



WARMASTER

La Tribune du Maître de Guerre vous mène à la découverte de Warmaster dont le système de jeu à tout pour séduire!



Games Workshop est surtout connu pour Warhammer Fantasy Battle et Warhammer40k, ses deux jeux principaux. Mais cela serait une erreur de croire que la seule activité de la compagnie se résume à ces deux titres. En effet, depuis ses débuts, Games Workshop a toujours proposé des systèmes de jeux annexes. Ces jeux sont soutenus par sa branche Specialist Games et regroupe parmi ses meilleurs jeux jamais édités. Warmaster en fait partie.

A l'image d'Epic pour Warhammer 40k, Warmaster reprend l'univers médiéval-fantastique de Warhammer Fantasy Battle pour permettre aux joueurs de mettre en scène des batailles à très grande échelle. Là où Warhammer Fantasy Battle retrace des affrontements de taille moyenne, Warmaster permet de déployer des armées complètes regroupant plusieurs centaines, voire milliers, de guerriers appuyés par d'immenses créatures monstrueuses.

UNE SURPRISE DE TAILLE

Warmaster utilise des figurines de 10mm (contre 28mm pour Warhammer Fantasy Battle) : cette taille permet en particulier de parfaitement rendre l'aspect de masse de l'infanterie et l'immensité des créatures géantes du Vieux Monde. Et tout le talent de Games Workshop se retrouve concentré dans ces figurines superbes au niveau de détail impressionnant.

Mais la véritable surprise de Warmaster est son système de jeu. Créé par Rick Priestley, le système se situe en effet à des années-lumière des productions habituelles de Games Workshop. Et pour preuve, Warmaster est aussi bien apprécié par les fans de Games Workshop que par les puristes du wargame historique souvent très critiques à l'égard des jeux édités par la firme anglaise.

UNE SURPRISE DE TAILLE

Les règles du jeu sont disponibles dans un livre unique qui a le mérite de rassembler un grand nombre d'informations : règles de bases et règles avancées (règles de siège, règles pour unités maritimes), scénarii,



conseils pour la mise en place de campagnes, modélisme (avec quelques pages en couleur), présentation des six armées de base (Empire, Morts-Vivants, Hauts-Elfes, Orques & Gobelins, Nains et Chaos).

Dès les premières pages Rick Priestley plante le décor : "Warmaster est fondamentalement un jeu basé sur la capacité d'un général à commander, plus que sur la capacité de ses troupes à se battre, même si cela conserve néanmoins une importance dans le jeu."

Cette volonté des auteurs du jeu s'est concrétisée par un système d'ordres et de mouvement original. Pour se déplacer (mouvement classique, charge, etc...) une unité doit recevoir un ordre de l'un des personnages de l'armée (personnages dont la portée et la valeur de commandement varient en fonction de leur rang - général, héros ou sorcier).

Or pour pouvoir donner un ordre il faut obtenir en lançant 2 dés à 6 faces un résultat inférieur à la valeur de commandement du personnage (des malus interviennent bien évidemment si l'unité a déjà reçu des ordres dans le tour, a subi des pertes, est proche de l'ennemi, etc...). Vous noterez qu'une unité peut recevoir plusieurs ordres et ainsi effectuer plusieurs mouvements dans un même tour. Ce système oblige le joueur à parfaitement gérer sa structure de commandement de façon à ce que sa ligne de bataille manœuvre de façon cohérente.

De plus la possibilité donnée à une même



CARACTERISTIQUES D'UNE UNITE

Type : Infanterie
Attaque : 3
Points de Vie : 3
Armure : 5+
Taille : 3
Points : 60
Min/Max : 2/-

Type : type d'unité (infanterie, cavalerie, monstre, etc...)
Attaques : nombre de dés qu'un socle apporte à son unité au combat
Points de Vie : nombre de blessures nécessaires pour détruire un socle
Armure : la valeur à atteindre avec 1d6 pour annuler une touche
Taille : le nombre de socles composant l'unité
Points : coût en points d'armée de l'unité
Min/Max : Nombre min/max d'unités par tranche de 1000 points.

unité de recevoir plusieurs ordres rend les mouvements et l'anticipation des mouvements de l'ennemi d'une importance capitale. Ainsi il est primordiale de pouvoir donner ses ordres de façon à charger l'ennemi de flanc et à fournir un soutien aux unités engagées en corps à corps. Et bien souvent c'est le général qui a su le mieux manœuvrer qui remportera la victoire finale. Une fois les manœuvres accomplies, les corps à corps peuvent avoir lieu. Chaque camps lance ses dés d'attaques (le nombre d'attaques d'une unité peut varier si elle a chargé, si elle est attaquée de flanc, etc...) et ses sauvegardes et c'est celui qui inflige le plus de blessures qui remporte le combat. Le vaincu bat en retraite tandis que le vainqueur peut décider de rester sur place, reculer ou poursuivre l'ennemi en déroute.

D'autres facteurs viennent bien entendu apporter du piment au jeu.

Les tirs par exemple ne jouent pas tout à fait le même rôle que dans d'autres jeux. En effet il est rarement possible d'infliger des pertes significatives à une unité (à moins de concentrer sa puissance de feu sur des cibles spécifiques) mais les tirs permettent de désorganiser efficacement les lignes ennemis en repoussant les unités de l'adversaire ou en les plongeant dans la confusion.

De même si la magie intervient durant le jeu (chaque race, à l'exception des nains, dispose d'un éventail de quatre sorts plus ou moins puissants et difficiles à lancer et des objets magiques divers - bannières, armes, artefacts - peuvent également être achetés) elle ne suffit pas à elle seule à remporter la victoire.

WARMMASTER.FR

<http://warmaster-fr.niceboard.com/>



L'AVENIR DE WARMMASTER

Si, aujourd'hui, Warmaster n'est plus activement soutenu par Games Workshop c'est que le jeu n'en a, en réalité, plus vraiment besoin.

Le système est stable et dispose de pas moins de 14 listes d'armées officielles (la quasi-totalité des armées de Warhammer Fantasy Battle).

La gamme des superbes figurines 10mm est disponible à la VPC de Games Workshop et de nombreux fabricants se sont lancés dans des gammes alternatives (on citera par exemple Pendraken ou encore Copplestone Castings).

Warmaster a également été décliné à d'autres univers de jeu comme celui de la Terre du Milieu avec la boîte Battle of Five Armies ou encore le wargame historique avec Warmaster Ancients et ses extensions (Warmaster Ancient Armies et Warmaster Medieval Armies).

Et surtout, Warmaster peut compter sur une communauté de joueurs active et dynamique qui n'hésite pas à organiser des démonstrations, initiations, tournois et autres campagnes autour de Warmaster. Vous trouverez ainsi des clubs actifs aussi bien à Paris que Lyon, Grenoble ou Toulouse.

Sur le Web, cette communauté des joueurs se réunit essentiellement sur le forum warmaster.fr. C'est un lieu d'échange où il est possible de poser ses questions sur les règles, de mettre en ligne des rapports de bataille ou les photos de ses figurines peintes, de participer à des concours de peinture ou encore de chercher des adversaires dans sa région.

Le phénomène Warmaster n'est pas prêt de prendre fin.

Rejoindrez-vous les Maîtres de Guerre ?



LES PERSONNAGES

Le **Général** est le commandant en chef de l'armée, il dispose de la meilleure valeur de commandement et d'un rayon de commandement large.

Les **Héros** forment l'ossature de la chaîne de commandement avec un rayon de commandement conséquent (60 cm).

Avec une portée de commandement réduite (20cm), les **Sorciers** sont surtout utilisés pour lancer des sorts dévastateurs contre l'ennemi.

Selon les armées les personnages peuvent recevoir des améliorations sous la forme de matériel (Enclume du Destin, Autel de Guerre, etc...) ou encore de montures (char à sangliers, dragon, etc...) qui améliorent leur bonus de combat ou leurs compétences.

Les personnages ne sont pas traités comme des unités à part entière (ils ne peuvent pas combattre seuls au corps à corps, bloquer les lignes de vue ou encore être la cible de tirs). Ainsi si un personnage veut influencer directement un combat il doit rejoindre une unité amie pour lui faire bénéficier d'un bonus au combat (sous forme d'attaques supplémentaires et éventuellement de compétences particulières). Un personnage peut également être forcé à rejoindre une unité amie s'il se trouve sur le passage d'une unité adverse.

Si l'unité rejointe par un personnage est détruite celui-ci est tué. A noter l'importance vitale du général car sa mort entraîne l'arrêt immédiat des combats et la victoire de l'ennemi.



Les figurines illustrant cet article ont été peintes par S. Gallen (Champion du Chaos), E. Noé (Artillerie Naine), Therry (Chevaucheurs de Sangliers Orques) et l'Aubergiste (Marteliers Nains).