante charge de cavalerie Haut-Elfes balaye tout et décide du sort de la bataille en faveur des Hauts-Elfes.

Les Nains subissent la loi des Hauts-Elfes de Nicolas Porry. Mais voici un petit résumé de la bataille par Mr Porry (au style inimitable) : Les deux armées se font face à face du même côté de la rivière (encore ce terrain avec la rivière !), à l'exception d'une unité d'auriges Hauts-Elfes et d'une unité de patrouilleurs Ellyriens. La majorité des Nains se fortifient sur une colline accidentée, pendant que les Elfes progressent vite et en ordre. Quelques échanges de feu ne peuvent empêcher une concentration Elfe face à 2 brigades Naines dans la plaine. La brèche est faite par le dragon de Caledor qu'accompagnent 2 heaumes d'argent. La mêlée devient indescriptible avec la contre-attaque des Nains que mène le Maître des Runes. Au plus fort de la bataille le dragon succombe. L'intervention

de la cavalerie et des chars Elfes franchissant le pont, sonne le glas des Nains. Pendant ce temps, un vol lointain des aigles dispersent la batterie Naine, mais ne leur survivent pas longtemps. Mais le sort des Nains est scellé et un dernier baroud des guerriers Nains face à l'infanterie d'Ulthan n'y changera rien...

L'Empire contre les Hauts-Elfes de David Fert. Sur le flanc droit impérial, 2 patrouilleurs Hauts-Elfes sont détruits par les chevaliers impériaux. Sur le centre de la bataille, les heaumes d'argent percent les lignes impériales en écrasant 2 unités d'infanterie, héros sur dragon en tête. Ces heaumes d'argent résistent héroïquement à une contre-attaque impériale qui pourtant les prend en tenaille. Les heaumes d'argent poursuivent et détruisent plusieurs unités impériales dont les canons. Sur le flanc gauche, les chars Elfes et des heaumes d'argent écrasent la chevalerie impériale et des pistoliers. L'armée impériale est au bord de la rupture, mais les 3 heures de jeu sont atteintes. Donc fin de la partie sur un match nul, l'Empire ayant subi près de 600 points de pertes contre moins de 300 sur le côté Hauts-Elfes.

*Tendance du quatrième tour: pas de tendance, les résultats !!!*



Rang	Nom	Armée
1	C. Epiais	Hommes-Lézards
2	J. Desbordes	Bretonniens
3	R. Berenguer	Empire
4	P.M. Paris	Hauts-Elfes
5	D. Fert	Hauts-Elfes
6	O. Pascal	Hauts-Elfes
7	N. Porry	Hauts-Elfes
8	E. Durand	Morts-Vivants
9	Y. Rothier	Nains
10	J.Y. Troffigué	Chaos

Rang	Nom	Points	BB
1	C. Epiais	10	4345
2	J. Desbordes	9	4673
3	R. Berenguer	7	3635
4	P.M. Paris	7	3430
5	D. Fert	7	3067
6	O. Pascal	6	3865
7	N. Porry	4	3005
8	E. Durand	4	2303
9	Y. Rothier	3	3370
10	J.Y. Troffigué	0	1762

*BB : Points gagnés moins points perdus en cas de victoire, points gagnés en cas de défaite ou de match nul.*



Fin du Troisième Tour le dimanche midi



## CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT

Rang	Nom	Total	Niveau	Nb de tournois
1	Christophe Epiais	88,4	A	3
2	Paris Pierre-marie	52	A	2
3	Desbordes Jacques	49,6	B	2
4	Berenguer Remy	45,6	B	2
5	Frédéric Machu	44	B	1
6	Nicolas porry	40	B	3
7	Pascal Olivier	37,6	C	3
8	Tristan Araujo	35,2	C	1
9	Rothier Yan	24,8	C	2
10	Fert David	19,2	C	1
11	Emmanuel Durand	18	C	3
12	Marc Jodar	13,2	C	1
13	Emmanuel Siaud	8,8	C	1
14	Troffigué Jean-yves	2,4	C	1

### Débriefing sur le classement

Les Hauts-Elfes, malgré leur nombre ? n'arrivent pas sur le podium, mais occupent le milieu du classement. Pour désigner le vainqueur du tournoi, tout s'est joué dans la dernière partie. Les maroquiniers sont au chômage !!! Pour le Chaos le désastre plus complet (mais Jean-Yves débute alors patience). Les Nains malgré une victoire terminent avant-derniers ayant subi 3 défaites acharnées.

Chaque joueur est reparti avec une bouteille de Sauvignon (vin de la région Blésoise) offert par les *Démons du jeu*. Les 3 premiers se sont partagés les 10 blisters du Chaos généreusement offert par *Games Workshop France*.

Merci à *Games Workshop France*.

### Conclusion

Les parties en 1800 points, permettent d'avoir plusieurs possibilité de charge puis de contre-charge, avec une deuxième vague d'assaut possible.

Les 8 joueurs présents lors du second Grunt Tsu sont revenus. Je les remercie de leur fidélité et je vous invite à nous rejoindre lors d'un prochain tournoi., sinon les tournois vont ressembler à une rencontre sympa entre les 8 mêmes joueurs.

La cavalerie n'est pas toujours la reine de la bataille. En effet les Hommes-Lézards se sont battus avec succès avec seulement 2 unités de cavalerie !!!!

Les Hauts-elfes ne sont pas l'armée ultime. Je pense que la diversité est une force, car tous les joueurs connaissent la liste d'armée Elfe, mais beaucoup moins les Bretonniens ou les Hommes-Lézards. A quand une armée Kislevite ou Elfe Noire? Peu de matchs nuls sur une durée de 3 h (3 sur 20 parties). J'avoue avoir fait mes 3 victoires entre 2 h et 2 h 30 en ayant joué de 7 à 9 tours !!

Pas de gros problème de règles, malgré quelques questions, mais le fair-play était de rigueur. L'ambiance (restaurant inclus) était très conviviale.

J'ai passé un excellent week-end et apprécié la rencontre avec les joueurs, malgré beaucoup d'effort et de travail pour organiser ce tournoi. A tous les organisateurs, faites et vous serez payés en retour par du bonheur !!

## Démonstration Warmaster au Monde du Jeu 2002

Grâce aux efforts conjoints de la FFWFF (Fédération Francophone de Wargame Fantastique et Futuriste) et de *warmaster\_fr* (liste de diffusion francophone dédiée à Warmaster), Frédéric Machu et Marc Jodar (voir photo prise par Julien Baby) ont pu animer des démonstrations Warmaster au Monde du Jeu 2002.

Les deux joueurs ont occupé une partie du stand de la FFWFF toute la journée du dimanche 6 octobre et les armées Hauts-Elfes ont fait face aux hordes malveillantes de Morts-Vivants sur un superbe champ de bataille !

Plus de renseignements sur le site de la FFWFF : <http://www.ffwff.fr.st/>



Frédéric Machu et Marc Jodar animent une démo Warmaster au MdJ

Du 29/11 au 01/12 2002 se sont déroulées les Rencontres de l'Imaginaire et du Fantastique de Lyon, compte-rendu !

# RIFL 2002

## François Bruntz

La « communauté ludique » lyonnaise est très active et de nombreuses initiatives sont prises régulièrement par les joueurs pour faire vivre leur passion dans la région Rhone-Alpes.

Je n'ai donc été que moyennement étonné lorsque j'ai appris l'organisation de la première édition des Rencontres de l'Imaginaire et du Fantastique de Lyon, une convention dont l'ambition était de réunir tous les acteurs de l'imaginaire, des dessinateurs aux écrivains en passant par les joueurs de jeux de rôle ou de wargames avec figurines.

Avec un programme aussi alléchant j'ai donc pris mon bâton de pèlerin pour aller porter la bonne parole « warmasterienne » à cette convention, le RIFL proposant en effet des tables libres pour les joueurs (contrairement au Monde du Jeu ou au Salon du Jeu à Paris).

Après avoir visité les parties non guerrières du RIFL (à savoir l'exposition de superbes illustrations faites par des dessinateurs de Fantasy ou de SF reconnus, des stands d'association, etc.), j'ai enfin pu accéder à la partie la plus intéressante (pour moi) du RIFL : celle du wargame avec figurines !



Partie d'initiation à Warmaster : les Nains affrontent les Orques & Gobelins

Là une déception m'attendait : un tournoi WFB annulé et assez peu d'animation (presque aucun joueur n'était venu squatter les tables libres). Heureusement tout s'est arrangé avec l'arrivée des membres de l'association auvergnate Stone Henge (merci à eux pour les photos) : en proposant des parties de W40k, WFB, Necromunda ou encore Man O'War, ces sympathiques joueurs ont réussi à mettre une excellente ambiance et à faire démarrer des

parties ici ou là..

Après avoir participé à une partie de Man O'War (voir l'article de présentation du jeu dans ce même numéro), j'ai enfin pu sortir mes figurines pour organiser une initiation à Warmaster.

Benoît Dumeaux et Jérôme Bianquis ont ainsi pu prendre le commandement de deux armées de 1000 points : les hordes de peaux-vertes allaient une nouvelle fois fondre sur les armées Naines.

La partie s'est passée dans la bonne humeur et les deux initiés sont repartis heureux d'avoir enfin pu essayer le jeu.

Pour cette première édition le RIFL a souffert du manque d'expérience des organisateurs avec une grosse faiblesse en communication (annonce du tournoi WFB trop tardive) ainsi que quelques problèmes d'organisation (ouverture de la convention en retard d'au moins 1h30). On espère qu'ils sauront apprendre de leurs erreurs et que la prochaine édition se déroulera dans de meilleures conditions, il serait en effet dommage qu'une telle initiative ne connaisse pas de suite.



Les forces Naines tiennent en respect les hordes de peaux-vertes

Khemri est certainement l'une des armées les plus puissantes et les plus difficiles à maîtriser : pour vous aider, la Tribune du Maître de Guerre vous propose une étude détaillée des hordes de Morts-Vivants !

# Des Morts-Vivants De Khemri

Marc ADDA

### Particularités

S'il est une armée bien particulière à *WARMASTER*, c'est bien celle des Morts-Vivants (MV), non par les différentes unités qui la composent, mais par les règles spéciales allant à l'encontre des règles de base, ce qui rend son maniement plutôt spécifique.

En effet, contrairement aux autres armées classiques, présentées dans le livret de règles (à l'exception peut-être de la capacité des Hauts-Elfes à infliger des dommages importants au tir), l'armée des MV 'bénéficie' des règles spéciales suivantes :

- *L'initiative*. Comme les troupes MV sont (furent ?) mortes, elles n'ont pas de capacité à réagir localement à la situation sur le champ de bataille. Ainsi, elles ne peuvent ni charger ni éviter par initiative. Cette déficience de l'armée MV peut-être assez gênante, voir dévastatrice, quand on connaît la nécessité à Warmaster de lancer ou d'éviter les charges plutôt que de les recevoir.

- *Le malus de proximité*. Pour compenser le manque d'initiative, les ordres envoyés aux troupes MV ne subissent le malus de proximité, principalement du au fait que les troupes MV se moquent éperdument de la présence de l'ennemi. Cela permet d'effectuer des manœuvres à proximité de l'ennemi, comme par exemple un retournement face à l'ennemi, un repositionnement des troupes dans un terrain protecteur ou sur le flanc ennemi, ce qui serait risqué à entreprendre avec une armée classique. Grâce à l'ignorance du malus de proximité ennemie, le général MV, disposant pourtant du commandement moyen de 9, fait jeu égal avec les meilleurs commandants existants.

- *La terreur*. Là encore, étant mortes, les troupes MV ne subissent pas la terreur. D'autant plus dommage pour l'adversaire qui a investi 80 à 100 points dans une grosse bestiole terrifiante.



Lanciers Squelettes de Khemri par Antonio Ponte

- *La confusion*. Les troupes MV ne subissent en aucun cas la confusion, ce qui peut être assez déstabilisant pour le joueur adverse qui comptait dessus pour ralentir la progression de la horde des morts. C'est peut-être l'avantage le plus puissant de l'armée MV ; en effet, le général MV peut être sûr de ne jamais être gêné lors de la progression de son armée par une unité devenant confuse tout d'un coup, par exemple suite à un tir d'artillerie, et voir ainsi ses brigades ralentir voire être stoppées ou scindées très loin de l'armée adverse. En revanche, l'armée MV a de nombreux atouts pour semer la confusion et le désespoir dans les rangs ennemis, comme nous le verrons par la suite.

Ces quatre caractéristiques font donc de l'armée MV une armée à part nécessitant une prise en main particulière comme nous le verrons après la revue des troupes.

### Chef, oui Chef !

A tout seigneur tout honneur, parlons d'abord du commandement. Le général, appelé Seigneur des Tombes est un cadavre ressuscité par de la magie noire qui lui donne un pouvoir particulier, à savoir la capacité de booster l'attaque d'une unité lors d'un combat. Sinon, avec une valeur de commandement de 9, il se situe parmi les commandants les plus classiques.

Le concept même d'un héros mort-vivant étant des plus incohérents, la chaîne de commandement MV est ainsi composée uniquement de prêtres-liches qui ont pour tâche de remplir les fonction de héros (commandement) sans bénéficier de leur rayon de commandement et de sorciers (sorts).

On peut dire qu'ils ont les qualités et les défauts des deux catégories de personnage, à savoir la valeur de commandement des héros les plus courants

(8) et la faible portée de commandement des sorciers. Disposant de 2 prêtres par tranche de 1000 points, l'armée MV dispose alors d'une bonne capacité magique, compensant ainsi l'absence de héros.

Avec un commandement moyen mais de courte portée, l'armée MV se déplacera donc en général de manière régulière, sans grandes envolées, à la façon d'une horde compacte.

### L'art en sort

Côté magie, l'armée MV est l'une des mieux pourvue. En effet, comme il est mentionné plus haut, elle dispose de deux sorciers par tranche. Elle a aussi accès à des sorts très intéressants. En premier lieu, par ordre d'utilisation chronologique, Désespoir est un sort de choix. Avec une grande portée (60cm), une bonne facilité de lancement (4+) et un effet des plus intéressants (empêche les charges ennemies), c'est LE sort à lancer dans les premiers tours de jeu, dans la mesure où on doit garder les prêtres-liches près des troupes pour éviter des problèmes de commandement, donc forcément loin de l'ennemi, et qu'on ne désire pas voir de charges intempestives enfoncer ses lignes, surtout si elles ciblent les artilleries. Ce sort restera l'un des prioritaires pendant toute la partie, ne serait-ce que pour déstabiliser la capacité offensive adverse.

Alors que les lignes se rapprochent et que commencent les duels d'artilleries et de tireurs, les prêtres-liches commencent à lancer des Eclairs de Mort pour soutenir les tirs.

Cela peut servir notamment à compléter les pertes infligées à une unité pour arriver à la perte d'un socle. Ce sort est très pratique face aux unités bien protégées, par exemple, et, comme rien n'interdit de le lancer vers la cible de son choix à portée, il permet de viser une artillerie bien éprouvante plutôt qu'une infanterie sans intérêt mais plus proche. C'est aussi, sous des noms différents, le sort le plus répandu à Warmaster.

C'est au moment où l'armée MV passe en mode offensif que le sort Résurrection des Morts montre à quel point la magie MV est puissante. On peut dire que l'ennemi à ce moment est tombé sur un os. En effet, ce sort, relativement facile (5+) à lancer, est une véritable plaie pour l'armée adverse. Il permet de créer une unité de Squelettes sur le lieu d'un combat, ce qui permet de prendre à revers une unité ennemie assez résistante, réduisant son potentiel de combat par des attaques dans le dos, donnant quelques attaques de plus, mais surtout l'empêchant de reculer et donc pouvant l'éliminer après le premier round de combat. De plus, l'armée MV voit ses rangs grossir avec ces unités dont l'élimination n'influe en rien sur la victoire (ni dans le point de rupture, ni dans les points d'unités gagnés). On a ainsi le beurre, l'argent du beurre et le sourire de la crémière. L'unité ennemie prise à revers aura le choix de concentrer ses attaques sur l'unité principale, qui sera éventuellement plus résistante, ou sur les Squelettes magiquement créés, sans intérêt pour la détermination de la

victoire. On peut objecter que l'apparition de Squelettes, unité peu résistante, fournit une cible fragile sur laquelle l'unité ennemie attaquée préférera concentrer ses efforts, lui donnant ainsi plus de possibilité de remporter le combat. A cela, on peut répondre que de toute façon, les unités de choc MV ont une sauvegarde (5+) à peine supérieure (hormis pour les rares monstres), et que les avantages de créer une unité dans son dos l'emportent aisément sur ce défaut. Même si l'ennemi se concentre sur les Squelettes, cela évitera quand même d'affaiblir les unités MV. Bref, peu importe pour le joueur MV s'il perd ces unités magiquement créées, il pourra en recréer d'autres ultérieurement. Il existe néanmoins des cas où il est peu bénéfique de l'utiliser, principalement si l'unité ressuscitée empêche l'unité de combat principale d'exploiter la victoire en lui bouchant la vue sur des cibles potentielles. Mais j'estime que le cas est rare, et que c'est peu cher payé la capacité de gagner le combat au premier recul (ainsi que l'obtention de troupes supplémentaires). D'une manière générale, ce sort compense plus qu'il n'en faut la fragilité des troupes MV, aucune, mis à part les monstres, n'ayant une résistance suffisante pour effectuer des combats de longue haleine.

Enfin, le dernier sort est plutôt banal et peu utile, puisqu'il ne permet que de rajouter 3 attaques à un combat auquel est associé le prêtre-liche ayant lancé. Outre le besoin de coller le prêtre dans une mêlée, il ne sera lancé que si tous les autres sorts précédents n'ont aucune raison d'être, mais j'en doute.

### A vos rangs, fixe !

Etudions maintenant les troupes de plus près.

L'ossature (sic) de l'armée est composée d'infanteries de basse qualité, en fait la moins cher du marché. Les Squelettes, avec leur potentiel d'attaque misérable, serviront principalement de faire-valoir, et seront plus utiles soit en soutien des Archers, soit à l'arrière bien protégés dans un terrain quelconque, à l'abri des charges ou des tirs ennemis. A noter que l'immunité des MV à la confusion offre un rôle particulièrement intéressant aux Squelettes : en effet, en soutien arrière des Archers, ils peuvent empêcher le recul de ces derniers face aux tirs ennemis. Une unité vivante aurait été automatiquement confuse, ce qui n'émeut pas le moins du monde les MV. Ainsi, les archers pourront



Fig. alternative (non GW) pour Roi des Tombes par J. Hendrickx



Figurine alternative (non GW) pour Géant Squelette par J. Hendrickx

garder leur position face aux troupes adverses, restant à l'abri de leur terrain, ou à portée de tir ennemi sans nécessiter d'ordre. L'incapacité de l'armée MV a bénéficié de l'initiative fera que sans ordre, on ne pourra les envoyer au combat, ce qui leur donnerait une chance de se rendre utile au combat, ou les faire refluer vers l'arrière pour les sauvegarder. Leur fragilité en fait une cible de choix qui a tendance à attirer l'armée ennemie. Leur second rôle sera d'augmenter pour pas cher le point de rupture de l'armée. Mais c'est bien sûr au détriment du potentiel offensif de l'armée.

L'autre infanterie MV est l'Archer. La aussi, ce sont les tireurs les moins chers sur le marché, toutes armées confondues, du moins ceux disposant d'une portée de 30cm. Pour un prix à peine supérieur de 5 points aux Squelettes, ils sont une meilleure affaire et sont à préférer sur ces derniers. En effet, plutôt que de faire figuration comme les Squelettes, ils joueront un rôle très important dans leur armée. Leur capacité de tir en fait un adversaire redoutable, pouvant concentrer leur tir car en grand nombre, bien que leur fragilité les voue à une destruction quasi certaine une fois que l'ennemi aura réussi à les charger. Mais, bien retranchés (et avec les Squelettes en soutien) ils seront néanmoins une proie difficile à capturer. Passons aux unités 'montées'. Tout d'abord la cavalerie. Elle est le reflet des Squelettes. Mauvaise valeur offensive, résistance médiocre (pour une cavalerie),

elle jouera un rôle secondaire sur le champ de bataille. Sauf employée offensivement en masse, et de préférence contre de l'infanterie, elle ne fera pas le poids face aux chevaliers et autres infanteries lourdes. Elle peut sinon avoir comme rôle de soutenir l'avance des chars, en couvrant les flancs par exemple, ou comme réserve pour contrer toute percée ennemie, ou bien encore servir de 'chair à canon' (sic) et éviter ainsi que des unités plus puissantes comme les chars subissent le tir ennemi. L'arme de choc MV par excellence est le Char. D'un prix identique aux chevaliers impériaux ou heaumes d'argent, ils sont plus polyvalents grâce à leur capacité de tir. Le soclage typique des troupes montées, leur vitesse et leur portée effective de 30cm font qu'ils peuvent concentrer une bonne puissance de feu à bonne distance, surtout s'ils sont soutenus par d'autres tireurs. Avec ces unités, le manque d'initiative n'est pas un défaut majeur ; Soit ils chargent avec l'efficacité que l'on connaît aux Chars, soit ils tirent. Une brigade de char conduite par un prêtre monté sur dragon sera un adversaire redoutable, aussi bien à distance, qu'en charge ou en défense. L'armée MV dispose aussi d'une unité volante, les Charognards, dont le rôle est propre à celui des volants, c'est à dire suicidaire. Aux caractéristiques identiques aux Aigles Géants, ils sont voués à une mort quasi certaine une fois envoyés à l'assaut, aussi le général MV se doit de les utiliser de manière judicieuse. Etant très

fragiles s'ils sont attaqués, il est préférable de les laisser à l'abri, derrière une ligne de troupes ou un relief, pour les faire apparaître dès qu'une cible intéressante se présente. Ce peut être une artillerie ennemie (éviter à tout prix les balistes elfiques...), une unité montrant son flanc, ou une unité de volants car ces dernières sont les pires ennemies des artilleries MV. Il ne faut pas hésiter à frapper en premier dans ce cas. Une ancienne tactique que je pratiquais était donc de placer les charognards derrière un rideau de troupes ou derrière un relief, hors de vue de l'ennemi, si tant est que ce dernier dispose de troupes volantes lui aussi. Dès qu'une cible juteuse se présentait, je donnais l'ordre aux charognards de sauter par-dessus l'obstacle. Si cet ordre passait, je lançais de suite un second pour le faire charger. Si cet ordre échouait, l'orbe de majesté était là pour pallier au problème. Avec la nouvelle version de l'orbe, cette tactique reste encore possible mais n'est du coup plus garantie de succès. A utiliser donc avec précaution.

On a ensuite le choix de prendre deux types de monstres. Soit le Sphinx, faible en attaque mais très résistant grâce à une forte sauvegarde et un nombre de points de vie correct, soit le Géant, plus fort en attaque mais un peu moins résistant. Par contre, le malus de commandement inhérent du Géant le rend moins attractif que le Sphinx, surtout dans un rôle offensif. Ne pas oublier que le manque d'initiative rendra ses charges plus aléatoires. Une utilisation possible serait de lui donner le rôle de garder les artilleries. Comme tous les grands monstres, la terreur qu'ils provoquent leur permet d'assister des attaques efficacement, mais seuls, ils ne pourront faire de grands exploits.

Enfin, dernières unités dans l'arsenal MV, les artilleries. Au nombre de deux, chacune a ses intérêts. Tout d'abord la Baliste, qui a une faible capacité de tir mais dont les effets ne peuvent être contrés par l'armure des troupes. De plus, sa capacité d'infliger des dégâts aux socles collés derrière la cible la rend très utile contre des colonnes ou si elle est placée sur le flanc de l'armée ennemie. De deux attaques, la batterie peut passer à six attaques non sauvegardables, ce qui la rend meurtrière. Mais l'artillerie ultime est la Catapulte. Non par ses caractéristiques somme toute classiques, mais par son effet spécial qui a toutes les chances de semer la confusion dans les rangs adverses. Couplée au sort de Désespoir, l'armée ennemie aura

un mal fou à progresser en ordre, quand certaines de ses unités sont confuses et d'autres refusent de charger.

Concernant les montures, le char est très classique et de peu d'intérêt, n'ajoutant qu'un bonus de +1 au personnage. Cette monture étant identique à l'épée de puissance, elle n'aura d'utilité que si cette dernière est déjà prise. La seconde monture, le dragon-zombie, est plus intéressante, voire primordiale. Comme les dragons des Hauts Elfes et du Chaos, il apporte 3 attaques, 3 tirs, la capacité de vol, et sème la terreur. Un must à inclure de préférence dans les unités de choc, à savoir les chars. Mais il faut tout de même avoir à l'esprit que ces derniers sont relativement fragiles, et risquent de ne pas survivre à une contre-charge ennemie. Il n'empêche, une brigade de chars intégrant un prêtre-liche monté sur dragon est d'une rare puissance, en tir comme en mêlée.

### Mode d'emploi

Passons maintenant à l'emploi des tactiques pour cette armée, le but étant, bien évidemment, de minimiser ses faiblesses tout en maximisant ses forces.

Au premier abord, ce sont les faiblesses de l'armée MV que l'on remarque. Tout d'abord, l'incapacité des troupes à user de l'initiative. Cela aura pour fâcheux inconvénients de voir les troupes MV ne pas charger un ennemi à portée à cause d'un ordre qui n'est pas passé, et de laisser ainsi ces troupes vulnérables à une charge ennemie le tour prochain. Quand on sait à quel point l'offensive est primordiale à Warmaster, on imagine les conséquences du manque d'initiative une fois que les armées se sont rapprochées. Mais cela vaut principalement pour les unités de 'choc', à savoir les monstres, les Squelettes et la Cavalerie, et dans une moindre mesure les chars, qui, grâce à leur tir de contre-charge, pâtiront moins d'une charge ratée. Bien sûr, l'initiative servant aussi à reculer, l'interdiction de l'utiliser créera un manque, mais moindre que pour les charges. La deuxième faiblesse est le problème de commandement, non que les personnages aient de mauvaises valeurs, mais plutôt à cause du manque de héros. En effet, le commandement sera assuré en grande partie par les prêtres-liches, sorciers de leur état, avec donc une limite de commandement de 20cm. Cela crée deux problèmes principaux : Le premier est l'incapacité à effectuer de grandes

chevauchées, car la limite de commandement est en général dépassée après le deuxième ordre. Ensuite, au début de la bataille principalement, les prêtres-liches devront choisir entre donner des ordres et lancer des sorts. Les ordres étant obligatoires pour mener à bien son offensive, ils devront patienter pour désespérer les troupes adverses. Ce n'est que lorsque les troupes des deux camps se rapprocheront qu'ils pourront donner toute leur puissance.

La troisième faiblesse est, à mon avis, la fragilité des troupes, la majorité des troupes disposant d'une sauvegarde située entre 0 et 5+. L'infanterie ne résiste en général pas à une charge ennemie résolue, et ne devra sa survie qu'à la malchance adverse ou qu'à son nombre. N'étant pas chère, on peut en disposer d'un grand nombre que l'on prendra soin de grouper pour bénéficier des soutiens mutuels. De plus, leur faible potentiel d'attaque les rend aussi peu intéressantes à l'assaut. La Cavalerie dispose d'une bonne sauvegarde, mais inférieure à celle des chevaliers et assimilés, et, de nouveau, leur faible potentiel d'attaque les vouent à une destruction quasi certaine si elles reçoivent une charge de cavalerie adverse. Les Chars sont aussi résistants, mais leur potentiel offensif rend leur survie plus probable. Par contre leur coût et leur

quantité limitée fait de chaque socle détruit une grosse perte pour l'ordre de bataille des MV. Les grands monstres sont certes résistants, mais comme tous les grands monstres, n'ont qu'une efficacité très relative s'ils sont seuls et peuvent être perdus rapidement s'ils sont isolés du gros de l'armée. Le reste des troupes, l'artillerie et les Charognards, est à l'image des autres troupes de la même catégorie, et toutes aussi fragiles.

Les forces de l'armée MV sont pourtant nombreuses. Si elle pêche par la portée de commandement, elle excelle dans la dimension magique avec deux sorciers et d'excellents sorts. Elle est généralement faible en attaque, et pourtant dispose d'une petite force de frappe non négligeable en la présence des chars, du Dragon-Zombie et des monstres, ainsi que d'une puissance de feu impressionnante. Elle ne bénéficie pas de l'initiative mais gênera considérablement la progression de l'adversaire par une combinaison appropriée de tirs générateurs de confusion et du sort de désespoir. Ces deux effets obligeront l'adversaire à scinder ses brigades sous peine de ne pas les voir avancer. C'est ce moment que devront choisir les troupes de choc MV pour éliminer les unités ennemies les unes après les autres, plutôt que d'affronter des brigades entières. En revanche,



Figurines alternatives (non GW) pour Charognards par J. Hendrickx

chevauchées, car la limite de commandement est en général dépassée après le deuxième ordre. Ensuite, au début de la bataille principalement, les prêtres-liches devront choisir entre donner des ordres et lancer des sorts. Les ordres étant obligatoires pour mener à bien son offensive, ils devront patienter pour désespérer les troupes adverses. Ce n'est que lorsque les troupes des deux camps se rapprocheront qu'ils pourront donner toute leur puissance.



La troisième faiblesse est, à mon avis, la fragilité des troupes, la majorité des troupes disposant d'une sauvegarde située entre 0 et 5+. L'infanterie ne résiste en général pas à une charge ennemie résolue, et ne devra sa survie qu'à la malchance adverse ou qu'à son nombre. N'étant pas chère, on peut en disposer d'un grand nombre que l'on prendra soin de grouper pour bénéficier des soutiens mutuels. De plus, leur faible potentiel d'attaque les rend aussi peu intéressantes à l'assaut. La Cavalerie dispose d'une bonne sauvegarde, mais inférieure à celle des chevaliers et assimilés, et, de nouveau, leur faible potentiel d'attaque les vouent à une destruction quasi certaine si elles reçoivent une charge de cavalerie adverse. Les Chars sont aussi résistants, mais leur potentiel offensif rend leur survie plus probable. Par contre leur coût et leur quantité limitée fait de chaque socle détruit une grosse perte pour l'ordre de bataille des MV.

Les grands monstres sont certes résistants, mais comme tous les grands monstres, n'ont qu'une efficacité très relative s'ils sont seuls et peuvent être perdus rapidement s'ils sont isolés du gros de l'armée.



Le reste des troupes, l'artillerie et les Charognards, est à l'image des autres troupes de la même catégorie, et toutes aussi fragiles. Les forces de l'armée MV sont pourtant nombreuses. Si elle pêche par la portée de commandement, elle excelle dans la dimension magique avec deux sorciers et d'excellents sorts. Elle est généralement faible en attaque, et pourtant dispose d'une petite force de frappe non négligeable en la présence des chars, du Dragon-Zombie et des monstres, ainsi que d'une puissance de feu impressionnante.

Elle ne bénéficie pas de l'initiative mais gênera considérablement la progression de l'adversaire par une combinaison appropriée de tirs générateurs de confusion et du sort de désespoir.



Ces deux effets obligeront l'adversaire à scinder ses brigades sous peine de ne pas les voir avancer. C'est ce moment que devront choisir les troupes de choc MV pour éliminer les unités ennemies les unes après les autres, plutôt que d'affronter des brigades entières. En revanche, l'immunité à la confusion lui permettra d'avancer sans véritable problème. De plus elle peut profiter de quelques petits avantages comme le bonus de combat octroyé une fois par partie par le Roi des Tombes. Une unité de chars, menée par un prêtre sur Dragon peut ainsi concentrer jusqu'à 22 attaques terrorisantes. De quoi venir à bout de n'importe qui. Les unités sont généralement fragiles mais une résurrection de mort dans le dos de l'adversaire permet d'éliminer l'ennemi au premier choc et ainsi préserver les troupes.

Voyons maintenant la manière de constituer une armée MV. Malgré un nombre relativement faible de troupes différentes, les options sont nombreuses, notamment parce qu'elle regroupe tous les types de troupes. On peut créer une armée basée principalement sur la masse d'infanterie, mixant plus ou moins équitablement les Archers et les Squelettes, avec une petite force de frappe montée, le but étant de noyer l'ennemi sous le nombre. Ou se concentrer sur les troupes montées, appuyées par les Charognards pour percer l'ennemi adverse d'une fulgurante charge et par un petit corps d'infanterie soutenu par des artilleries, pour bloquer un flanc. Les Grands monstres, vu leur coût, devront être sélectionnés avec parcimonie, de crainte de réduire la taille de l'armée. Enfin, on peut baser la tactique de l'armée sur le tir, l'armée MV étant bien pourvue en tireurs, et donc prendre un maximum d'Archers, toute l'artillerie et les Chars. Un large front occupé par des tireurs dissuadera nombre de charges frontales ennemies. Pendant que les prêtres et l'artillerie se chargeront de briser la cohésion de l'armée adverse, les archers se rapprocheront des troupes adverses pour les affaiblir au tir, tandis que les troupes montées chargeront le point le plus sensible chez l'adversaire, piochant les cibles les unes après les autres.



Malgré une armée qui est en général plus grosse que les autres, il faudra prendre garde à bien protéger ses troupes, soit parce que vous risquez de les perdre rapidement, soit parce qu'elles forment le fer de lance et que leur perte, vous privant de votre seul potentiel offensif, peut donner la victoire dans le camp adverse. Un dans l'autre c'est une armée équilibrée, où chaque faiblesse est largement compensée par une force, si tant est que l'on arrive à bien manier l'armée.

Certains se plaignent du règne incontestable de la cavalerie en terrain découvert, voici quelques astuces pour y mettre fin...

# Affronter la cavalerie

François Bruntz

Il est un fait acquis : une charge de cavalerie est toujours mauvais signe pour une brigade d'infanterie à découvert et nombreux sont les joueurs à l'avoir appris à leurs dépens.

Il n'est absolument pas question de toucher dans cet article aux règles liées à la cavalerie (hérésie!) mais la puissance de ces unités peut entraîner des dérives ennuyeuses comme des courses à l'armement menant à l'affrontement d'armées essentiellement composées d'unités montées. Et nous sommes beaucoup à regretter que l'infanterie passe au second plan.

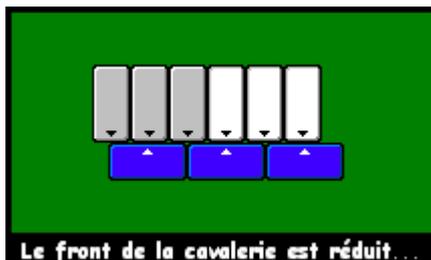
Voici donc quelques astuces pour lutter contre la cavalerie et rendre les champs de bataille moins dangereux pour nos précieuses brigades d'infanterie!

## Connais ton ennemi!

Lorsque je parle de cavalerie j'englobe essentiellement les unités de cavalerie classiques et les unités de chars.

La puissance de ces unités face à l'infanterie reposent sur deux points essentiels : leur *soclage* et leur capacité de mouvement.

Soclée en longueur, la cavalerie possède un front nettement plus petit que celui de l'infanterie (schéma) : cela lui permet ainsi de maximiser ses attaques tandis que l'infanterie voit les siennes minimisées. De fait la cavalerie prend un avantage certain sur les troupes à pied, avantage encore plus important lorsqu'il s'agit de chars (bonus de +1 en charge à découvert).



Le front de la cavalerie est réduit...

La capacité de déplacement de la cavalerie est une autre force.



La cavalerie bretonne charge! (par A. Ponte)

Sa vitesse de 30cm lui permet non seulement d'être plus rapide que l'infanterie (20cm) mais aussi d'ignorer le malus de -1 en commandement dû à la présence d'un ennemi à moins de 20cm lorsqu'il s'agit de charger.

Ainsi la cavalerie concentre deux atouts d'importance : la capacité de bien manoeuvrer et celle de frapper fort.

Notez que la plupart de ces commentaires (hors capacité de mouvement) sont applicables également aux Monstres qui sont soclés comme la cavalerie (géants, dragons-ogres, chevaucheurs de dragons, etc.).

Devant un tel déploiement de puissance l'on peut donc craindre que l'infanterie perde tout intérêt. Heureusement tel n'est pas le cas car voici quelques méthodes permettant de contrer la cavalerie.

## Tactiques anti-cavalerie

Les idées suivantes sont accessibles, au moins en partie, à toutes les armées : que l'on joue Nains, Morts-Vivants ou Elfes Noirs il est toujours possible de trouver un moyen de contrer les osts ennemis. Bien entendu chaque idée prise de façon isolée ne sera pas pleinement efficace, il est très important de les combiner pour obtenir un résultat optimum.

## Maximiser le soutien

L'infanterie est le seul type d'unité à pouvoir bénéficier de la règle de soutien au combat. La règle de base de Warmaster précise que l'on doit compter les soutiens après le retrait des pertes ce qui en limite grandement l'intérêt mais fort heureusement le tout récent *Warmaster annual* corrige tout cela. Il est désormais possible de compter les soutiens AVANT le retrait des pertes. N'oubliez pas cette règle qui permet à vos unités d'infanterie d'être un peu moins vulnérables aux charges de cavalerie.

Il est également important de se rappeler que certaines troupes sont moins vulnérables que d'autres, ainsi les guerriers du chaos, trolls, ogres et autres guerriers nains sont capables d'encaisser de nombreux dégâts et de gagner le combat grâce au soutien.

## Utiliser les couverts

L'une des grosses faiblesses de la cavalerie est son incapacité à franchir certains terrains (forêts, rivières et autres terrains difficiles) qui deviennent dès lors de véritables havres de paix pour l'infanterie. Retranchée elle peut rester une menace pour l'ennemi. D'autres éléments de terrain, telles que les collines, sont franchissables par la cavalerie mais permettent non seulement à l'infanterie d'être en défense (touche sur 5+ au lieu de 4+) mais également de supprimer le bonus de charge des cavaliers et des

chars. De telles positions stratégiques ne sont pas à négliger...

#### Sacrifier des unités

La tactique suivante est assez risquée mais lorsqu'elle réussit elle est très agréable à savourer. Elle consiste à envoyer un appât au devant de l'ennemi afin d'attirer sa cavalerie trop loin, la laissant ainsi vulnérable à une contre-attaque. Les unités de cavalerie légère (chevaucheurs de loups, chiens du chaos, etc.) voire même des volants font parfaitement l'affaire.

#### Artillerie

L'artillerie est une arme efficace contre la cavalerie. Sa longue portée (60cm pour les canons et autres catapultes) et sa puissance de feu (en général l'armure ennemie est annulée) sont parfaitement adaptées pour contrer les chevaliers lourds de l'adversaire. Il est ainsi intéressant de repousser la cavalerie par des tirs en espérant la rendre confuse (la catapulte à crânes excelle à ce petit jeu) ou du moins l'éloigner assez pour l'empêcher de charger au tour suivant. Les unités de tir classiques (arquebusiers, arbalétriers et autres archers) peuvent également jouer le même rôle mais leur faible portée comparée à celle de l'artillerie limite grandement leur efficacité.

Attention cependant, la principale faille de l'artillerie et des troupes de tir en général est qu'elles ne peuvent choisir leur cible, l'ennemi peut donc parfaitement brouiller vos portées en avançant des unités subalternes pour couvrir les mouvements de sa cavalerie.

#### Magie

La magie est certainement le moyen le plus efficace d'empêcher la cavalerie adverse de faire des ravages dans vos rangs. La diversité des sorts disponibles permet en plus de varier les plaisirs.

Les sorts classiques d'attaque (comme les boules de feu) peuvent ainsi jouer le même rôle que l'artillerie avec comme avantage

de pouvoir choisir sa cible.

D'autres sorts, peu intéressants au premier abord, se révèlent être d'une efficacité redoutable contre l'ennemi : le *Cri de Gork* permet ainsi de briser une brigade en repoussant l'une de ses unités et avec un peu de chance en la rendant confuse, le sort *Domination* des Elfes Noirs empêche une unité ennemie de se déplacer ou de charger, celui du *Maître des Bêtes*, toujours chez les Elfes Noirs, rend une unité confuse, etc. Tous les sorts repoussant les unités, gênant leur mouvement ou la chaîne de commandement ennemie sont à utiliser contre la cavalerie.

Notez qu'il est également possible de "booster" vos unités d'infanterie grâce aux objets magiques augmentant soit leurs attaques soit leurs défenses mais n'oubliez pas que leur nombre est limité et leurs effets temporaires.

Il est bien évident que les tactiques citées plus haut sont plus défensives qu'autre chose, elles servent principalement à empêcher la cavalerie ennemie de s'abattre sur vos lignes. Mais vous pouvez également les utiliser pour vous permettre de la frapper là où elle est la plus faible, sur ses flancs! Gardez à l'esprit qu'il vous faut à tout prix éviter de l'attaquer de front.

#### Limiter l'usage de la cavalerie

Il existe d'autres moyens de limiter le déploiement d'une trop grande cavalerie sur vos tables de jeu.

Une première méthode, la plus évidente, est de jouer sur des champs de bataille peu adaptés à la cavalerie : utilisez rivières, forêts, marais et autres terrains infranchissables pour créer un véritable cauchemar aux chevaliers et chars.

La deuxième méthode, la plus intéressante, est tout simplement d'utiliser des scénarii mettant en avant l'infanterie : sièges, prises d'objectifs situés dans des terrains interdits à la cavalerie, etc.

Enfin, une dernière méthode consiste à vous mettre d'accord avec votre

adversaire pour limiter l'utilisation de la cavalerie en imposant des quotas par exemple.

#### Conclusion

Malgré les apparences la cavalerie n'est pas toute puissante sur les champs de bataille Warmaster. J'espère que les quelques idées que j'ai pu développer dans cet article vous permettront de déployer des masses d'infanterie dans vos armées et, qui sait, de remporter de brillantes victoires.



Imglir se tenait au sommet de la colline qui surplombait le champ de bataille. Conformément au plan décidé la veille, il avait ordonné à plusieurs régiments de ses guerriers nains de prendre position au pied de la colline afin de profiter de l'avantage du terrain. Le général Boltror Croc d'Ours avait été clair : le seul moyen de résister à l'assaut des peaux-vertes était d'être plus malins qu'eux. Imglir ricana lorsqu'il aperçu enfin les chevaucheurs de sangliers se détourner de leur chemin pour se concentrer sur ces nains qui avaient l'audace de les narguer, l'artillerie naine n'aurait pas à souffrir de la menace de la cavalerie ennemie. Le nain descendit rapidement la colline pour rejoindre ses guerriers, le sang vert des Orques allaient bientôt couler à flot !



En attendant la version définitive de la liste d'armée des Comtes-Vampires, voici les propositions de la Tribune du Maître de Guerre.

# Comtes-Vampires

## Jack Desbordes

**Note générale :** les seigneurs et comtes-vampires sont en général mages et héros ou général, ils utilisent la portée de commandement du général ou du héros.

### Dragons de Sang

A quelques exceptions tous les morts-vivants des Dragons de Sang suivent les règles standard des morts-vivants.

#### 1- Ethérés

Les Nuées d'Esprits sont une combinaison de fantômes, de spectres, de revenants et de banshees. Ces créatures sont les esprits de guerriers depuis longtemps décédés, condamnés à hanter le monde des vivants pour l'éternité. Leur seule présence glace le sang des plus courageux aussi causent-elles la Terreur. Les Nuées d'Esprit sont si affamées des âmes de leurs ennemis qu'elles ne peuvent être repoussées par des tirs. Les nuées ignorent les terrains pour les combats et les mouvements mais pas pour les lignes de vue. Elles ne subissent jamais le -1 en commandement pour un terrain difficile. Elles comptent toujours leurs adversaires comme étant à découvert.

#### 2- Cris des Banshees

Les gémissements et les hurlements d'une Nuée d'Esprits peuvent glacer la moelle épinière d'un mortel, causant paralysie et crise cardiaque. Ils permettent aux Nuées de tirer jusqu'à 15cm depuis l'avant, l'arrière ou les côtés de leur socle. Il n'y a pas de sauvegarde d'armure contre les hurlements d'une Nuée, sauf si la cible est immunisée à la Terreur.

#### 3- Vivants

Ne suivent pas les règles des morts-vivants.

#### 4- Carrosse Noir

Cause la Terreur, ne peut pas être repoussé, ne peut pas former de brigade, blessure grave s'il a subi entre 3 et 5 blessures à la fin d'une phase de combat...

### Dragons de Sang

Troupes	Type	Att.	PdV	Arm.	Taille	Pts	M/M	Sp.
Archers Squelettes	Inf.	2/1	3	/	3	35	2/-	
Squelettes	Inf.	2	3	6+	3	30	-/4	
Gardes des Cryptes	Inf.	3	3	5+	3	60	1/-	
Banshees	Inf.	2/1	4	/	3	90	-/1	1,2
Chevaliers Noirs	Cav.	3	3	4+	3	110	1/-	
Mercenaires	Cav.	3	3	4+	3	110	-/2	3
Carrosse Noir	Mons.	6	6	3+	1	200	-/1	4

Personnage	Type	Attaques	Cmdt	Points	M/M	Sp.
Seigneur Dragon de Sang	Général	+3	9	155	1	5
Comte Dragon de Sang	Héros	+2	8	115	-/1	5
Nouv. Né Drag. de Sang	Héros	+2	8	95	-/1	6
Cauchemar Ailé	Monture	+2	/	+80	-/1	7
Dragon Zombie	Monture	+3/+3	/	+100	-/1	8

#### 5- Dragon de sang

Maître dans l'art du combat, général/mage avec un malus de -1 au jet de magie. Sorts des Comtes Vampires (voir *Warmag*). Le Seigneur Vampire peut relancer toutes ses attaques ratées pour une phase de corps à corps (incluant les Poursuites mais pas les Avances), une fois par bataille.

#### 6- Nouveau né Dragon de sang

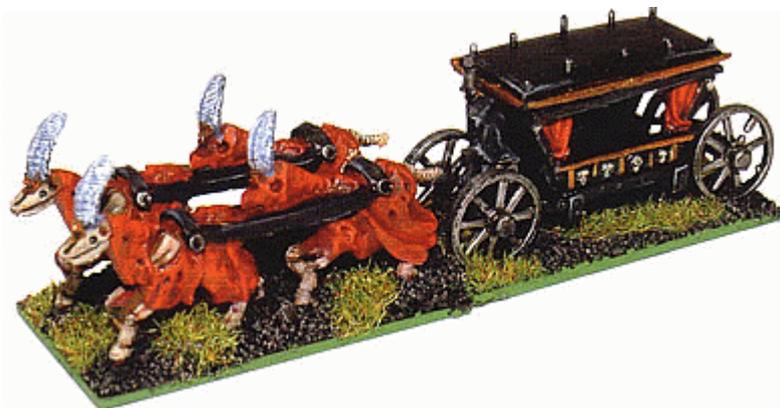
Pas de pouvoir de mage.

#### 7- Cauchemar ailé

Vol, +2 attaques, Terreur.

#### 8- Dragon Zombie

Vol, Terreur, +3 attaques, Haleine Corrosive (portée 20 cm, 3 Attaques).



## Lahmianes

A part les exceptions, tout les morts-vivants des Lahmianes suivent les règles des morts-vivants.

### 1- Ethérés

Les Nuée d'Esprits sont une combinaison de fantômes, de spectres, de revenants et de banshees. Ces créatures sont les esprits de guerriers depuis longtemps décédés, condamnés à hanter le monde des vivants pour l'éternité. Leur seule présence glace le sang des plus courageux aussi causent-elles la Terreur. Les Nuées d'Esprit sont si affamées des âmes de leurs ennemis qu'elles ne peuvent être repoussées par des tirs. Les nuées ignorent les terrains pour les combats et les mouvements mais pas pour les lignes de vue. Elles ne subissent jamais le -1 en commandement pour un terrain difficile. Elles comptent toujours leurs adversaires comme étant à découvert.

### 2- Cris des Banshees

Les gémissements et les hurlements d'une Nuée d'Esprits peuvent glacer la moelle épinière d'un mortel, causant paralysie et crise cardiaque. Ils permettent aux Nuées de tirer jusqu'à 15cm depuis l'avant, l'arrière ou les côtés de leur socle. Il n'y a pas de sauvegarde d'armure contre les hurlements d'une Nuée, sauf si la cible est immunisée à la Terreur.

### 3- Vivants

Ne suivent pas les règles des morts-vivants.

### 4- Loups Funestes

Bien que classés comme cavalerie, les loups funestes peuvent entrer dans les bois comme l'infanterie bien qu'ils ne puissent pas être en *défense*. Les loups funestes ne peuvent être en brigade qu'avec d'autres loups funestes. Ils ne peuvent recevoir d'objets magiques..

### 5- Carrosse Noir

Cause la Terreur, ne peut pas être repoussé, ne peut pas former de brigade, blessure grave s'il a subi entre 3 et 5 blessures à la fin d'une phase de combat...

### 6- Nuées de Chauves-Souris

Ce ne sont pas strictement des morts-vivants, elles ne sont donc pas soumises aux mêmes règles. Les chauves-souris volent et sont soclées comme l'infanterie.

## Lahmianes

Troupes	Type	Att.	PdV	Arm.	Taille	Pts	M/M	Sp.
Squelettes	Inf.	2	3	6+	3	30	2/-	
Gardes des Cryptes	Inf.	3	3	5+	3	60	-/2	
Banshees	Inf.	2/1	4	/	3	90	-/1	1,2
Nuée d'Esprits	Inf.	3	4	/	3	70	-/1	1
Chevaliers Noirs	Cav.	3	3	4+	3	110	-/2	
Soupirants	Cav.	3	3	4+	3	110	-/2	3
Loups Funestes	Cav.	3	3	6	3	4	-/-	4
Carrosse Noir	Mons.	6	6	3+	1	200	-/1	5
Nuée de Chauves-Souris	Mons.	2	3	6+	3	65	-/1	6

Personnage	Type	Attaques	Cmdt	Points	M/M	Sp.
Dame Lahmiane	Général	+2	10	230	1	7
Comtesse Lahmiane	Héros	+1	9	130	-/1	8
Nouv. Née Lahmiane	Héros	+1	8	80	-/1	9
Cauchemar Ailé	Monture	+2	/	+80	-/1	10
Dragon Zombie	Monture	+3/+3	/	+100	-/1	11

### 7- Dame Lahmiane

Séductrice de la Nuit : général/sorcière, utilise les sorts des comtes vampires. Le Seigneur Vampire peut forcer son adversaire à relancer un jet de commandement réussi, une fois par bataille.

### 8- Comtesse Lahmiane

Héroïne avec aussi la capacité de Sorcière.

### 9- Nouv. Née Lahmiane

Héroïne.

### 10- Cauchemar ailé

Vol, +2 attaques, Terreur.

### 11- Dragon Zombie

Vol, Terreur, +3 attaques, Haleine Corrosive (portée 20 cm, 3 Attaques).



## Nécrarques

A part les exceptions, tout les morts-vivants des Nécrarques suivent les règles des morts-vivants.

### 1- Zombies

Doivent charger par initiative car ils sont affamés de chair fraîche.

### 2- Ethérés

Les Nuée d'Esprits sont une combinaison de fantômes, de spectres, de revenants et de banshees. Ces créatures sont les esprits de guerriers depuis longtemps décédés, condamnés à hanter le monde des vivants pour l'éternité. Leur seule présence glace le sang des plus courageux aussi causent-elles la Terreur. Les Nuées d'Esprit sont si affamées des âmes de leurs ennemis qu'elles ne peuvent être repoussées par des tirs. Les nuées ignorent les terrains pour les combats et les mouvements mais pas pour les lignes de vue. Elles ne subissent jamais le -1 en commandement pour un terrain difficile. Elles comptent toujours leurs adversaires comme étant à découvert.

### 3- Cris des Banshees

Les gémissements et les hurlements d'une Nuée d'Esprits peuvent glacer la moelle épinière d'un mortel, causant paralysie et crise cardiaque. Ils permettent aux Nuées de tirer jusqu'à 15cm depuis l'avant, l'arrière ou les côtés de leur socle. Il n'y a pas de sauvegarde d'armure contre les hurlements d'une Nuée, sauf si la cible est immunisée à la Terreur.

### 4- Loups Funestes

Bien que classés comme cavalerie, les loups funestes peuvent entrer dans les bois comme l'infanterie bien qu'ils ne puissent pas être en *défense*. Les loups funestes ne peuvent être en brigade qu'avec d'autres loups funestes. Ils ne peuvent recevoir d'objets magiques..

### 5- Carrosse Noir

Cause la Terreur, ne peut pas être repoussé, ne peut pas former de brigade, blessure grave s'il a subi entre 3 et 5 blessures à la fin d'une phase de combat...

### 6- Chauves-Souris Vampires

Ce ne sont pas strictement des morts-vivants, elles ne sont donc pas soumise aux mêmes règles. Les chauves-souris vampires volent.

## Nécrarques

Troupes	Type	Att.	PdV	Arm.	Taille	Pts	M/M	Sp.
Squelettes	Inf.	2	3	6+	3	30	2/-	
Zombies	Inf.	2	4	/	3	50	2/-	1
Gardes des Cryptes	Inf.	3	3	5+	3	60	-/2	
Nuée d'Esprits	Inf.	3	4	/	3	70	-/1	2
Banshees	Inf.	2/1	4	/	3	90	-/1	2,3
Chevaliers Noirs	Cav.	3	3	4+	3	110	-/2	
Loups Funestes	Cav.	3	3	6	3	4	-/-	4
Carrosse Noir	Mons.	6	6	3+	1	200	-/1	5
Chauves-Souris Vampires	Mons.	2	3	6+	3	65	-/1	6
Dragon Zombie	Mons.	5/3	6	5+	1	250	-/1	7

Personnage	Type	Attaques	Cmdt	Points	M/M	Sp.
Seigneur Nécrarque	Général	+1	9	165	1	8
Comte Nécrarque	Sorcier	0	8	105	-/1	8
Nouveau Né Nécrarque	Sorcier	0	8	85	-/1	8
Cauchemar Ailé	Monture	+2	/	+80	-/1	9
Dragon Zombie	Monture	+3/+3	/	+100	-/1	10

### 8- Nécrarques

Nécromanciens émérites : peuvent relancer une fois par partie un jet de magie ratée, sauf pour les nouveaux nés qui sont des mages normaux).

### 9- Cauchemar ailé

Vol, +2 attaques, Terreur.

### 10- Dragon Zombie

Vol, Terreur, +3 attaques, Haleine Corrosive (portée 20 cm, 3 Attaques).



## Stryges

A part les exceptions, tout les morts-vivants des Stryges suivent les règles des morts-vivants.

### 1- Goules

Ce ne sont pas strictement des morts-vivants, elles ne sont donc pas soumises aux mêmes règles. Le goût des goules pour la chair est tel que les goules doivent charger par initiative. Cependant les goules ne peuvent pas avancer après un combat victorieux.

### 2- Ethérés

Les Nuée d'Esprits sont une combinaison de fantômes, de spectres, de revenants et de banshees. Ces créatures sont les esprits de guerriers depuis longtemps décédés, condamnés à hanter le monde des vivants pour l'éternité. Leur seule présence glace le sang des plus courageux aussi causent-elles la Terreur. Les Nuées d'Esprit sont si affamées des âmes de leurs ennemis qu'elles ne peuvent être repoussées par des tirs. Les nuées ignorent les terrains pour les combats et les mouvements mais pas pour les lignes de vue. Elles ne subissent jamais le -1 en commandement pour un terrain difficile. Elles comptent toujours leurs adversaires comme étant à découvert.

### 3- Cris des Banshees

Les gémissements et les hurlements d'une Nuée d'Esprits peuvent glacer la moelle épinière d'un mortel, causant paralysie et crise cardiaque. Ils permettent aux Nuées de tirer jusqu'à 15cm depuis l'avant, l'arrière ou les côtés de leur socle. Il n'y a pas de sauvegarde d'armure contre les hurlements d'une Nuée, sauf si la cible est immunisée à la Terreur.

### 3- Vivants

Ne suivent pas les règles des morts-vivants.

### 5- Loups Funestes

Bien que classés comme cavalerie, les loups funestes peuvent entrer dans les bois comme l'infanterie bien qu'ils ne puissent pas être en *défense*. Les loups funestes ne peuvent être en brigade qu'avec d'autres loups funestes. Ils ne peuvent recevoir d'objets magiques..

## Stryges

Troupes	Type	Att.	PdV	Arm.	Taille	Pts	M/M	Sp.
Squelettes	Inf.	2	3	6+	3	30	-/4	
Gardes Goules	Inf.	4	4	5+	3	90	-/2	1
Goules	Inf.	4	4	/	3	60	2/-	1
Nuée d'Esprits	Inf.	3	4	/	3	70	-/1	2
Banshees	Inf.	2/1	4	/	3	90	-/1	2,3
Strygani	Inf.	3	3	6+	3	45	-/-	4
Loups Funestes	Cav.	3	3	6	3	4	-/-	5
Géant Squelette	Mons.	6	4	4+	1	125	-/1	6
Chauves-Souris Vampires	Mons.	2	3	6+	3	65	-/1	7
Nuée de Chauves-Souris	Mons.	2	3	6+	3	65	-/1	8

Personnage	Type	Attaques	Cmdt	Points	M/M	Sp.
Seigneur Stryge	Général	+6	9	155	1	9
Comte Stryge	Héros	+4	8	105	-/1	9
Nouveau Né Stryge	Héros	+2	8	80	-/1	9

### 6- Géant Squelette

Terreur, -1 au commandement.

### 7- Chauves-Souris Vampires

Ce ne sont pas strictement des morts-vivants, elles ne sont donc pas soumise aux mêmes règles. Les chauves-souris vampires volent.

### 8- Nuée de Chauves-Souris

Vol. Sont sociées comme l'infanterie.

### 9- Stryges

Ne peuvent pas porter d'artefact magique, Sorts des comtes vampires.



## Von Carstein

A part les exceptions, tout les morts-vivants des Von Carstein suivent les règles des morts-vivants.

### 1- Vivants

Ne suivent pas les règles des morts-vivants.

### 2- Zombies

Doivent charger par initiative car ils sont affamés de chair fraîche.

### 3- Ethérés

Les Nuée d'Esprits sont une combinaison de fantômes, de spectres, de revenants et de banshees. Ces créatures sont les esprits de guerriers depuis longtemps décédés, condamnés à hanter le monde des vivants pour l'éternité. Leur seule présence glace le sang des plus courageux aussi causent-elles la Terreur. Les Nuées d'Esprit sont si affamées des âmes de leurs ennemis qu'elles ne peuvent être repoussées par des tirs. Les nuées ignorent les terrains pour les combats et les mouvements mais pas pour les lignes de vue. Elles ne subissent jamais le -1 en commandement pour un terrain difficile. Elles comptent toujours leurs adversaires comme étant à découvert.

### 4- Cris des Banshees

Les gémissements et les hurlements d'une Nuée d'Esprits peuvent glacer la moelle épinière d'un mortel, causant paralysie et crise cardiaque. Ils permettent aux Nuées de tirer jusqu'à 15cm depuis l'avant, l'arrière ou les côtés de leur socle. Il n'y a pas de sauvegarde d'armure contre les hurlements d'une Nuée, sauf si la cible est immunisée à la Terreur.

### 5- Loups Funestes

Bien que classés comme cavalerie, les loups funestes peuvent entrer dans les bois comme l'infanterie bien qu'ils ne puissent pas être en *défense*. Les loups funestes ne peuvent être en brigade qu'avec d'autres loups funestes. Ils ne peuvent recevoir d'objets magiques...

### 6- Carrosse Noir

Cause la Terreur, ne peut pas être repoussé, ne peut pas former de brigade, blessure grave s'il a subi entre 3 et 5 blessures à la fin d'une phase de combat...

### 7- Chauves-Souris Vampires

Ce ne sont pas strictement des morts-vivants.

## Von Carstein

Troupes	Type	Att.	PdV	Arm.	Taille	Pts	M/M	Sp.
Arbalétriers Sylvaniens	Inf.	3/1	3	/	3	55	2/-	1
Milice Sylvanienne	Inf.	3	3	6+	3	45	2/-	1
Zombies	Inf.	2	4	/	3	50	-/-	2
Squelettes	Inf.	2	3	6+	3	30	-/4	
Gardes des Cryptes	Inf.	3	3	5+	3	60	-/2	
Nuée d'Esprits	Inf.	3	4	/	3	70	-/1	3
Banshees	Inf.	2/1	4	/	3	90	-/1	3,4
Chevaliers Noirs	Cav.	3	3	4+	3	110	-/2	
Loups Funestes	Cav.	3	3	6	3	4	-/-	5
Carrosse Noir	Mons.	6	6	3+	1	200	-/1	6
Chauves-Souris Vampires	Mons.	2	3	6+	3	65	-/1	7
Nuée de Chauves-Souris	Mons.	2	3	6+	3	65	-/1	8

Personnage	Type	Attaques	Cmdt	Points	M/M	Sp.
Seigneur Von Carstein	Général	+2	9	160	1	9
Comte Von Carstein	Héros	+1	8	105	-/1	9
Nouveau Né Carstein	Héros	+1	8	80	-/1	9
Cauchemar Ailé	Monture	+2	/	+80	-/1	10
Dragon Zombie	Monture	+3/+3	/	+100	-/1	11

Elles ne sont donc pas soumises aux mêmes règles. Les chauves-souris vampires volent.

### 9- Cauchemar ailé

Vol, +2 attaques, Terreur.

### 8- Nuée de Chauves-Souris

Vol. Sont soclées comme l'infanterie.

### 10- Dragon Zombie

Vol, Terreur, +3 attaques, Haleine Corrosive (portée 20 cm, 3 Attaques).

### 9- Von Carstein

Peut se changer en chauve-souris (vol), mage sauf les nouveaux nés, Sorts des comtes vampires.



## Sorts de Comtes-Vampires

### Invocation des Morts

**Difficulté : 5+, Portée : 30cm**

Sur un signe du Sorcier, les corps désarticulés qui jonchent le champ de bataille se relèvent pour continuer le combat par delà la tombe.

Ce sort peut être lancé que s'il y a un combat à moins de 30 cm du sorcier. Il n'est pas nécessaire que le sorcier puisse voir le combat.

En cas de succès, une nouvelle unité de 3 socles de zombies est créée. Elle est placée dans un corps à corps existant à moins de 30 cm du sorcier. Elle peut être placée sur l'avant, les flancs, l'arrière ou autour de l'ennemi. Si la place manque, l'unité doit être placée au contact d'au moins une des unités amies en combat de manière à pourvoir la soutenir où cela est possible. Les morts invoqués ne comptent pas comme ayant chargé le tour où ils sont invoqués et ils sont ignorés lors du calcul des points de victoire.



### Danse Macabre de Vanhel

**Difficulté : 5+, Portée : 40cm**

D'un geste de ses mains, le sorcier insuffle un nouvelle énergie à un régiment de morts et les lance dans la bataille.



Ce sort peut être lancé sur toute unité morts-vivants, à l'exception des goules, de l'artillerie et des machines de guerre (c'est à dire le Carrosse Noir). La Nécromancien n'a pas besoin de voir l'unité sur laquelle il lance le sort. L'unité peut alors faire un mouvement à pleine vitesse (demi vitesse si elle est en formation irrégulière), et peut charger si elle le désire. Aucun jet de commandement n'est requis pour ce mouvement. Une unité ne peut bénéficier que d'une Danse Macabre par tour.

### Main de Poussière

**Difficulté : 6+, Portée : contact**

Ce sort ne peut être lancé que si le nécromancien a rejoint une unité engagée au corps à corps. L'unité cible qui touche l'unité rejointe par le nécromancien subit D6 attaques. Les touches faites sont reportées dans le 1<sup>o</sup> round de corps à corps suivant et comptent comme ayant été infligées durant le combat.



### Vieillessement

**Difficulté : 4+, Portée : 30cm**

Le Nécromancien lève une main décharnée et prononce une malédiction sur ses ennemis, les faisant vieillir, blanchir et mourir.

Le Nécromancien doit voir sa cible et le sort ne peut être lancé sur une unité engagée au corps à corps. La cible commence à vieillir rapidement, le poids des ans se faisant lourdement sentir sur ses épaules. Jusqu'à la fin du prochain tour adverse, la cible subit une pénalité de -1 en commandement et son mouvement est réduit de moitié (même en charge). Une unité ne peut subir qu'un Vieillessement par tour.

Quand les Vampires affrontent Khemri ce sont des hordes de Morts-Vivants qui combattent pour le bon plaisir de leurs maîtres...

## Retour aux Origines

### François Bruntz

La Tribune du Maître de Guerre vous propose de revivre l'aventure de la Lahmiane Anne de la Tour dont le désir de retour aux origines provoqua la destruction.

Chassée par les sujets de son mari, la vampire décida de contempler sa terre natale : elle traversa donc la Bretagne en se constituant une force de morts assez importante pour lui permettre de vaincre les armées de Khemri qui tenteraient sans aucun doute de l'empêcher de réaliser son rêve.

Anne prit d'assaut une ancienne tour de garde de Khemri surveillée par une petite force de Morts-Vivants. Son armée détruisit sans peine la garnison avant que les renforts ne puissent intervenir, lorsque les forces de Khemri arrivèrent ils trouvèrent la tour aux mains de la vampire. Les Morts-Vivants affrontèrent les Morts-Vivants. Anne prit le dessus sur ses ennemis et elle put continuer son périple vers la terre de ses origines, on n'entendit plus jamais parler d'elle.

Pour revivre cette bataille nous vous proposons le scénario "*Tenir la passe!*" qui est une adaptation du scénario *Warhammer Fantasy Battle* présenté dans le *White Dwarf 102*.

Le joueur défenseur doit choisir ses troupes dans la liste d'armée de Khemri.

Le joueur attaquant doit choisir ses troupes dans la liste d'armée des Lahmianes qui vous est présentée dans ce numéro de la Tribune du Maître de Guerre.



La duchesse Anne de la Tour contemplant le désert.

Un vent sec fouettait son visage gracieux et les souvenirs menaçaient de submerger sa conscience. Le soleil s'était couché depuis plusieurs heures déjà et l'obscurité enveloppait les dunes qui s'étendaient à perte de vue.

- Ma Dame? s'enquit l'un des suivants d'Anne. L'écuyer bretonnien était complètement sous le charme de la veuve du duc Bertrand, depuis leur départ du duché il semblait n'avoir jamais remarqué la pâleur de sa maîtresse et les étranges compagnons dont elle s'entourait. Il ne vivait que pour son bon plaisir.

Anne se tourna vers lui et une fois encore il fut subjugué par son élégance et sa beauté. Son regard le transperça, elle semblait pouvoir lire jusqu'aux tréfonds de son âme. Hésitant il reformula sa question.

- Quels sont vos ordres, noble née?

Un sourire cruel naquit sur ses lèvres et l'écuyer, hypnotisé, ne vit pas les longues canines étinceler à la lumière de la lune.

- Je veux revoir la terre de mes origines, murmura-t-elle d'une voix douce et froide. Mais je sais que les anciens ennemis de ma race seront là pour m'en empêcher.

Le regard d'Anne se fixa sur une tour en ruines dont la silhouette se découpait à l'horizon, antique sentinelle de Khemri, la grande ennemie de sa race. La Lahmiane savait qu'à l'ombre de cette construction s'éveillaient déjà les gardiens de Khemri, des êtres qui ne pouvaient ignorer sa présence. Elle savait également qu'une armée de squelettes devait déjà être en route pour mettre fin à son existence mais elle n'en avait cure. Elle pouvait les prendre de vitesse et ainsi s'enfoncer encore plus loin dans le désert, retourner sur les lieux mêmes où jadis elle et les siens vivaient heureux.

A la mort du duc, Anne avait espéré pouvoir s'emparer du pouvoir facilement. Il avait déjà été si aisé de séduire le noble bretonnien et de réduire sa volonté en esclavage. Mais la populace superstitieuse n'avait jamais accepté la nouvelle épouse ducale, son teint pâle et ses apparitions uniquement nocturnes avaient rapidement suscité des rumeurs plus ou moins hostiles. Les sujets du duc avaient chassé sa veuve, Anne avait dû fuir devant la foule hystérique. Elle avait traversé la Bretagne, réveillant les morts sur son passage et créant une armée assez puissante pour l'escorter vers Khemri, là où tout avait commencé.

- Que mes créatures se tiennent prêtes, ordonna-t-elle. Nous devons écraser les veilleurs avant qu'ils ne reçoivent des renforts!

Le regard d'Anne brillait d'une lueur maléfique et alors que ses ordres étaient transmis à ses forces elle leva les yeux vers le ciel nocturne, bientôt elle reverrait la terre de ses origines.



## Tenir la passe!

### Description

La garnison d'une forteresse de frontière doit contenir l'avancée d'une puissante armée ennemie le temps que des renforts la rejoignent.

### Choix des armées en jeu

Le défenseur choisit deux armées de 1000 points chacune, l'une représente la garnison tandis que l'autre représente les renforts. L'attaquant choisit une armée de 1500 points.

### Champ de bataille

Les décors du champ de bataille peuvent être installés normalement à l'exception d'une tour de garde ou d'un bastion à placer dans la zone de déploiement du défenseur.

### Déploiement

Le défenseur déploie en premier sa garnison dans sa zone de déploiement (voir carte).

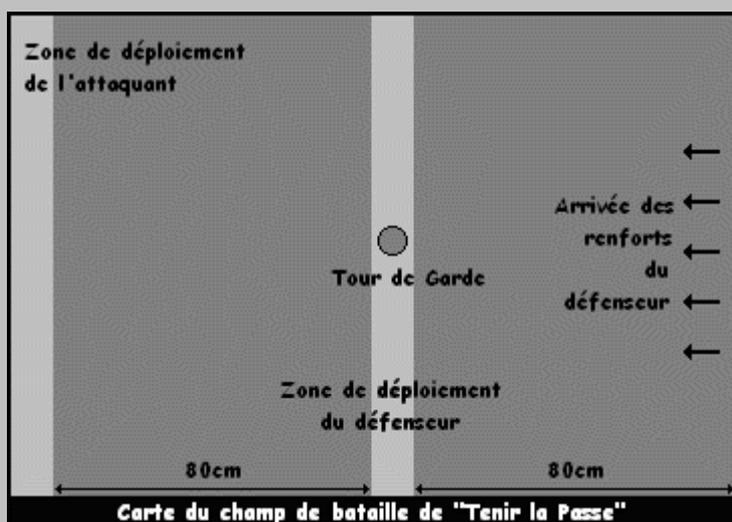
L'attaquant peut ensuite déployer son armée dans sa zone de déploiement (voir carte).

Au début du troisième tour, le défenseur peut faire entrer ses renforts par son bord de table (voir carte).

### Conditions de victoire

A partir du sixième tour, au début du tour de l'attaquant, s'il n'y a aucune unité du défenseur dans la zone de déploiement de la garnison alors l'attaquant est déclaré vainqueur.

Si au neuvième tour l'attaquant n'a pas rempli ses conditions de victoire alors le défenseur est déclaré vainqueur.



### Ce qu'il s'est passé

La duchesse de la Tour, Lahmiane de son état, n'avait pas fait tout ce chemin vers Khemri pour se faire arrêter par d'antiques créatures que l'histoire elle-même avait oublié.

Elle ordonna à ses troupes de faire face aux hordes de squelettes lui barrant le passage.

Son objectif était réduire en poussière la petite force de l'antique tour de garde avant que des renforts ne puissent intervenir.

Le temps jouait contre elle, elle prit donc la tête de ses troupes rapides pour prendre l'ennemi de vitesse. Sa cavalerie, composée de chevaliers noirs, de soupirants et de loups funestes, s'abattit sur les lignes des défenseurs de Khemri tel un ouragan et rapidement les lanciers squelettes furent mis en déroute. Le reste des troupes de la garnison de la vieille tour de garde fut balayé par l'infanterie de la duchesse qui suivait de près sa cavalerie. Lorsque les renforts de Khemri arrivèrent sur le champ de bataille se fut pour trouver l'armée de la Lahmiane en bon ordre de bataille...

Après sa rapide victoire, La duchesse de la Tour mena son armée au cœur de Khemri et on perdit toute trace d'elle jusqu'à ce jour...



Quelques unes des unités qui donnent des cauchemars aux adversaires de Khemri (A. Ponte)

Le terrible Roi des Tombes Yacomeinos prépare sa revanche sur l'Empire qui a osé lui tenir tête. Un rapport de bataille vindicatif !

# La revanche de Yacomeinos

MARC ADDA

(Ndrc : Pour le seul lecteur qui n'aurait pas compris, il y a un jeu de mot dans le nom du général mort-vivant !).

Après de longs mois à ruminer sa dernière défaite ignominieuse contre l'infâme Comte-électeur Ulrich Ahenkrevé, défaite dont je tairais l'ampleur, juste pour dire que l'armée impériale s'en était sortie intacte, Yacomeinos décida de lever une nouvelle armée d'entre les morts. Il terminait sa récolte funeste près d'un village, désormais désert, situé au pied d'une colline douce entourée d'une morne plaine, lorsque se pointa l'armée impériale dudit Comte.



L'artillerie de Yacomeinos est en place! (photo par Marc Adda)

Rémi Bérenger et votre serviteur avons joué une partie pour un budget de 1800 points. Il faut ajouter, au vu des effectifs des deux camps qu'il y eut un malentendu vite résolu concernant les mini-maxi des deux armées. L'armée impériale utilisait les mini-maxi doublés, pas l'armée des Mort-Vivants. Tout cela pour expliquer pourquoi j'avais pris aussi peu de prêtres-liches.

### Règles maison

Nous utilisons les règles maison suivantes : Le soutien est pris en compte avant l'enlèvement des pertes du corps à corps. Un socle combat celui avec qui il a le plus de surface de contact.

Une unité ne peut charger en prise de flanc que si la cible ne peut la voir (hors zone de vue).

Une unité prise de flanc et survivant au premier round de combat peut se retourner face à son adversaire, a condition qu'elle ne combat pas déjà un ennemi de face.

### Sur les starting block

Yacomeinos avait réorganisé son armée pour la rendre vraiment terrible, bien que celle-ci était encore composée de bric et de broc, bref, un amalgame de tout ce qu'un général mort-vivant peut rassembler. Il décida de se concentrer sur le village, en plaçant derrière 5 régiments d'archers, épaulés à leur gauche de 3 régiments de

piétons quelconques. Complètement à la gauche du champ de bataille, les carcasses de vautours dominaient la colline située derrière le village. A droite du même village, une brigade d'artillerie soutenue par un géant et un régiment de squelettes. Enfin, le majestueux Sphinx et trois régiments de chars formeraient la brigade de choc, soutenue par deux régiments de cavaliers. Pour l'occasion, l'un des prêtres-liches a réussi à dompter un de ces terrifiants dragon et comptait bien s'en servir.

En face, le Comte Ulrich Ahenkrevé déployait deux brigades d'infanterie mixte, tireurs devant, hallebardiers derrière, encadrant un groupe de flagellants et une brigade d'artillerie composée de deux batteries de canons et d'un feu d'enfer. Tous cela faisait face au village. Sur leur gauche, deux régiments de pistoliers et trois régiments de chevaliers formaient le fer de lance impérial. Deux régiments d'arbalétriers protégeaient leur flanc gauche.

### Le coup d'envoi est donné !

Yacomeinos donne le coup d'envoi. Les archers squelettes prennent position dans le village, alors que l'artillerie s'avance à droite du village. La brigade de chars accompagnée du Sphinx longe leur flanc droit.

### Ordre de bataille impérial

Général

- 1 Héros
- 2 Sorciers
- 4 unités d'Hallebardiers
- 4 unités d'Arbalétriers
- 2 unités Arquebusiers
- 1 unité de Flagellants
- 3 unités de Chevaliers
- 2 unités Pistoliers
- 1 batterie de Feux d'enfer
- 2 batteries de Canons

### Ordre de bataille des Mort-Vivants

Général

- 2 Prêtres-liches
- 1 Dragon Zombie
- 4 unités de Squelettes
- 5 unités d'Archers squelettes
- 2 unités de Cavaliers squelettes
- 3 unités de Chars squelettes
- 1 unité de Charognards
- 1 Géant squelette
- 1 Sphinx
- 1 batterie de Catapultes à Crânes
- 1 batterie de Balistes à ossements



La brigade de cavalerie fait de même, légèrement en retrait. Du haut de leur colline, les charognards s'élancent et tombent à ailes raccourcies sur la brigade d'artillerie impériale. Une batterie de canon et un feu d'enfer mitraillent les volatiles, et ces derniers subissent des pertes. La mêlée ne laisse aucune chance aux canons, qui disparaissent au premier choc, mais infligent suffisamment de pertes aux charognards pour que ces derniers ne soient plus que l'ombre d'eux-mêmes. Les derniers survivants frappent le flanc du feu d'enfer et le détruisent. Ils décident de ne pas se replier et se retrouvent ainsi comme un cheveu sur la soupe au milieu du dispositif ennemi.

L'armée impériale avance alors comme un seul homme. Les arbalétriers sur le flanc droit (vu du côté des squelettes) avancent dans la rocaille, mais leurs mouvements sont lents à cause du terrain ne favorisant pas la manœuvre.

Les pistoliens se rapprochent des chars squelettes, et les chevaliers des cavaliers squelettes. Par contre, la présence des derniers charognards fait tellement d'effet que l'infanterie impériale en reste paralysée. Seuls les flagellants auront un peu de présence d'esprit pour aller les dégager, mais mettront bien du temps.

Pendant ce temps, on a affaire à un vrai duel de projectiles entre les archers squelettes, à l'abri en bordure du village, qui mitraillent d'un feu nourri les brigades d'infanterie impériale qui feront mine d'avancer, et la batterie de canon impériale qui pilonne ces mêmes archers.

### **Le peloton de tête rencontre une vive opposition**

Pendant ce temps, sur le flanc droit, se déroule un affrontement qui ne laisse personne indifférent. Les chars s'approchent à portée de tir des deux régiments de pistoliens, et, soutenus par l'artillerie, éliminent la moitié de leur effectif par un tir bien ajusté. Leur repli est tel qu'il resteront planqués au fond du champ de bataille, n'osant s'approcher de qui que ce soit.

Les chevaliers ripostent en frappant de plein fouet les deux cavaleries squelettes, qui, non seulement ne font pas le poids, mais n'infligent quasiment aucune pertes à l'ennemi. Pendant que deux régiments de chevaliers terminent les derniers cavaliers squelettes, la troisième en profite pour charger une unité de chars, qui elle aussi ne fera pas long feu. Bilan du premier choc : 2 régiments de cavaliers et 1 régiment de chars détruits contre aucune perte du côté des chevaliers.

La riposte ne se fait pas attendre. Les deux régiments de chars squelettes restants, toujours assistés du Sphinx, réclament vengeance, et fondent sur le régiment de chevaliers qui s'était séparé de sa brigade. Mal lui en a pris, car la charge des régiments de chars et du Sphinx, soutenue par l'intervention du prêtre-liche monté sur dragon, le résultat est sans appel. Le régiment de chevaliers est exterminé par tout ce déploiement de moyens, mais malgré leur bannière de protection, l'un des régiments de chars subit des pertes. Profitant de la situation, les chars exploitent en chargeant

les deux autres unités de chevaliers. Les pertes sont effroyables des deux côtés. Les chevaliers sont balayés, et les chars perdent la moitié de leur effectif. Les survivants reculent face aux tirs des arbalétriers qui s'étaient déployés dans la zone rocailleuse sur le flanc droit du champ de bataille, mais pourront se mettre à l'abri.

### **Grosse fatigue dans l'équipe impériale**

Pendant ce temps, Ulrich Ahenkrevé tente désespérément de se défaire de sa mauvaise habitude de commander autre chose que des bières, et péniblement ordonne à l'infanterie d'avancer par petit groupes face aux archers squelettes tenant toujours le village pilonné par les canons. Le Sphinx se lance alors dans une charge héroïque, épaulé par le prêtre-liche dominant sur son dragon. Cette équipée sauvage et démoniaque se révèle être invincible, semant la terreur dans les rangs impériaux. Un véritable nettoyage par le vide s'opère, maintenant que l'armée impériale est morcelée.

### **Le vainqueur s'approche de la ligne d'arrivée**

La fin de la bataille approche. Les archers et l'artillerie squelettes infligent de lourdes pertes sur l'infanterie impériale pendant que ces mêmes archers subissent des pertes légères de la part du tir des canons et des arbalétriers et arquebusiers.

L'infanterie impériale lance un dernier baroud d'honneur sous la forme d'une charge d'hallebardiers sur une unité d'archers squelette située en bordure du village. Le combat tourne à l'avantage des archers squelettes, profitant de l'abri du village, qui décident de poursuivre les hallebardiers jusqu'à la destruction complète de ces derniers.

Le Sphinx, quant à lui, continue de nettoyer le terrain, et après avoir éliminé deux restes d'unités, l'armée impériale choisit la survie dans une fuite peu glorieuse.



Les charognards s'en prennent à l'artillerie impériale (photo Marc Adda)

En attendant l'extension de combat navale pour Warmaster, simulez des affrontements maritimes grâce à l'excellent Man O'War.

## Man O'War

**Benoît Dumeaux**

### Les différentes flottes

Les flottes qui s'affrontent sont les suivantes : Elfes Noirs, Impériales, Orques, Elfes (Elfes des Mers), Naines, Bretonniennes, Nordiques, Skavens, Nains du Chaos, Chaos.

Des monstres marins entrent aussi en jeu comme le Kraken, le Léviatan Noir, le Megalodon...

### Les extensions

*Mer de Sang* introduit les troupes aériennes, les flottes Nordiques et les monstres marins et *Fléau des Mers* introduit la flotte des Nains du Chaos, des Skavens et du Chaos.

Les règles pour les Nécromanciens et les Flottes Morts Vivantes sont parus dans le *Citadel Journal* (l'annuaire officiel de GW en Angleterre).

D'autres extensions sont parues dans le *Citadel Journal* qui concernent les Nains, les Elfes, les Orques et les Elfes Noirs. A mon avis elle rééquilibre le jeu car Fléau des Mers avait vraiment fait des ravages...

Voici l'un des meilleurs jeux que n'ait jamais produit GW, la stratégie est omniprésente, le thème et l'ambiance sont superbes, malgré tout il a été largement délaissé par GW.



La flotte Naine affronte les Elfes Noirs (photo Benoît Dumeaux)

L'une des causes est sûrement le fait qu'il ne leur rapporté pas assez d'argent, car le nombre de bateaux pour une flotte moyenne n'est que d'une dizaine. Une autre cause est le fait qu'il n'y ai pas eu beaucoup d'articles dans *White Dwarf* surtout dans le WD français ce qui a entraîné le délaissement des joueurs. Enfin les choix de troupes est limité et

certains joueurs ont eu l'impression d'avoir fait le tour du jeu.

Le système de règle de Man O'War est très simple et le fait de jouer en simultané nous met en présence d'une vraie partie d'échec, chacun tentant de contrer l'autre. Les parties deviennent très tactiques même plus tactiques qu'à Warhammer Battle...

Les figurines elles, ne sont pas dures à peindre et donnent, une fois les voiles collées, un bon look.



Les figurines de Man O'War sont superbes... (photo par B. Dumeaux)

### Man O'War sur le web

Man O'War est présent sur le web par l'intermédiaire de [manowar\\_fr](http://manowar_fr), une liste de diffusion hébergée par Yahoo! Groups.

L'inscription se fait via l'URL suivante :

[http://fr.groups.yahoo.com/group/manowar\\_fr/](http://fr.groups.yahoo.com/group/manowar_fr/)