

La Tribune du Maître de Guerre
A la découverte de Warmaster

Un Tour de Jeu Warmaster

WARMMASTER

Rien ne vaut une petite démonstration pour comprendre les mécanismes d'un jeu. La Tribune du Maître de Guerre vous propose de découvrir un tour de jeu Warmaster opposant Urgluk l'orque à Pablov le Kislévite !



Urgluk et Pablov vont s'affronter Orques & Gobelins et Kislevites dans une bataille Warmaster. Nous vous proposons de suivre une partie des affrontements afin de vous donner une idée des mécanismes du jeu.

Nous sommes au début du tour 2, c'est à Urgluk de jouer. C'est sur son flanc gauche que les combats vont être les plus violents et il commence donc par s'occuper de cette zone du champ de bataille. Pour plus de simplicité, nous nous contenterons d'observer ce petit bout de la partie.

Quel est la situation sur le terrain ?

L'infanterie Kislévite a pris position sur une colline : deux unités d'archers soutenues par deux unités de guerriers sont solidement retranchées là.

A leur droite se tiennent une unité d'archers à cheval et une unité de chevaliers.

A gauche de la colline se trouvent un chariot de guerre disposé en batterie et, un peu plus loin, une unité d'ours.

Les troupes sont commandées par la Tzarine elle-même épaulée par un héros et un chaman.



Les Orques d'Urgluk font face aux Kislévites de Pablov (M. Adda)

Face à la ligne de bataille Kislévite, les Orques & Gobelins sont prêts à en découdre. Pour prendre d'assaut la colline, Urgluk a regroupé une unité d'ogres et une unité de guerriers orques soutenues par deux unités de gobelins.

A la droite de cette grande compagnie d'infanterie, on retrouve une unité de chevaliers de loups et un géant.

A la gauche de l'infanterie, on retrouve une unité de chevaliers de sangliers.

Pour commander les peaux-vertes de ce côté-ci du champ de bataille, Urgluk a

envoyé un chaman orque, un chaman goblin et un héros orque chevauchant une monstrueuse Wyvern.

Le tour 2 d'Urgluk peut commencer.

PHASE D'INITIATIVE

Le tour débute par la phase d'initiative où toutes les troupes des Orques & Gobelins situées à moins de 20cm d'une unité ennemie ont le choix soit de la charger soit de s'en éloigner.

Notez qu'à Warmaster la pré-mesure est



Début du tour des Orques & Gobelins

- | | | | |
|--|----------------------|--|-------------------------|
| | Gobelins | | Chaman Gobelins |
| | Guerriers Orques | | Chaman Orque |
| | Ogres | | Héros sur Wyvern |
| | Géant | | Chevaliers de Sangliers |
| | Chevaliers de Loups | | Tzarine |
| | Archers Kislévites | | Chaman Kislévite |
| | Guerriers Kislévites | | Héros Kislévite |
| | Ours | | Chariot de Guerre |
| | Archers à Cheval | | |
| | Chevaliers | | |



Le géant charge le chariot de guerre Kislévite (M. Adda)

non seulement autorisée mais surtout vivement conseillée.

Le géant d'Urgluk se trouve à moins de 20cm du chariot de guerre Kislévite.

Urgluk décide donc d'envoyer l'immense créature contre la machine de guerre ennemie. Un tel mouvement est gratuit et permet d'éviter d'avoir à donner un ordre au géant, c'est une aubaine pour un joueur Orque & Gobelins dont la chaîne de commandement est loin d'être le point fort...

Le chariot de guerre est donc chargé par le géant. La machine Kislévite est une unité de tir, elle possède 3 attaques à distance. Etant chargée, elle a droit à un tir de contre-charge qui est résolu immédiatement. **Pablov** lance 3 dés, il doit obtenir des 4+ pour toucher le géant et il obtient deux touches. La sauvegarde normale du géant est de 5+ mais les armes du chariot de guerre infligent un malus de -1, **Urgluk** doit donc obtenir des 6+ pour annuler les touches de son adversaire. Il lance deux dés et parvient à annuler une touche. Le géant souffre donc d'une blessure suite au tir de contre-charge du chariot de guerre, cette blessure est matérialisée par un dé ou un pion car elle sera comptabilisée dans le corps à corps qui opposera les deux unités un peu plus tard.

Aucune autre unité d'**Urgluk** ne se trouve à moins de 20cm de l'adversaire, la Phase d'Ordre peut maintenant commencer.

PHASE D'ORDRE

Urgluk commence sa série d'ordres par le Chaman Orque. Le Chaman ordonne aux Chevaucheurs de Loups de se déplacer. Le Chaman est tout proche de l'unité et possède un commandement de 7, pour réussir son ordre il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son commandement avec 2d6. **Urgluk** lance donc 2d6 et obtient un résultat de 6, l'ordre est passé et les Chevaucheurs de Loups se placent sur le flanc des Ours Kislévites.

L'unité gobeline est placée à moins de 15cm de sa cible afin d'être à portée de tir tout en restant également assez proche du Chaman dont la portée de commandement n'excède pas 20cm. Le Chaman Orque tente de passer un deuxième ordre auprès des Chevaucheurs de Loups : il subit un malus de -2 parce que c'est un deuxième ordre consécutif (malus de -1) et que l'ennemi se trouve à moins de

20cm ce qui rend plus difficile les communications (malus de -1). Le Chaman obtient un 11 avec 2d6, l'ordre est un échec : les Chevaucheurs de Loups ne peuvent plus se déplacer le Chaman Orque ne peut plus donner d'ordre pour ce tour.

Le Chaman Orque ne pouvant plus donner d'ordre, **Urgluk** se tourne maintenant vers

DONNER DES ORDRES

Pour pouvoir se déplacer ou charger, une unité doit recevoir un ordre d'un personnage. Chaque personnage dispose d'une portée de commandement maximum (de 20cm à une portée illimitée) et d'une valeur de commandement.

Pour donner un ordre à une unité, un personnage doit être à portée de commandement de cette unité et doit obtenir un résultat inférieur ou égal sa valeur de commandement avec 2d6. Plusieurs ordres peuvent être donnés à la suite à une même unité, elle peut donc se déplacer plusieurs fois lors d'un même tour !

Bien entendu des modificateurs s'appliquent en fonction de la distance entre l'unité et le personnage, du nombre d'ordres déjà donnés à l'unité, des pertes subies par l'unité ou encore de la présence d'unités ennemies à proximité.

son Héros Orque sur Wyvern. Le Héros tente alors de donner un ordre à la brigade d'Ogres, de Guerriers Orques et de Gobelins. Au lieu de donner un ordre à une seule unité, un personnage peut en effet donner un ordre un groupe d'unités en contact les unes avec les autres (on considère alors que les unités sont en brigade) comme c'est le cas ici.

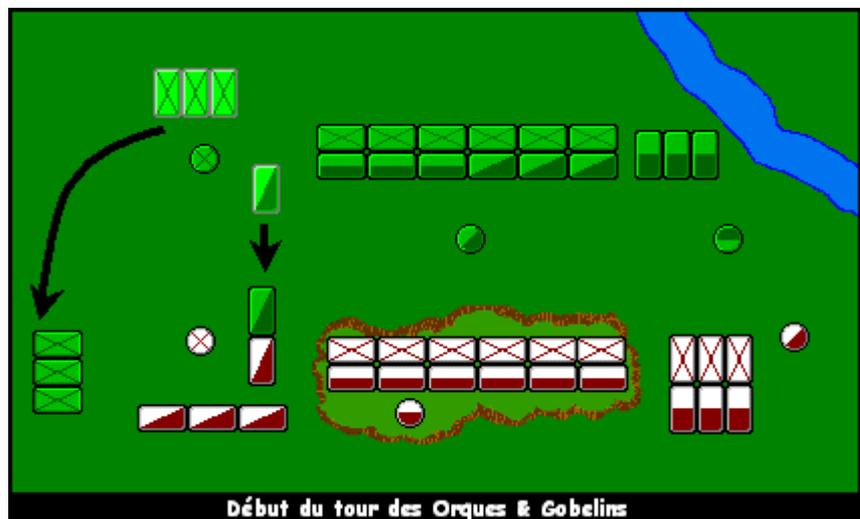
Le commandement du Héros Orque est de 8 et il ne subit aucun malus particulier : **Urgluk** lance 2d6 et obtient un 4, c'est une réussite. La brigade s'avance alors vers l'infanterie Kislévite retranchée sur la colline. **Urgluk** veut absolument faire charger ses troupes, le Héros Orque tente donc un deuxième ordre avec un malus de -2 (malus de -1 dû au deuxième ordre consécutif et malus de -1 dû à la présence d'une unité ennemie à moins de 20cm). Le Héros Orque doit donc obtenir un score de 6 ou moins pour réussir sa charge mais le résultat est de 7, c'est un échec. Le Héros Orque ne peut plus donner d'ordres et la brigade ne peut pas charger. C'est un coup dur pour **Urgluk** !

Il reste une dernière chance à **Urgluk** de charger les lignes Kislévites de ce côté-ci du champ de bataille. Le Chaman Gobelins ne possède qu'un commandement de 6 mais ce dernier peut tenter de donner un ordre aux Chevaucheurs de Sangliers sans subir de malus. **Urgluk** n'a rien à perdre, il lance 2d6

RESOUDRE LES ATTAQUES

A une échelle telle que celle de Warmaster, il est nécessaire de garder des règles simples pour conserver la fluidité du jeu. Ainsi, le jet de base pour réussir une attaque est-il toujours de 4+ quelque soit l'unité qui effectue les attaques.

Bien entendu, des boni ou des mali interviennent selon les règles spéciales de l'unité ou la position défensive de l'unité attaquée. Par exemple, une unité en Défense (dans un bois, sur une position surélevée, etc.) n'est touchée par une attaque que sur un 5+ tandis qu'une unité Fortifiée n'est que touchée que sur un 6+.



et obtient un 6! Même les gobelins peuvent parfois faire des miracles. Les Chevaucheurs de Sangliers chargent donc les Archers à Cheval Kislevites qui peuvent effectuer un tir de contre-charge. L'unité possède 3 attaques (1 attaque par socle de l'unité), **Pablov** lance donc 3 dés et obtient 1 touche (pour rappel, une attaque touche sur 4+). Les Chevaucheurs de Sangliers possèdent une sauvegarde à 5+ mais **Urgluk** obtient un 2, l'unité subit donc 1 blessure qui comptera pour le corps à corps à venir.

La phase d'ordre est terminée. **Urgluk** peut maintenant déplacer ses personnages. Ses Chamans sont parfaitement bien placés pour lancer leurs sorts et pour continuer à donner des ordres, ils ne sont donc pas déplacés.

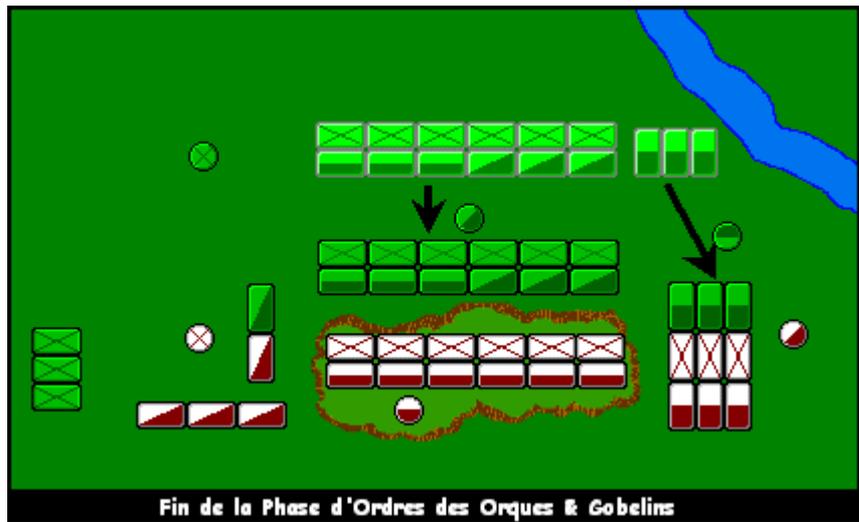
Urgluk souhaite donner un petit coup de main à ses Chevaucheurs de Sangliers et il envoie donc le Héros Orque sur Wyvern les rejoindre : le Héros et la créature terrifiante devraient se montrer déterminants dans le corps à corps.

PHASE DE TIR ET DE MAGIE

Une fois tous les personnages déplacés, la phase de tir et de magie peut commencer. Le Chaman Orque tente de lancer un *Cri de Gork* sur une des unités d'Archers Kislevites en position sur la colline. Le sort a une portée de 60cm et une difficulté de 5+. Le Chaman Orque étant bien à moins de 60cm de sa cible, **Urgluk** lance un dé pour lancer le sort mais il obtient un 3, le sort est un échec.

De son côté, le Chaman Gobelins invoque la *Waaagh!* sur les Chevaucheurs de Sangliers qui ont chargé les Archers à Cheval. La portée du sort est de 30cm et sa difficulté est de 4+. Le Chaman est bien à moins de 30cm des Chevaucheurs de Sangliers, **Urgluk** lance un dé et obtient un 6. Les Chevaucheurs de Sangliers sont portés par la *Waaagh!* Ils obtiendront une attaque supplémentaire par socle pour toute la phase de corps à corps.

De leur côté, les Chevaucheurs de Loups prennent pour cible les Ours qui sont l'unité la plus proche à portée de tir (une unité



Fin de la Phase d'Ordre des Orques & Gobelins

ouvrant le feu doit toujours prendre pour cible l'unité ennemie la plus proche). Les Chevaucheurs de Loups ont 3 attaques en tout (une attaque par socle) et touchent sur 4+, ils infligent 2 touches. Comme les Ours n'ont pas de sauvegarde, ils encaissent 2 blessures.

A Warmaster, les tirs repoussent les unités pour représenter les guerriers reculant sous les flèches et les boulets de canons. **Urgluk** lance deux dés (un dé par blessure infligée) pour calculer ce recul : il obtient un 2 et un 6, les Ours doivent reculer de 8cm en tout. Le fait d'obtenir un 6 indique que l'unité devient Confuse : sous les tirs, les Ours se sont désorganisés, ils ne pourront pas recevoir d'ordre lors du prochain tour du joueur Kislevite...



PHASE DE CORPS A CORPS

C'est maintenant à la phase de corps à corps d'être résolue.

C'est au joueur actif, c'est à dire **Urgluk**, de choisir l'ordre de résolution des corps à corps. Il décide de commencer par le combat opposant les chevaucheurs de sangliers aux archers à cheval.

Les chevaucheurs de sangliers possèdent 4 attaques par socle mais l'unité charge et obtient un bonus de +1 attaque par socle. Les chevaucheurs sont également sous l'influence du sort *Waaagh* qui ajoute +1 attaque par socle également. L'unité totalise donc un total de $(4 + 1 + 1)$ attaques x 3 socles = 18 attaques. A ce total, il faut ajouter les attaques apportées par le héros orque sur Wyvern qui a rejoint les chevaucheurs pour ce combat : +1 attaque pour le héros, +2 attaques pour la Wyvern et +1 attaque grâce à la *Waaagh*. Les orques peuvent donc compter sur 22 attaques à 4+ au total! **Urgluk** lance donc 22 dés et obtient 12 touches. Les archers à cheval kislévites ont une sauvegarde à 6+ et ne parviennent à annuler que 2 touches, les orques infligent donc 10 blessures. L'unité kislévite possède trois socles de trois points de vie chacun (soit 9 PdV au total), les 10 blessures sont donc largement suffisantes pour éliminer l'unité au grand complet.

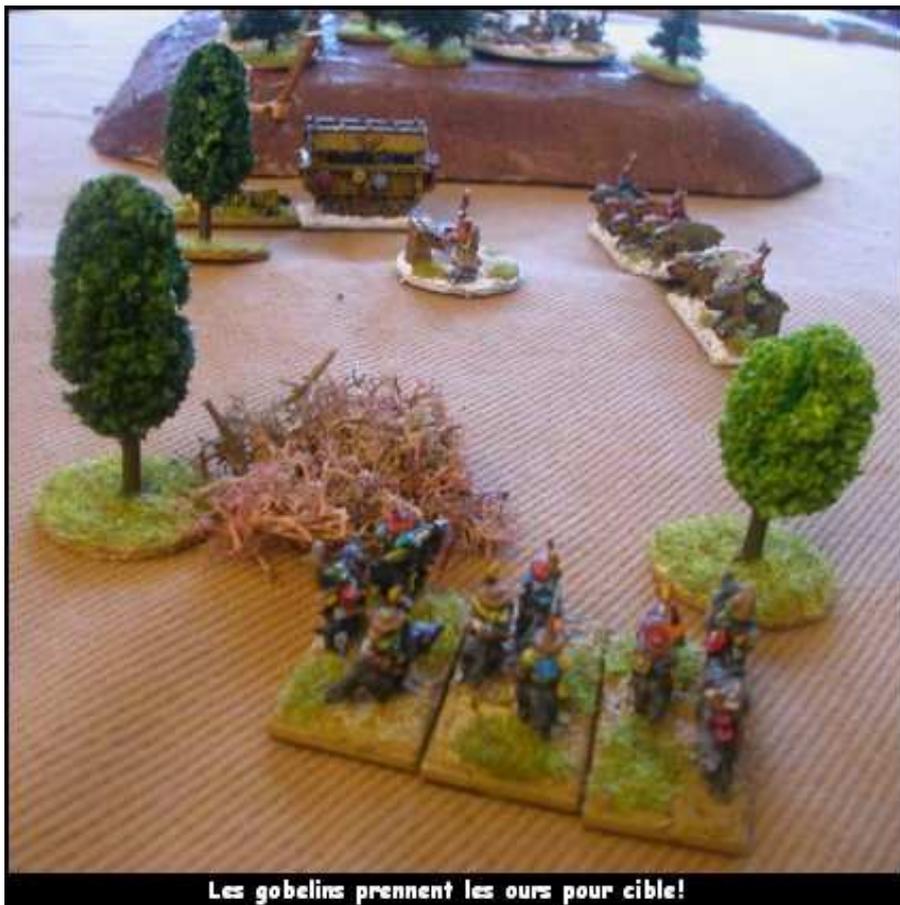
Les corps à corps sont cependant simultanés et les archers à cheval peuvent tout de même lancer leurs attaques. L'unité est composée de 3 socles possédant chacun 3 attaques. Cependant, la Wyvern est une créature terrifiante et les Kislévites souffrent d'un malus de -1 attaque par socle. Les Kislévites ne bénéficient donc que d'un total de $(3 - 1)$ attaques x 3 socles = 6 attaques à 4+. **Pablov** lance 6 dés et obtient un excellent

résultat de 5 touches. Les chevaucheurs de sangliers possèdent une sauvegarde à 5+ et **Urgluk** ne parvient à annuler qu'une seule touche. Les chevaucheurs de sangliers encaissent donc 4 touches plus 1 touche supplémentaire infligée lors du tir de contre-charge des Kislévites pendant la *Phase d'Ordre*. Un socle de chevaucheurs de sangliers possèdent 3 points de vie, l'unité perd donc un socle et conserve 2 blessures.

Les chevaucheurs de sangliers ont détruit leurs adversaires, **Urgluk** peut maintenant décider de leur faire faire un mouvement de recul, de leur faire tenir leur position



Le Héros Orque ne parvient pas à faire charger son infanterie!



Les gobelins prennent les orques pour cible!

ou bien encore d'engager un autre combat de recul, de leur faire tenir leur position ou bien encore d'engager un autre combat contre une unité ennemie à moins de 20cm (si les archers à cheval Kislévites avaient réussi à tenir plus longtemps, la distance n'aurait été que de 10cm).

Urgluk est un orque, **Urgluk** aime les combats, **Urgluk** décide donc de s'en prendre aux chevaliers Kislévites qui se trouvent juste en face des chevaucheurs de sangliers. Le choix est cependant risqué car les orques ont perdu un socle et ils conservent les 2 blessures infligées par archers à cheval...

Un nouveau corps à corps commence donc et est résolu immédiatement. Les chevaucheurs de sangliers possèdent toujours 6 attaques par socle (ils chargent et bénéficient toujours du sort *Waaagh!*), ils bénéficient également encore des 4 attaques du héros orque sur Wyvern : 6 attaques x 2 socles + 4 attaques = 16 attaques à 4+. Les orques infligent 6 touches mais leurs ennemis ont une sauvegarde à 4+ et en annulent 3.

Les combats sont toujours simultanés et les chevaliers Kislévites peuvent frapper de toute leur puissance. Les Kislévites possèdent 2 attaques par socle (3 attaques - 1 attaque du fait de la Terreur inspirée par la Wyvern), avec 3 socles ils peuvent donc porter 6 attaques à 4+ et obtiennent 2 touches. Avec une sauvegarde à 5+, les orques réussissent à annuler 1 touche et subissent donc 1 blessure qui s'ajoute aux 2 blessures de leur combat précédent contre les archers à cheval.

Chaque unité a donc 3 blessures et se voit retirer 1 socle, les Chevaliers Kislévites perdent cependant le combat car ils n'ont infligé que 1 seule blessure contre 3 pour les orques. La différence de blessures (3-1=2) permet de savoir de combien les chevaliers doivent battre en retraite, ici ils reculent de 2cm.

Encore une fois victorieux, les chevaucheurs de sangliers ont encore un choix à faire : reculer, tenir leur position ou poursuivre leur ennemi. **Urgluk** est toujours un orque et il décide de poursuivre les chevaliers alors que son unité de chevaucheurs de sangliers n'a plus qu'un seul socle.

Un deuxième round de combat commence alors immédiatement. Cette fois-ci, les chevaucheurs de sangliers n'ont plus que 10 attaques, ils infligent 7 touches et seules 3 d'entre elles sont annulées par la sauvegarde des chevaliers : 4 blessures sont donc infligées aux Kislévites. Les chevaliers Kislévites bénéficient quant à eux de 4 attaques et infligent 3 touches mais Gork abandonne **Urgluk** car malgré leur sauvegarde à 5+, les chevaucheurs encaissent 3 blessures.

Encore une fois, chaque unité perd un socle mais cette perte entraîne la destruction totale des chevaucheurs de sangliers et les derniers chevaliers sont donc donnés vainqueurs malgré une différence de blessures à leur désavantage. Le héros sur Wyvern qui accompagnait les chevaucheurs de sangliers partage leur sort et est également détruit, c'est une bonne opération pour **Pablov** et ses Kislévites. **Urgluk** a pris trop de risques!

Les chevaliers Kislévites vainqueurs ont maintenant le choix de reculer, de tenir leur position ou bien d'avancer pour engager une unité ennemie au corps à corps. Avec un seul socle et 1 blessure, **Pablov** ne voit pas comment ses chevaliers pourraient sortir vainqueur d'un nouveau corps à corps, ils décident donc de les faire reculer pour les éloigner des combats. Il lance 3d6 et additionne leur résultat pour obtenir leur distance de recul et les fait ensuite manoeuvrer.

Urgluk est fort mécontent (et il le prouve en écrasant un snotling au passage) mais il reste encore un corps à corps à résoudre dans le tour et il tourne maintenant son attention vers son géant qui tente de transformer le chariot de guerre Kislévite en un petit tas de bois...

Le géant s'abat sur le chariot avec 8 attaques à 6+. En effet, le chariot de guerre Kislévite est considéré comme une cible fortifiée, le géant ne bénéficie donc d'aucune attaque en bonus pour avoir chargé et il ne touche pas non plus sur 4+. Autant dire qu'il faut avoir des arguments particulièrement percutants pour s'en prendre à ce type d'unité. **Urgluk** lance donc 6 dés et obtient 2 touches dont une est annulée par le chariot qui possède une sauvegarde de 4+.

La réplique du chariot est de 2 attaques (il souffre en effet d'un malus de -1 attaque car le géant est Terrifiant) à 4+ (le géant n'est pas considéré comme étant une cible Fortifiée). Encore un coup de chance pour **Pablov** qui inflige 2 touches qui ne sont pas annulées par la sauvegarde à 5+ du géant.

Le résultat du combat est clairement en faveur des Kislévites, le chariot a infligé 3 blessures au total (il faut compter les tirs de contre-charge du chariot de guerre) contre 1 blessure pour le géant. Le chariot gagne donc le combat de 2 points, le Géant recule de 2cm. Le Chariot ne peut cependant pas poursuivre car ses règles spéciales le lui interdisent.

Le tour d'**Urgluk** prend fin avec cette dernière action. La chance n'a pas favorisé les Orques & Gobelins et c'est maintenant aux Kislévites d'agir. Le prochain tour risque d'être difficile pour les peaux-vertes...



La partie opposant **Urgluk** et **Pablov** est loin d'être terminée. Nous nous sommes attardés sur une partie du champ de bataille où seule une petite partie des combats avait lieu. Nous n'avons cependant pas la place de vous en conter la fin.

Nous avons essayé de vous exposer une petite partie des rouages de Warmaster, un jeu aux règles simples mais aux subtilités étonnantes, un jeu plein de dynamisme et de rebondissements.

Grâce à Warmaster, vous serez capable de jouer des batailles opposants des armées entières le tout dans un laps de temps raisonnable.

Il ne vous reste plus qu'à franchir le pas et devenir, vous aussi, un Maître de Guerre !