

Tactiques de l'Empire - 1/1

Joueurs de l'empire en quête de victoires venez chercher ici les tactiques qui font la grandeur de notre royaume ainsi que la description des troupes à votre disposition !

Je joue souvent contre des orques et des hommes lézards et j'ai peu à peu élaboré une technique de combat assez efficace.

Contre les orques mieux vaut assurer à la phase de tir et de magie car sinon vos régiments prendront un sale coup au corps à corps.

Contre les hommes-lézards qui sont très très fort en magie mieux vaut choisir vos objets magique de façon à avoir le plus de dés de dissipations car il font très mal ! (Mon comte électeur et son griffon sont morts en une seule phase de magie homme lézard !).

Habituellement je place mon feu d'enfer au milieu de mes lignes si possible en face de l'unité la plus dangereuse, vous verrez que ce bijou peut tirer jusqu'à 30 fois dans un même tour (3 fûts et 10 tirs par fût), surtout si vous faites un 6 sur un incident de tir ! Idéal pour déchiqueter de l'orque à distance !

Faites gaffe car l'ennemi aura tendance à essayer de contourner votre feu d'enfer et donc attaquer les flancs de vos lignes. Pour cela je place souvent deux unités de chevaliers de chaque coté de mes lignes, ils résisteront parfaitement et aurons une chance de contourner l'ennemi eux aussi.

Laisser le mortier derrière et si possible à couvert est aussi un bon moyen d'écraser du vert sans prendre de risques !

J'utilise mon grand canon sur une position surélevée pour qu'il voie tout le champ de bataille.

Le mettre au milieu de mes lignes restreint son champ de vision mais bien placé il peut être efficace surtout contre les chars (une touche de force 10 les détruit instantanément !).

Les troupes régulières de l'Empire sont assez moyennes, mieux vaut les choisir en fonction de la bataille à disputer :

- Le hallebardier gagne +1 en force grâce à sa hallebarde
- Les lanciers attaquent sur 2 rangs avec leurs lances
- Les épéistes ont une sauvegarde de 4+ (arme de Base + bouclier + armure légère)

La milice est assez pratique contre des unités de gobelins ou de skinks car ils les bloquent et évitent de mobiliser une unité plus importante. De plus ils peuvent même espérer remporter le combat !

Les joueurs d'épée sont puissant mais il vaut mieux les protéger jusqu'au corps à corps car ils ont tendance à mourir assez vite contre des tirs.

Les flagellant saurons faire mal sans fuir mais leur folie les rend assez imprévisibles, je préfère prendre un feu d'enfer dans une bataille à 2000 points car il fera des dégâts dès les premiers tours sans lui même en subir beaucoup.

Les personnages permettent à vos unités de ne pas fuir prématurément mais n'investissez pas trop de points dedans car ils ne pas extrêmement puissant.

Voilà, j'espère que les joueurs de l'Empire trouveront leur bonheur dans cet article, n'hésitez pas à poser des questions j'essaierai d'y répondre le plus vite possible !

Loué soit Sigmar, que vive l'Empereur Karl Franz et son Empire !