

La Tribune du Maître de Guerre  
Ecole Militaire d’Aldorf

# L’Art du Commandement

WARMASTER



François  
BRUNTZ

La capacité à bien manoeuvrer son armée est la clé de la victoire à Warmaster. Or rien ne peut se faire à ce niveau sans une bonne chaîne de commandement, ce qui rend les personnages si importants dans le jeu.



## RAPPELS

Le statut des personnages à Warmaster est fondamentalement différent de celui de jeux comme Warhammer Fantasy Battle.

En effet si un personnage peut donner des ordres, il ne peut combattre seul (il doit rejoindre une unité amie pour lui apporter ses boni), il ne bloque pas les lignes de vue et ne peut pas être pris comme cible par les tirs ou charges ennemis. S’il se trouve sur le chemin d’une unité adverse, un personnage doit rejoindre une unité amie à moins de 30cm (à défaut il est tué). Si l’unité qu’il a rejoint se fait détruire, il périt lui-aussi.

Notez que si cet article est dédié à Warmaster, son contenu est applicable à Battle of Five Armies et Warmaster Ancients (à quelques détails près).

## LES CLASSES

Le statut des personnages à Warmaster est fondamentalement différent de celui de jeux comme Warhammer Fantasy Battle.

On distingue trois classes de personnage.

Le **général** est le chef suprême de l’armée. Le plus souvent il bénéficie de la meilleure valeur de commandement ainsi que de la possibilité de donner des ordres sur tout le champ de bataille. Si jamais le général rate un test de commandement la phase d’ordre prend immédiatement fin : on comprend dès lors l’intérêt de faire d’abord donner ses ordres par les héros et sorciers pour finir par lui.

Plus important encore, sa mort est synonyme de défaite automatique et met fin à la partie.

Du fait de ces caractéristiques on trouvera le général partout où l’armée a besoin de recevoir des ordres clairs, précis et efficaces. Ainsi c’est bien souvent au centre de la ligne de bataille, là où il pourra donner facilement des ordres à un maximum d’unités, que le général sera déployé.

Il est souvent recommandé de ne pas impliquer son général dans des combats à l’issue aléatoire (sa perte serait fatale à l’armée).

Les **héros** sont les officiers et autres personnages d’importance de l’armée. Ils bénéficient en général d’une valeur de commandement un peu moins bonne que celle de leur supérieur hiérarchique mais d’un rayon de commandement de 60cm qui les rend importants sur le champ de bataille.



Face à face tendu... (A. Ponte)

Du fait de leur importance moindre par rapport au général, ce sont les héros qui seront chargés de se lancer dans des combats risqués, ceci afin d’apporter aux troupes amies leur précieux bonus d’attaque. A moins d’avoir un plan précis, il est raisonnable de leur assigner le commandement des ailes de l’armée.

Les **sorciers** représentent une caste à part. Ils ont souvent une valeur de commandement modeste et leur rayon de commandement n’est que de 20cm. Mais ils sont les seuls (ou presque) à avoir accès aux sorts réservés à chaque race. Ainsi il est plus judicieux de ne s’en servir qu’en dernière recours pour donner des ordres et on les trouve plutôt à l’avant de l’armée, là où leurs sorts seront le plus efficace. Notez le cas du Maître des Runes. Ce personnage Nain a la possibilité de bloquer les sorts lancés par l’ennemi lors de la bataille, cepen-

dant il ne s'agit en aucun cas d'un sorcier mais bel et bien d'un héros dont le rayon de commandement est de 60cm.

### EQUIPEMENT ET MONTURE

Les unités ont leurs bannières magiques et les personnages leurs objets magiques. Un personnage ne peut recevoir qu'un objet par bataille il s'agit dès lors de bien le choisir.

On laissera aux Héros et éventuellement aux Sorciers toutes les épées magiques permettant d'améliorer leurs compétences martiales. A ce niveau je préfère largement les armes aux effets permanents (comme l'Epée de Mutilation par l'exemple) à celles dont les boni disparaissent après le premier corps à corps ou suite à la première perte (comme l'Epée du Destin par exemple). En général ces dernières servent plutôt à boucher les trous du budget.

Les Sorciers peuvent être équipés avec des objets spécifiques : le parchemin anti-magie est une valeur sûre mais il ne faut pas sous-

estimer le Bâton de Répétition (possibilité de lancer deux sorts consécutifs) ou encore le Bâton d'Envoûtement (permet d'infliger un malus à un Sorcier ennemi).

Le Général a également accès à de puissants artefacts. L'Orbe de Majesté reste un bon choix malgré la mise à jour de ses règles et pour certains Généraux disposant d'un commandement un peu faible (les seigneurs de guerre orques par exemple) la Couronne de Commandement n'est pas à dédaigner.

Il est également possible dans certaines listes d'armée de fournir des montures et autres pièces d'équipement aux personnages : si certaines de ces améliorations sont pratiquement indispensables (Enclume du Destin pour le Maître des Runes Nain par exemple) d'autres nécessitent un peu de réflexion.

Le tout n'est pas forcément de savoir s'il faut ou pas choisir une monture mais plutôt de savoir à qui la donner. N'est-il pas tentant de

fournir un superbe dragon à son général Haut-Elfe? Bien sûr mais comme il est plus prudent de laisser en arrière le chef de son armée, le beau dragon ne sert plus à grand chose. Il est ainsi conseillé de fournir les meilleures montures et améliorations (Dragons, Griffons et autres Wyverns) aux Héros et éventuellement Sorciers qui seront chargés de mener l'assaut direct contre l'ennemi. Les améliorations plus modestes et moins coûteuses telles que les chars peuvent par contre avoir leur intérêt pour le général qui sera alors capable de défendre chèrement sa vie s'il est en danger.

### DEPLACER SES PERSONNAGES

On ne le répètera pas assez, *Warmaster* est un système de jeu où les manœuvres sont la clé de la victoire et cela ne s'applique pas seulement aux unités, le déplacement des personnages doit lui-aussi être soigneusement réfléchi afin de maximiser leur efficacité.

Le premier réflexe à abolir est celui de les cacher dans la masse de ses troupes : en effet dans pratiquement tous les systèmes de jeu Games Workshop (de *WFB* à *W40k* en passant par *Epic*), les personnages suivent des règles similaires à celles des unités et peuvent donc être la cible d'attaques, tel n'est pas le cas à *Warmaster*.

N'hésitez pas à placer vos Héros et votre Général devant vos unités afin d'optimiser leur capacité à donner des ordres : par exemple, placer un personnage à 19cm devant une unité permet de lui donner deux ordres sans subir de malus dû à la distance (le fameux -1 par tranche de 20cm entre l'unité et le personnage).

De même vos Sorciers ne seront efficaces qu'à l'avant de vos lignes de bataille, c'est là qu'ils pourront soutenir vos troupes et lancer leurs sorts offensifs contre l'ennemi. La seule véritable règle à respecter est de toujours veiller à ce qu'un personnage soit à moins de 30cm d'une unité. Car s'il se trouve sur le chemin d'une unité ennemie sans



**Héros du Chaos sur Dragon (D. Vallat)**



possibilité de retraite il sera tué sans autre forme de procès. Attention également à bien anticiper les corps à corps à venir : par le jeu des poursuites et des avances, une unité peut fort bien sortir de la sphère de commandement d'un personnage. Dans le même ordre d'idée, les sorts ou tirs ennemis peuvent faire reculer vos troupes loin de leurs officiers. Il est donc parfois nécessaire de s'assurer que l'ensemble de la chaîne de commandement balaye une zone importante autour des troupes.

### **COMBATTRE OU NON ?**

On l'a vu le rôle des personnages est capital pour obtenir la victoire, il est donc nécessaire de toujours bien peser le pour et le contre avant de lancer ses Héros, Sorciers voire son Général au combat. Plusieurs facteurs doivent ainsi être pris en compte. Tout d'abord le Général ne doit participer aux combats que dans deux cas : soit vous êtes certain de l'issue du corps à corps soit vous êtes désespéré. N'oubliez jamais que sa mort est synonyme de défaite. Pour les autres personnages, Héros et Sorciers, la réflexion reste nécessaire. Il faut toujours savoir si votre personnage peut être sacrifié et si sa mort ne risque pas de mettre en danger votre chaîne de commandement. Il faut ainsi apprendre à reconnaître les corps à corps dont l'issue peuvent faire basculer la victoire dans votre camp



**Héros Arabe (JF Binnard)**



**Un héros sur Carnosaure mène la cavalerie (F. Bruntz)**

: si de tels corps à corps doivent avoir lieu et que le combat est incertain alors la présence de votre personnage (de ses bonus et éventuellement de ceux de sa monture) peut être des plus intéressants. Ne perdez pas de vue que certaines montures donnent de sacrés avantages et permettent pratiquement à elles seules de faire pencher la balance en votre faveur : par exemple les dragons peuvent non seulement cracher un feu destructeur sur l'adversaire mais surtout ils causent la Terreur et infligent des mali conséquents aux unités ennemies (-1 attaque par socle).

### **PERSONNAGES ET RACES**

L'importance des personnages à *Warmaster* est telle que les spécificités de la chaîne de commandement suffisent souvent à personnaliser une armée. La discipline des Nains et des Elfes est reflétée par une valeur de commandement forte alors qu'au contraire les hordes brutales des Orques devront se contenter de personnages nombreux mais au

commandement modeste. La couardise des Skavens est retranscrite par une portée de commandement limitée à 20cm pour tous les personnages. La puissance magique de Khemri s'exprime par un grand nombre de sorciers et aucun héros. Ainsi l'étude de la chaîne de commandement de chaque armée permet d'identifier rapidement son style de jeu.

### **CONCLUSION**

Pour certains l'or est le nerf de la guerre, à *Warmaster* ce sont les personnages! Oubliez tout ce que vous aviez appris des personnages dans les autres systèmes de jeu car leur gestion dans *Warmaster* n'a plus rien à voir. Il va vous falloir apprendre à optimiser leurs déplacements, leurs participations au corps à corps, leur équipement et leur monture. Il faudra comprendre les spécificités de chaque armée et intégrer les points forts et les points faibles de leur chaîne de commandement respective. C'est à ce prix qu'est la victoire à *Warmaster*.