

## Warhammer : Les Nains - 1/3

**J'ai décidé de vous présenter la race du hobby Warhammer que je collectionne depuis maintenant 1 an. Un petit récapitulatif des unités, et mon avis sur celles que je connais.**

Les Nains, êtres caractérisés par leur petite taille, allant de 80 centimètres à 1mètre20 selon leur origines. Ici, ce sont les Nains de Warhammer que je vais vous présenter. Débutant dans le hobby Warhammer (j'ai commencé l'été dernier), j'ai tout de suite flashé sur les Nains. Ces petites têtes barbues se rapprochaient beaucoup de moi, tant physiquement (malheureusement !) qu'au niveau du caractère. Ce qui m'emmène à ma première partie :

### **Le Nain, présentation :**

C'est un être à l'aspect très proche des humains. Leur différence réside notamment dans leur silhouette : beaucoup plus petite et plus large, celle-ci peut paraître assez ridicule au départ. Mais les apparences peuvent-être trompeuses ! Les fierté des Nains est leur barbe ! Plus celle ci est grande, plus le Nain est respecté de ses congénères. Ainsi, les plus vieux combattants sont regroupés dans une unité et sont intitulés "Longues-Barbes".

Leur caractère est assez peu élogieux : Ils sont très susceptible, ils s'énervent très rapidement, sont assez cupides (chacun a l'image du Nain avare et à la recherche continuelle de son or !), et surtout, et c'est cet aspect là qui est le plus élargi à Warhammer, ils sont très rancuniers. A tel point qu'il conserve dans des livres écrits avec le sang d'un seigneur Nain toutes les offenses faites au clan ! De plus, toutes ces offenses doivent être vengées ! Imagines les nombreuses batailles.

A part ces nombreux défauts, le Nain est un fêtard : Les beuveries sont monnaies courantes, et la bière Naine est réputée dans tout le vieux monde pour sa puissance. Les Nains aiment l'alcool (défaut ou qualité, à vous de juger ! Pour votre santé, attention à l'abus d'alcool !), et s'en vantent assez régulièrement. Un Nain qui tombe ivre trop vite est traité de tous les noms, et les fins de soirée dans les bars retentissent généralement de cris, de bagarre et de chants.

Malgré leur petite taille, les Nains sont de redoutables guerriers, qui ne rechignent jamais à aller au combat, bien au contraire ! Une bataille fait toujours du bien, et après tout, une hache dans un coin ne sert à rien (c'est un Nain dans l'âme qui vous le dit !) :

### **Les unités de Nains :**

Il existe de nombreuses unités, toutes présentant leur défauts et leur qualités. Ne les ayant pas toutes joués, je ne donnerai mon avis que sur celles que je connais. Attention, mon avis n'est pas forcément le bon, et pour les joueurs Nains, rien ne vaut une bataille pour se forger sa propre idée ! Alors à vos haches Générales, et que Grungni (un des Dieux des Nains) vous garde.

Le Seigneur : Le meilleur personnage de votre armée. C'est le plus souvent votre général d'ailleurs. Il peut être un de vos tireurs, ou bien faire partie d'une unité de corps à corps. Et là encore, libre à vous de choisir de valoriser sa défense (Sa sauvegarde peut aller jusqu'à 3+ sans les runes !) ou l'attaque. Personnellement, j'ai testé un Seigneur avec Armure Gromril, Arme Lourde, et trois runes d'armes : rune tranchante (plus 1 force), rune de fureur (plus 1 attaque), et rune majeure brisante (détruit les objets magiques de l'adversaire, très pratique quand il ne s'y attend pas !). Ainsi armé, mon seigneur a fait des dégâts énormes chez l'ennemi.

Les Seigneurs et Maîtres des Runes : La magie étant inexistante chez les Nains, chaque armée doit en compter au moins un pour rivaliser avec des vrais sorciers. En effet, chacun de ces personnages vous offre un dé de dissipation en plus, fort utile contre des magiciens puissants. De plus, selon vos choix, un maître des

## Warhammer : Les Nains - 2/3

Runes peut se révéler être un puissant guerrier. Pour une armée à 2000points, comptez en un AU MINIMUM !

Le Thane : Une version inférieure du seigneur. Il a pour rôle de solidifier vos régiments. Il peut-être très puissant, mais si vous lui faites porter la grande-bannière, aucun autre objet ne peut lui être attribué, et il se verra alors contraint de taper l'ennemi avec votre étendard, ce qui est peu glorieux. Pour une armée à 2000 points, je lui préfère un Maître des Runes supplémentaire. Pour plus de points, je ne dis pas.

L'ingénieur : Un personnage très important : Son rôle est de seconder vos armes de sièges. Il empêchera ainsi un maximum les incidents de tir, et pourra faire don de sa capacité de tir, ce qui est bien utile chez les Nains ! Il peut être de plus un redoutable guerrier qui défendra vos armes de siège au péril de sa vie. Une unité très importante donc.

Les Guerriers : L'unité la plus basique d'une armée de Nains ! Ces petites teignes ont une force assez impressionnante avec des armes lourdes (5 !), mais vous pouvez aussi compter sur une défense assez forte en alliant Armure Lourde + Bouclier. Bref, une des meilleures infanteries de Warhammer. Personnellement, je préfère les gros régiments, car ils tiendront beaucoup plus longtemps face à des ennemis inférieurs en nombre. J'ai fait l'essai d'un véritable "bloc" de 30 guerriers : ça marche très bien !

Les Unités de tir : Elles sont deux : Les arquebusiers tout d'abord. C'est un excellente unité, de par leur force (force 4 + arme perforante), mais la capacité de tir des Nains la restreint quelque peu. Il vous faudra un 5+ pour toucher à longue portée ! Néanmoins, vos points ne seront pas gaspillés dans une unité d'arquebusiers. Quand aux arbalétriers, j'en prends aussi une unité, car leur portée est plus longue. J'ai ainsi deux unités de tir qui peuvent tirer assez loin et assez fort.

Les Mineurs : Je ne connais pas encore très bien cette unité, n'ayant pas eu l'opportunité de les jouer. Leur grande force réside dans leur règle "progression souterraine", qui leur permet de sortir au milieu du terrain un peu plus tard dans le jeu, pouvant ensuite charger vos ennemis par l'arrière. Ils peuvent même arriver derrière l'ennemi, et faire une surprise à ses archers et ses machines de guerre !

Les Rangers : A nouveau peu connue. Ils peuvent traverser les bois sans pénalité de mouvement (et on sait à quel point le mouvement est gênant pour les Nains, même quand il n'est pas pénalisé !) De plus, ils possèdent la règle "éclaireur". Vous pouvez leur fournir une arme de tir (arbalète ou hache de lancer), ce qui vous permettra de gêner l'ennemi avant qu'il ne vous charge.

Les Marteliers : Ces guerriers sont les Gardes du corps de votre seigneur. Je les trouve très beau esthétiquement, mais n'ai pas eu le loisir de les tester au combat. Je peux tout de même vous garantir qu'ils ne reculeront devant rien ni personne tant que votre Seigneur sera debout, et qu'il faudra une bonne dose de patience à votre adversaire pour en venir à bout ! De plus, leur force leur permet de faire reculer n'importe qui. Bref, une unité très pratique pour tout général qui se respecte.

Les Brises-Fers : Le pilier d'une armée de Nains ! Leur sauvegarde exceptionnelle (3+) en font un des régiments les plus résistants des Nains. N'hésitez pas à en fournir, et à mettre un de vos personnages dedans. De plus, leur puissance n'est pas négligeable, et ce sera une unité assez difficile à éliminer pour vos ennemis.

## Warhammer : Les Nains - 3/3

Les Longues Barbes : Les "vieux de la vieille" ! Ces anciens guerriers forment un régiment très costaud. Vous pouvez choisir leur équipement avant la bataille, ce qui les rend difficile à cerner pour l'adversaire. De plus, ils sont "immunisés à la panique", et resteront donc de marbre face à des ennemis soi-disant terrifiants.

Les Tueurs : Le Nain par excellence ! On a ici l'aspect "bourrin" au sens propre du terme ! Ces véritables machines à tuer ont juré de mourir au combat. Elles sont donc quasiment indestructibles au corps à corps. De plus, elles sont indémoralisables, et ne vous lâcheront donc jamais. Leur seul défaut est leur manque d'armure, qui les rend très vulnérables au tir.

Les machines de guerre : Elles sont à une armée de Nains ce que le soleil est au vacances, c'est à dire indispensable ! J'ai une préférence pour la baliste, qui touche plus facilement que le canon (je trouve !) Mais cela est aussi dû à mon manque d'expérience quand il s'agit d'estimer les distances. La catapulte peut être très pratique, encore faut-il avoir de la chance aux dés ! Quand au canon flamme, assurez vous toujours de ne pas avoir laissé traîner une de vos unités devant, sinon, gare aux dégâts...

Les Gyrocoptères : Une machine volante, donc assez pratique pour palier le petit mouvement d'une armée Naine. Le meilleur scénario est d'avoir devant soi une petite rangée d'archers Elfes : un petit coup de gyrocanon, et "a pu archers !". Son seul défaut est sa petite endurance, qu'une arme de siège ou une unité de tir a vite fait de détruire.

Voilà, j'espère ne pas vous avoir ennuyé ! Cet article s'adresse aussi bien aux joueurs Nains qu'aux autres, puisqu'ils pourront ainsi chercher une éventuelle faille chez les "Ptis pères barbus !". Je ne me considère pas comme un traître, sachant qu'un ennemi difficile pour tout seigneur Nain est un défi très intéressant. Allez, bonne bataille, et VIVE LES NAINS !