



**François  
BRUNTZ**

**Pour être fidèles à la personnalité des Skavens, les joueurs Warmaster doivent faire preuve de cruauté, de lâcheté et d'une bonne dose de paranoïa!**

Avec l'arrivée de *Warmaster Armies* (le recueil tant attendu des listes d'armées V2), les Skavens disposent enfin d'une liste d'armée officielle à *Warmaster*. Cette dernière bouleverse complètement la liste d'armée proposée dans le *Warmaster Magazine #17* ainsi que celle de travail qui fut proposée, un temps, sur le site officiel de *Specialist Games*.

### Les règles spéciales

Les Skavens à Warhammer ont une psychologie bien particulière : lâches, fourbes et comptant sur le nombre, ils n'ont rien à voir avec les puissants héros elfiques ou encore les nobles chevaliers de Bretagne. Les règles spéciales des Skavens à *Warmaster* reflètent cet aspect des hommes-rats.

Ainsi, pour représenter la couardise des Skavens, les personnages (général y compris) ont tous une portée de commandement de 20cm (on ne s'éloigne jamais trop loin du gros des troupes!). Cette règle oblige le joueur Skaven à particulièrement bien réfléchir aux mouvements de ses officiers : il est important de planifier ses ordres à l'avance afin de placer ses personnages de façon à pouvoir enchaîner au moins deux ordres.

Attention cependant, cela rend les verminhordes très vulnérables aux tirs et sorts offensifs ennemis : il suffit parfois d'une seule touche pour repousser une unité hors de la zone de commandement des personnages Skavens!

Les hordes Skavens submergent tout sur leur passage. A *Warmaster*, les hommes-rats ont la possibilité de poursuivre n'importe quel type de troupe : ainsi, cavalerie et autres volants ne sont plus à l'abri des poursuites de l'infanterie. C'est une règle que l'adversaire à tendance à oublier et il n'est pas rare que sa trop grande confiance en sa toute puissante cavalerie lui fasse faire des erreurs.

Enfin, les Skavens ont la possibilité de mettre en place des brigades de plus de quatre unités. Il ne faut pas abuser de cette règle et se limiter généralement à des brigades de six unités au maximum : au-delà, elles

risquent d'échapper à la portée de commandement déjà très faible des personnages et elles seront particulièrement vulnérables aux tirs ennemis.

Notez que la règle des listes d'armées précédentes interdisant aux unités Skavens d'effectuer des avances a été supprimée.

### Les unités

Les verminhordes Skavens ont la chance de bénéficier d'une liste d'armée qui met à leur disposition un vaste éventail d'unités différentes qui ont toutes un rôle intéressant à jouer sur le champ de bataille.

Le noyau de l'armée sera constitué par les nuées de rats et les guerriers des clans, des unités au coût très modéré.

Malgré un profil faisant passer les bandes de gobelins pour des unités d'élite, les nuées de rats sont



parfaites comme avant-garde de la verminhorde. Elles neutralisent ainsi les tirs ennemis (elles ne peuvent être repoussées et donc être confuses) et ralentiront les premiers assauts de l'adversaire. Il ne faut cependant pas s'attendre à les voir survivre à la bataille. A noter que les nuées de Rats ne peuvent être soutenues que par d'autres nuées.. A 25 points l'unité, il ne faut pas hésiter à en déployer un grand nombre mais, à l'instar des chiens du Chaos, il est parfois nécessaire de les ménager pour éviter de galoper vers son point de rupture au fur et à mesure qu'elles disparaissent devant l'avancée de l'ennemi.

La faible sauvegarde des guerriers des clans ne leur assure pas une longue survie sur les champs de bataille. Mieux vaut les utiliser pour soutenir des troupes plus solides ou plus agressives comme les unités de jezzails, de rats-ogres ou de moines de la peste.

La liste d'armée v2.0 introduit les Vermines de Choc. Ce sont des guerriers des clans améliorés (sauvegarde de 5+ au lieu de 6+) qui pourront être placés en première ligne ou sur les flancs pour éviter tout débordement ennemi.

Les Jezzails ont été complètement remaniés pour redevenir des troupes de tir assez classiques. Leur atout : les munitions à base de malepierre qui infligent un malus de -1 à la sauvegarde ennemie. Leur nouvelle sauvegarde à 6+ (contre 5+ dans les versions précédentes) les rend beaucoup moins



Les nuées de rats forment un écran contre les tirs...

polyvalents qu'auparavant et il faudra si possible éviter le contact avec l'ennemi.

Plus classique, la troupe de choc des armées Skavens est sans aucun doute constituée des unités de rats-ogres : avec le même profil que des ogres (la règle obligeant à charger les humains en moins), les rats-ogres sauront s'occuper de n'importe quelle unité ennemie tout en pouvant encaisser un grand nombre de touches. Mais leur nombre (2 unités par tranche de 1000 points) limite grandement leur potentiel, il est donc sage de les réserver pour des assauts décisifs.

Fourbes et rapides sont les coureurs d'égouts, l'unité la plus surnoise mise à la disposition des Prophètes Gris à *Warmaster*. La possibilité de déployer ces troupes dans n'importe quel terrain difficile du champ de bataille lors de la phase d'ordre du joueur Skaven permet de mettre en place tout un

tas de mauvaises surprises à l'ennemi. Les plus évidentes sont les attaques de flanc contre les troupes contournant des bois ou autres ruines ou encore l'apparition d'une ou deux unités de coureurs juste derrière les lignes adverses pour infliger une pénalité au commandement et ainsi ralentir leur avance.

Avec un tir à 15cm à 360°, les coureurs peuvent également être utilisés pour tenir un terrain difficile. Attention cependant! Déployer ses coureurs pendant la phase d'ordre peut être dangereux : n'oubliez pas vos troupes gardées en réserve! Gardez également à l'esprit qu'un ordre raté au dernier tour de la partie signifiera que l'unité ne pourra rien faire du tout, son coût aura donc été gaspillé pour rien.

Notez enfin que, dans cette version, les coureurs d'égouts n'ignore plus la pénalité de commandement pour être dans un terrain difficile.

Les moines de la peste sont des troupes frénétiques classiques



identiques aux flagellants impériaux ou encore aux furies elfes noires. Il est nécessaire de les garder en retrait ou en soutien d'une autre unité pour éviter de les voir charger l'ennemi avant l'heure dite. Leur absence de sauvegarde en fait une unité suicide qui devrait infliger de nombreux dégâts à l'adversaire mais il faut veiller à les lancer contre des cibles qui en valent la peine.

Les machines du Clan Skirre, les canons à malefoudre et la roue infernale, ont plus un impact psychologique qu'une réelle efficacité sur le champ de bataille.

Il est intéressant de noter à quel point la simple évocation des règles spéciales des canons à malefoudre suffit à rendre l'ennemi très circonspect à leur égard. Il est conseillé d'en déployer au moins deux dans la verminhorde mais de les tenir en dehors des brigades d'infanterie pour éviter qu'un incident de tir (qui arrivera tôt ou tard) n'entraîne trop de confusion. La portée de tir relativement faible des canons à malefoudre (40cm) oblige à les faire avancer en même temps que l'armée et il est rarement possible de leur faire profiter du statut "*En défense*" mais ce n'est pas forcément un inconvénient car

leur seule présence rendra l'ennemi plus prudent qu'il ne devrait l'être.

La Roue Infernale, dont le coût est passé de 150 à 125 points, est une excellente troupe d'assaut. Il faut impérativement l'utiliser pour charger afin de maximiser ses règles spéciales (+1d6 attaques, unité terrifiante). Une brigade de deux de ces machines est tout simplement effrayante.

Dernière unité de la liste d'armée, la Cloche Hurlante qui n'est plus une monture. La Cloche paraît particulièrement appétissante au premier abord : dans sa zone d'influence de 30cm, tout personnage Skaven (hors prophète gris) bénéficie d'un bonus de +1 au commandement et tout personnage ennemi d'un malus de -1! Ainsi, si ce bonus est bien exploité, il est possible disposer de plusieurs héros au commandement de 9! De même, la cloche hurlante devient rapidement une épine dans le pied de l'adversaire lorsque les deux armées se rapprochent et qu'il ne peut plus éviter de faire entrer ses personnages dans sa zone d'influence. Cerise sur le gâteau, toutes les unités Skavens en contact avec la Cloche Hurlante sont immunisées à la Terreur.

Mais, car il y a un mais, l'unité ne peut se déplacer en dehors d'une brigade, elle ne dispose pas d'attaques et, pire que tout, elle est automatiquement détruite si elle doit battre en retraite. Ainsi, malgré ses 4 points de vie et sa sauvegarde à 4+, elle est terriblement fragile. Autre inconvénient, pour bénéficier des effets de la cloche, il est tentant d'adopter des déploiements compacts qui peuvent jouer des tours si des tirs repoussent des unités et provoquent des tests de confusion en cascade.

### Les personnages

A première vue, la chaîne de commandement Skaven est relativement classique avec un prophète gris au commandement de 9, jusqu'à deux héros par tranche de 1000 points au commandement de 8 et un technomage par tranche de 1000 points au commandement de 6.

Mais la portée de commandement de 20cm change totalement la donne comme on l'a vu dans la description des règles spéciales de l'armée.

Du fait de l'absence de monture, il ne faut pas compter sur les personnages Skavens pour participer directement aux combats (mieux vaut y envoyer ses larbins!). Il ne faut donc jamais risquer leur vie à moins d'être dans une situation vraiment désespérée (atteinte du point de rupture en jeu par exemple).

### La magie

La magie Skaven n'a rien de très extraordinaire ni d'originale comparée à celle de Khemri ou à celle des Hauts-Elfes. Elle tire cependant son épingle du jeu avec deux sorts relativement efficaces et le soutien du prophète gris en tant que général-sorcier.

On passera rapidement sur le sort Evasion (la Téléportation impériale) qui a quand même le mérite de permettre au lanceur de sort de se



redéployer rapidement et sur le sort Peste trop difficile à lancer (6+).

La Frénésie Meurtrière (l'équivalent de la Rage du Chaos) est sans conteste le sort le plus intéressant : elle permet ainsi de transformer la moindre petite nuée de rats en une unité offensive de premier ordre et de surprendre l'ennemi qui aura tendance à sous-estimer les faibles troupes Skavens (hors Rats-Ogres). L'Eclair Warp est un sort moins intéressant mais il permet d'apporter un soutien à distance non négligeable, à n'utiliser que si aucun corps à corps n'a été engagé...

### Conseils généraux

Des brigades de nuées de rats (unités sur deux rangs) sont particulièrement intéressantes à l'avant de la verminhorde pour neutraliser les tirs de l'artillerie ennemie. Dans un deuxième temps, elles serviront à empêtrer les charges et à immobiliser l'adversaire juste à portée de votre deuxième ligne composée de troupes de choc. A noter que les nuées seront généralement incapables de provoquer le moindre dégât significatif chez l'ennemi...

La deuxième ligne pourra être composée à la fois de troupes de corps à corps (rats-ogres ou moines de la peste) et de jezzails et canons à malefoudre, le tout soutenu par des guerriers des clans. Les rats-ogres et moines de la peste pourront prendre d'assaut les troupes ennemies ralenties par les nuées de rats et, en cas de problème, les jezzails et canons pourront entrer en action pour arroser l'adversaire, lui infliger des pertes et le plonger dans la confusion. Pour limiter les risques, il est nécessaire de garder la seconde ligne assez loin de la première pour éviter une avance adverse et assez proche pour profiter des mouvements par initiative (attention cependant aux moines de la peste qui se lanceront à l'assaut sans réfléchir). La Cloche Hurlante doit être placée au centre de ce dispositif pour maximiser ses effets. Les vermines de choc, éventuellement soutenues par des

guerriers des clans, pourront être assignées à la garde des flancs de la horde Skaven. Embrigadées avec une ou deux roues infernales, elles pourront même devenir le fer de lance d'une manœuvre de débordement.

Enfin, les coureurs d'égouts doivent être gardés en réserve pour permettre de réagir rapidement aux manœuvres ennemies. Les faire apparaître préventivement derrière les lignes adverses est intéressant et également risqué, les différents mali (distance, présence d'unités ennemies, etc.) rendent l'opération aléatoire. Mais le jeu en vaut la chandelle car ils ralentiront l'avance adverse et obligeront certaines unités à faire volte-face pour s'en débarrasser. Il faut toute fois garder au moins une ou deux unités pour apparaître sur le flanc ennemi et renforcer la charge du reste de la verminhorde.

Il est vital de bien réfléchir aux mouvements des personnages afin de maximiser la portée de commandement. Attention, encore une fois, aux tirs et à la magie ennemie qui risquent de repousser les unités loin de la portée de commandement des personnages. Du fait du déploiement compact de la verminhorde, des sorts comme la Boule de Feu impériale ou la Mandale des Orques & Gobelins sont particulièrement redoutables contre les Skavens. Un parchemin anti-magie est un achat tout à fait valable dans ce contexte.

Dès les premiers tours de jeu, il est possible d'envoyer les technomages à l'avant de la verminhorde pour lancer des Eclairs Warp sur les unités ennemies, espérant ainsi les repousser et gêner leur avance. Dès que les deux armées se rapprochent, les sorciers Skavens doivent rejoindre le prophète gris afin d'utiliser au mieux la Frénésie Meurtrière dans les corps à corps.

Il est impératif d'empêcher l'adversaire de prendre la verminhorde de flanc. Il faut dans cas prévoir des déploiements compacts utilisant au maximum les terrains difficiles pour couvrir la

progression de l'armée et faire craindre à l'adversaire l'apparition surprise de coureurs d'égouts.



### Le mot de la fin

La cavalerie est reine à Warmaster et les armées d'infanterie y ont mauvaise presse. Cependant, les Skavens possèdent tout un éventail de règles et d'unités spéciales (poursuite de la cavalerie et des volants, coureurs d'égouts) qui leur permettent de faire face à tous les dangers. C'est une armée pleine de personnalité qui a le bon goût de donner une bonne raison à ses joueurs de faire preuve de sournoiserie, de fourberie et de lâcheté!

Qu'attendez-vous pour répondre à l'appel du Conseil des Treize? Prenez la tête d'une verminhorde et déferlez sur le Vieux Monde!

