



WARMASTER



Jacques
DESBORDES

Les Bretonniens à Warmaster peuvent sembler être une armée à priori facile à maîtriser, d’autant plus que la chevalerie se taille la part du lion, mais celle-ci dans sa fougue est aussi la grande faiblesse de l’armée.

A Warmaster, l’armée Bretonniene et son ossature de chevalerie lourde peut sembler particulièrement puissante, mais elle souffre de quelques maux endémiques : l’impétuosité des chevaliers, son point de rupture bas (car calculé exclusivement sur les chevaliers), la faiblesse de son infanterie, l’absence de volants et d’artillerie. Son principal atouts en dehors de la chevalerie, est la protection de la Dame du Lac (la magie), qui, paradoxalement, bien qu’essentiellement défensive renforce le potentielle offensif des chevaliers.

Afin de vous proposer une analyse tactique complète nous présenterons dans un premier temps une analyse détaillée de la liste d’armée Bretonniene, dans un second temps nous analyserons les listes possibles et les tactiques à employer.



Les unités

La cavalerie

A tout seigneur tout honneur nous commençons cette analyse par les

unités de cavalerie.

Les chevaliers, déclinés en deux types (du Royaume et du Graal), ont les caractéristiques génériques de tous les chevaliers de Warmaster (3 attaques, 3 point de vie et 4+ de sauvegarde d’armure).

Il est à noter que les chevaliers du Royaume sont un choix obligatoire.

Ce qui les différencie des chevaliers lambda c’est d’une part leur impétuosité qui les pousse à charger par initiative (mais pas à poursuivre ou avancer ce qui diminue les éventuelles problèmes induits par cette règle), d’autre part leur insensibilité à la terreur ce qui rend l’armée Bretonniene peu sensible aux grand monstres.

Pour 10 points de plus que le chevaliers de base (110 points), les chevaliers du Graal bénéficient du bonus de charge des chars et des monstres ce qui leur donne un punch lors du premier round de charge et les transforme en machine à tuer dans certaine combinaison chevalier du Graal / bannières que nous verrons plus tard.

En raison de la règle spéciale des Bretonniens seuls les chevaliers comptent dans le calcul du point de rupture de l’armée, cette petite règle

rend bien compte de l’orgueil de la noblesse Bretonniene. Orgueil aveugle qui peut causer la perte de l’armée, ce d’autant plus que ses capacités d’action en terrain difficile sont limitées, ce qui la cantonne au terrain ouvert ou elle est quasi-imbattable lorsqu’elle est bien jouée.

Les **écuyers** sont une unité obligatoire qui peut paraître peu puissante de prime abord (attaques 3/1 point de vie 3 sauvegarde 6+ pour 90 points) mais sa portée de 30 cm la rend plus souple d’emploi que la majorité des cavaleries dotées d’armes de tir, utilisés par groupes de deux ou plus, il est alors possible de concentrer 6 tirs sur une seule unité.

L’infanterie

Composée de trois types d’unités, l’infanterie Bretonniene est le maillon faible de cette liste.

Les **hommes d’armes** sont une unité d’infanterie classique (attaques 3 point de vie 3 sauvegarde 6+ pour 45 points) qui n’appelle pas de commentaire particulier, en dehors du fait qu’il est obligatoire d’en aligner au moins une unité.



Chevaliers Bretonniens par J. Desbordes



Chevaliers du Graal Bretonniens par J. Desbordes

L'utilisation de l'infanterie étant toutefois vitale pour les Bretonniens dont c'est le seul moyen d'agir en terrain difficile il conviendra de disposer d'au minimum deux unités par tranche de 1000 points.

Avec un profil classique (3/1 attaques, 3 points de vie et pas de sauvegarde pour 55 points), les **archers** demeurent un investissement indispensable pour la protection et l'appui des chevaliers.

Les **paysans** sont l'unité la plus faible de la liste du fait de leurs caractéristiques (3/1 attaques, 3 points de vie et pas de sauvegarde pour 30 points) et de leurs règles spéciales qui les gratifient d'un malus de -1 au commandement lorsqu'ils reçoivent des ordres sans être associés à une unité autre que des paysans, les empêchent de charger par initiative et de compter sur un bonus de charge. Cette unité voit son emploi limité au soutien des autres unités d'infanterie, bien qu'à mon avis l'économie de 15 points réalisée par rapport aux hommes d'armes ne se justifie pas.

Doté de caractéristiques intéressantes (portée de 100cm, 6 attaques de tir sans sauvegarde d'armure), le **trébuchet** semble très intéressant, mais son utilité reste faible en raison de son nombre limité, de l'angle mort de 30 cm et de l'impossibilité de le déplacer. La possibilité de tir indirect (sans voir la cible) est aléatoire et est au final peu intéressante. Elle implique de plus de disposer d'une colline dans sa zone de déploiement pour le

rentabiliser. Finalement son prix astronomique le rend peut attractif sauf en cas de scénario particulier.

Les personnages

Comme tous les généraux humains, le **général Bretonnien** a un commandement de 9 et apporte un bonus de +2 attaques pour 125 points. Il sera souvent utilisé tel quel sans objet magique.

Disposant des mêmes caractéristiques (commandement de 8 et +1 attaque pour 80 points) que les autres héros du jeu, les **héros Bretonniens** sont limités à deux exemplaires par tranche de 1000 points. L'absence de monture monstrueuse efficace fait qu'il n'auront que peu d'impact sur les combats. Toutefois s'il reste 20 points à dépenser, un héros monté sur pégase et armé d'une épée magique adaptée pourra apporter un petit plus à un combat.

Bien que leurs caractéristiques soient loin d'être exceptionnelles (commandement de 7 et aucune attaque au corps à corps pour 45 points), les **enchanteresses** sont indispensables à l'armée.

En effet, elles disposent d'une liste de sorts qui, bien que non offensive, rend redoutable l'armée Bretonnienne, ce d'autant plus qu'elles peuvent chevaucher une licorne (+1 attaque, 15 points, +1 pour lancer un sort une fois par partie) qui fonctionne comme un bâton de pouvoir mais qui n'empêche par l'adjonction d'un objet magique supplémentaire. A 2000 points, il conviendra donc de doter une des enchanteresses d'un

bâton de pouvoir alors que l'autre recevra un parchemin de dissipation.

Les sorts Bretonniens ont pour trois d'entre eux une chance sur deux de passer (ce qui monte à 2 chances sur 3 avec l'utilisation de la licorne) alors qu'ils apportent un réel plus (relance de sauvegarde ratée suite à un tir pour le bouclier aérien, relance de sauvegarde ratée au corps à corps pour le bouclier de combat, le brouillard mystique permet quant à lui de neutraliser les unités adverses en leur faisant perdre leur initiative et en leur adjoignant un malus de -1 aux ordres). Le dernier sort Bretonnien permet de faire bouger une unité comme si elle avait reçu un ordre (*faveur de la Dame*).

Pour bien comprendre la puissance du sort *bouclier de combat* il suffit de s'imaginer une unité de chevaliers rejointe par une enchanteresse ayant lancé le sort, cette unité lors de sa phase de combat délivrera 13 attaques et relancera ses sauvegardes ratées (elle doit donc réussir environ 2/3 de ses sauvegardes voire 5/6 si l'unité possède la bannière de protection) et l'avantage de la relance persistera jusqu'à la prochaine phase de tir Bretonnienne, ce qui signifie que l'unité de chevaliers pourra relancer ses sauvegardes ratées lors du tour adverse. Le seul prix à payer pour cet avantage : l'enchanteresse doit être dans l'unité (il n'est donc pas possible de lancer ce sort sur une unité ayant bénéficié d'une faveur de la dame puisque celle-ci n'affecte que l'unité et non le personnage qui l'accompagne).



Les listes

Les éléments à prendre en considération dans l'établissement d'une liste d'armée Bretonnienne sont le point de rupture de l'armée qui repose exclusivement sur les unités de chevaliers et la faiblesse de l'infanterie qui impose l'abandon de tout espoir de conquérir les terrains difficiles de vive force face aux adversaires non humains (contre les autres armées humaines la tâche peut être plus aisée, deux infanterie

identique s’opposant).

De ces deux éléments on peut aisément déduire que les Bretoniens sont dans l’obligation de gagner la partie avec leurs chevaliers, le reste de l’armée étant au service de ceux ci. Mais attention, sacrifier son infanterie pour obtenir la rupture adverse peut amener lors du décompte des points à une égalité (d’où la force de la liste dans les tournois qui considèrent que mettre en déroute l’armée adverse donne la victoire sans faire le décompte des points de victoire).

Toutefois abandonner le terrain difficile à l’adversaire serait une erreur dans la mesure où l’occuper avec des unités d’infanterie peut permettre de protéger un flanc. Une armée Bretonienne, pour être jouable, devra donc être équilibrée en infanterie et en cavalerie.



Brigades et commandement

Avant d’aller plus loin j’aimerais tordre le coup à deux des mythes les plus classiques de warmaster : l’organisation de l’armée en brigades et le commandement pléthorique.

L’organisation en brigades repose sur la confusion que font certains joueurs entre la possibilité de donner un ordre à un groupe d’unités qui se touchent au début de la phase de mouvement et une organisation rigoureuse de l’armée en brigades prédéfinies recevant des ordres. En effet à Warmaster la brigade est affaire d’opportunité et n’est pas quelque chose de fixe dans le temps : le joueur choisit quelles unités seront en brigade au début de chaque phase de mouvement. Autrement dit si je déploie dix unités de chevaliers cote à cote je pourrais lors de ma phase de mouvement déterminer librement mes brigades. S’organiser en brigade bien définie et bien individualisée c’est se priver d’une opportunité d’adapter sa phase

d’ordre à la situation.

Un commandement pléthorique (c’est à dire 1 personnage pour quatre unités comme on peut le voir parfois) c’est prendre le risque de rompre sa ligne de bataille en voulant absolument passer un ordre ou en cherchant un ordre impossible (ordre à 6 ou moins), alors qu’avoir un commandement limité invite à plus réfléchir ses déplacements et à éviter la dispersion de l’armée. Il me paraît à contrario dangereux de se passer de la présence des magiciens qui même lorsque la liste de sorts paraît ridicule peuvent retourner une situation mal engagée (comme par exemple les sorciers impériaux et leur voix de commandement).

Exemples de liste d’armée

Les listes que je vais vous proposer tentent d’équilibrer l’infanterie et la cavalerie, je vous proposerai pour l’anecdote une liste tout cavalerie (et probablement injouable).

Liste 1 en 2000 points

- 1 Général
- 1 Héros sur Pégase
- 1 Héros
- 1 Enchanteresse sur Licorne avec parchemin
- 1 Enchanteresse sur Licorne
- 4 unités d’Hommes d’armes
- 4 unités d’Archers
- 3 unités d’Ecuyers
- 5 unités de Chevaliers
- 1 unité de Chevaliers du Graal avec bannière de protection
- 1 unité de Chevaliers du Graal avec bannière de bataille

Point de rupture : 4

Cette liste sera jouée en utilisant l’infanterie en première ligne, sa mission consistant à couvrir les chevalier et à désorganiser le dispositif adverse pour permettre aux chevaliers de délivrer leur charge au moment opportun. Il n’est pas question de finasser avec une telle armée, tous les chevaliers devront être engagés au même moment pour dérouter l’adversaire dans le tour. Les écuyers serviront à sécuriser le flanc le plus exposé, voire à déloger des couvert les unités d’infanterie (9 attaques de tir sur un front de 18 cm).

Une alternative à cette liste est la suivante :

Liste 2 en 2000 points

- 1 Général
 - 1 Héros sur Pégase
 - 1 Héros
 - 1 Enchanteresse sur Licorne avec parchemin de dissipation
 - 1 Enchanteresse sur Licorne
 - 2 unités d’Hommes d’armes
 - 4 unités d’Archers
 - 2 unités de Paysans
 - 2 unités d’Ecuyers
 - 7 unités de Chevaliers
 - 2 unités de Chevaliers du Graal
- Point de rupture : 5*

L’inconvénient de cette liste est que pour augmenter le point de rupture de 1 on fragilise considérablement l’infanterie et on prive les deux unités de chevaliers du Graal des bannières qui augmentaient considérablement leur potentiel. En effet l’unité de chevaliers du Graal avec la bannière de protection pourrait survivre à n’importe qu’elle charge adverse si une enchanteresse la rejoint et réussit à invoquer un bouclier de combat (sauvegarde à 3+ pouvant être relancée en cas d’échec) ; l’unité ayant la bannière de combat délivrerait 18 attaques lors de sa première phase de charge, ce qui indéniablement lui permettrait de faire la différence.

La liste suivante est à mon avis injouable car elle prive le joueur Bretonnien de son écran d’infanterie et de ses archers qui sont, avec les écuyers, le seul moyen d’action contre les unités défendues en terrain difficile (et encore cela nécessite de concentrer les tirs).

Liste 3 en 2000 points

- 1 Général
 - 1 Héros sur Pégase
 - 1 Héros
 - 1 Enchanteresse sur Licorne avec parchemin de dissipation
 - 1 Enchanteresse sur Licorne
 - 2 unités d’Hommes d’armes
 - 2 unités d’Ecuyers
 - 9 unités de Chevaliers
 - 1 unité de Chevaliers du Graal avec bannière de protection
 - 1 unités de Chevaliers du Graal avec épée du destin.
- Point de rupture : 6*

Une telle armée peut paraître redoutable mais les 11 unités de chevaliers ne donnent pas un point de rupture fabuleux et fragilise grandement l’armée en la privant des unités pouvant faire écran.