

WARMASTER

MAITRES DE GUERRE

A la découverte de Warmaster





CREDITS PEINTURE

Merci à Cobalt, Claude Garcia, Jean-Yves Pontié, David Vallat, Eric Noé, E. Jackson, Therry, Marc Adda et tous les membres du Crazy Orc et du forum warmaster_fr sans qui ce livret n'aurait pas pu être illustré avec d'aussi jolies photos.

WARMASTER.FR

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

La Tribune du Maître de Guerre

A la découverte de Warmaster

Tour d'Horizon

WARMMASTER

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 Warhammer 40k, 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 malentendus 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 WARMASTER

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).

La Tribune du Maître de Guerre

A la découverte de Warmaster

La Foire aux Questions

WARMMASTER

La Tribune du Maître de Guerre répond aux questions le plus souvent posées au sujet de Warmaster.



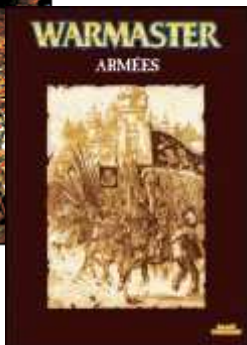
Où trouver les règles pour commencer à jouer ?

Outre les figurines, les traditionnels dés à six faces et le mètre ruban, deux livres sont indispensables pour jouer à Warmaster : il s'agit du Livre des Règles et de Warmaster Armées.

Le Livre des Règles décrit l'ensemble des règles de base et avancées (règles de siège, honneurs de bataille, etc.).

Warmaster Armées présente l'ensemble des 14 listes d'armées officielles du jeu, des Nains aux Hauts-Elfes en passant par les Elfes Noirs et l'Arabie.

Ces deux livres sont téléchargeables gratuitement sur le site de Specialist Games (en Anglais) et sur le site de Games Workshop France (en Français).



Est-ce un jeu compliqué ?

Question tirée du White Dwarf
Warmaster a été initialement conçu pour les joueurs ayant déjà un peu d'expérience, il n'est donc pas recommandé aux débutants. Il fait partie de ces jeux prévus pour ceux qui ont envie d'explorer d'autres facettes du monde de Warhammer. Mais cela dit, nous avons tout fait pour que les règles soient claires et faciles d'accès, afin que tout le monde puisse les assimiler rapidement. Warmaster n'est pas un jeu très compliqué en termes de règles, et quiconque connaît les termes "D6", "combat" et autres concepts habituels sera en terrain familier et n'aura aucun mal à les comprendre.

Quel est le format d'une bataille ?

Les parties à 1000 points sont le plus souvent utilisées pour effectuer des parties d'initiation, il s'agit du plus petit format possible à Warmaster.

C'est à partir de 1500 points que le jeu commence à prendre tout son

intérêt avec la possibilité de déployer des armées variées et d'utiliser des stratégies plus complexes.

Cependant, la majorité des joueurs considère que la taille optimale d'une partie Warmaster se situe à 2000 points.



Combien de temps dure une partie ?

La durée d'une partie Warmaster dépend logiquement de sa taille.

A 1000 points, la durée moyenne d'une partie ne dépassera généralement pas les 2 heures. A 1500 points, le temps d'une partie sera compris entre 2 et 3 heures. Enfin, à 2000 points et plus, on peut estimer qu'une partie dépassera les 3 heures de jeu.

Bien entendu, ces durées sont estimées dans le cadre d'une partie amicale entre deux joueurs maîtrisant un minimum les règles. Des joueurs confirmés dans le cadre d'un tournoi peuvent jouer beaucoup plus vite.



Combien coûte une armée ?

Comme pour la plupart des wargames avec figurines, le coût d'une armée varie grandement en fonction de sa nature : ainsi une armée de Skavens (beaucoup d'unités) sera forcément plus chère qu'une armée Naine (peu d'unités). Un blister Warmaster contient une unité complète pour 11,5€. Le blister de personnages, toujours pour 11,5€, contient en général assez de figurines pour une armée de 2000 points.

Voici un tableau comprenant les coûts pour les armées Naine (généralement moins chère), Haut-Elfe (dans la moyenne) et Skaven (parmi les plus chères). Il s'agit bien entendu de coûts approximatifs puisqu'ils dépendent étroitement des listes d'armée choisies.

Taille (points)	Nains	Hauts-Elfes	Skavens
1000	100€	115€	140€
1500	150€	160€	195€
2000	170€	240€	275€

Quelle est l'échelle des figurines ?

L'échelle des figurines Warmaster est le 10mm. Par comparaison, une figurine Warhammer Fantasy Battle est à l'échelle 28mm et une figurine du Seigneur des Anneaux est à l'échelle 25mm.

Warmaster a pour objectif de mettre en scène des armées entières et l'échelle des figurines permet de parfaitement représenter les régiments d'infanterie et les escadrons de cavalerie. Autre avantage, les monstres gigantesques décrits dans le bestiaire du monde de Warhammer peuvent enfin dominer le champ de bataille de toute leur taille.



Guerriers Nains à Warmaster et Guerrier Nain à WFB

Comment peindre ces figurines ?

Question tirée du White Dwarf
Le meilleur conseil que nous puissions vous donner est de ne pas trop vous soucier des détails, et de vous concentrer plutôt que l'effet de masse de vos unités. Bien que chaque figurine soit très détaillée, les éléments les plus visibles lors du jeu sont les boucliers, les têtes et les armes. N'oubliez pas qu'une fois l'infanterie collée sur son socle, le devant du second rang se voit aussi peu que l'arrière du premier!

Ces figurines sont généralement appelées alternatives car elles ne possèdent pas de règles spéciales officielles, elles servent uniquement aux joueurs pour varier les figurines qu'ils peuvent utiliser dans leurs armées. Par exemple, les Gardes Phoenix Hauts-Elfes sont à utiliser comme des Lanciers Hauts-Elfes ou encore les Chevaucheurs d'Araignées Gobelins comme des Chevaucheurs de Loups Gobelins.



Que faire des décors 28mm ?

L'échelle des figurines de Warmaster (10mm) fait que certains décors 28mm ne sont pas adaptés. Pas de panique cependant car un certain nombre le reste.

Ainsi, s'il faut envisager de recréer des haies, murets et bâtiments divers et variés à l'échelle, les collines, marais, routes, ponts sont parfaitement utilisables en état. Si l'on n'est pas exigeant, les forêts 28mm peuvent également être utilisées.

Où se trouvent les règles des figurines alternatives ?

Depuis la sortie du jeu, Specialist Games a distribué de nombreuses nouvelles figurines pour les armées déjà existantes (Gardes Phoenix Hauts-Elfes, Hallebardiers d'Elite Impériaux, Chevaucheurs d'Araignées Gobelins, Marteliers Nains, etc.).

Ci-contre des Maraudeurs du Chaos par E. Jackson



Un Tour de Jeu Warmaster

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

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

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

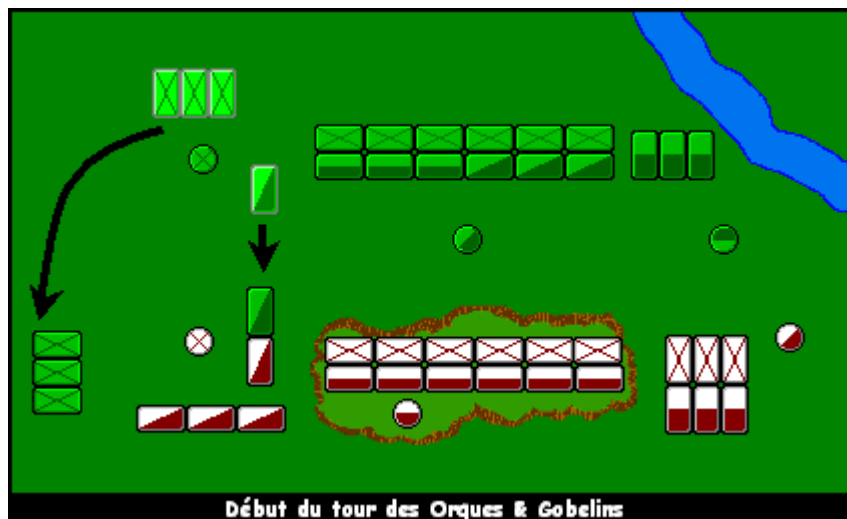
Le commandement du Héros Orque est de 8 et il ne subit aucun malus particulier : **Urgluk** lance 2d6 et obtient un 4, c'est une réussite. La brigade s'avance alors vers l'infanterie Kislévite retranchée sur la colline. **Urgluk** veut absolument faire charger ses troupes, le Héros Orque tente donc un 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.

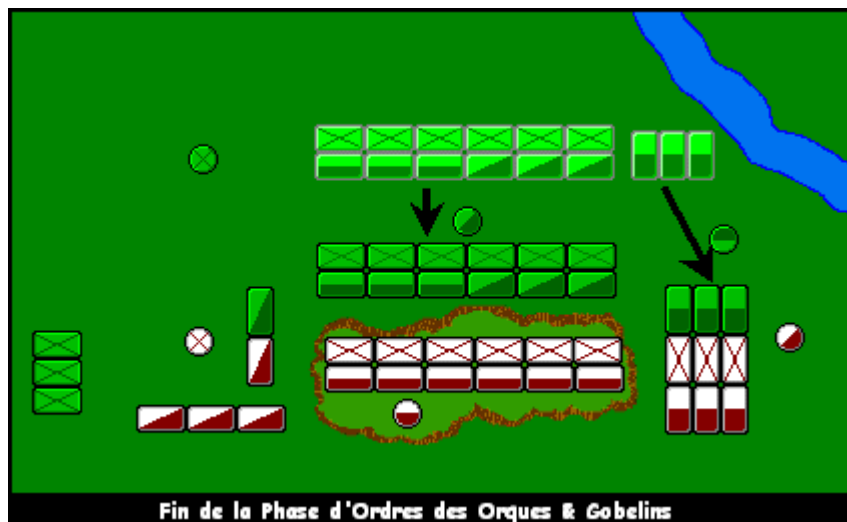
PHASE DE TIR ET DE MAGIE

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



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 $\times 3$ 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 $\times 3$ 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 possède 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!



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 de **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 opposant 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 !

Les Armées



MORTS-VIVANTS DE KHEMRI

Sorti du fin fond des sables de l'antique Khemri, le Roi des Tombes, commandant les hordes de Morts-Vivants, n'a qu'une idée en tête: semer mort et désolation pour régner sur un monde à l'image du désert d'où il vient.

Composée entièrement de troupes mort-vivantes, principalement des squelettes, cette armée sera ainsi d'un maniement particulier. De part sa chaîne de commandement à très courte portée, et pouvant aligner de très nombreuses troupes car de faible budget, l'armée de Khemri donnera l'impression d'une horde compacte avançant irrésistiblement sur l'ennemi. L'armée de Khemri semblera fragile, car ses troupes sont généralement peu résistantes et d'un faible potentiel offensif; de plus ses unités ne bénéficient pas de l'initiative, étant 'mortes' ce qui peut s'avérer bien gênant lorsque les troupes des deux camps commencent à s'affronter. Mais elle compense ces faiblesses par bon nombre de forces; l'immunité à la confusion et la terreur, et l'indifférence à la présence ennemie. Elles sont aussi généralement très nombreuses et profiteront de leur surnombre pour submerger l'ennemi.

Elle aura généralement une forte composante en troupes de tir (archers, chars, artillerie à moyenne et longue portée) ainsi que quelques troupes de choc (chars à nouveau, monstres) pour exploiter tout désordre dans les lignes adverses causé à la fois par le tir et par la magie qui sera prépondérante et très efficace. A cela s'ajoute des troupes volantes bien utiles pour contrer toute artillerie ennemie ou frapper l'ennemi dans le dos, mais aussi pour

neutraliser des troupes ennemies équivalentes. Comme si cela ne suffisait pas, les nombreux sorciers ont la possibilité d'invoquer de nouvelles troupes pendant le combat, ce qui frustrera un peu plus l'adversaire.

De part ses spécificités, l'armée de Khemri sera donc délicate à gérer, mais un joueur expérimenté pourra en tirer la substantifique moelle (normal, avec tous ces os) et ainsi arracher la victoire à n'importe quel adversaire.



HAUTS-ELFES

Venus de la lointaine Ulthuan, les Hauts-Elfes sillonnent le monde pour lutter contre leurs ennemis.

L'armée Haut-Elfe est idéale pour débuter. En effet elle possède l'un des meilleurs commandements, des bonus au tir; des bonus pour lancer les sorts et accès à TOUS les types d'unités (cavalerie, char, monstres volants, artillerie, infanterie de bonne qualité, plusieurs montures...). Le général Haut-Elfe n'aura pas trop de mal pour manoeuvrer sa cavalerie lourde. Les archers et les balistes, de part leur facilité à toucher, pourront repousser les brigades adverses assez facilement, (il y a des combos de tirs à ne pas rater grâce aux sorts des mages)... Les aigles géants s'occuperont de l'artillerie adverse ou bloqueront les reculs. La seule unité qui semble non rentable est le chevaucheur de dragon... Cependant, dans les parties au budget important, l'association de chevaucheurs et des aigles géants permettent de disposer de brigades de choc à très grande portée.

L'armée Haut-Elfe est donc une très bonne armée qui ne souffre d'aucun désavantage majeur. Sa polyvalence lui permet de

s'adapter à l'armée rencontrée: elle peut être axée vers le tir ou le corps à corps, sans oublier une infanterie "solide" en défense. Néanmoins une armée orientée tir sera toujours plus délicate à jouer (mais tellement plus fun). Il ne faut pas oublier par contre que les troupes HE ont des caractéristiques moyennes par rapport aux unités spécialisées des autres armées. Heureusement pour l'adversaire, les Hauts-Elfes ne peuvent pas tout avoir...



CHAOS

Des désolations du chaos, des pays au nord de toute civilisation connue, des endroits les plus sombres du Vieux monde ils descendent envahir les pays civilisés, détruisant et corrompant tout sur leur passage. Cette engeance destructrice et corruptrice a un nom: le Chaos.

L'armée du chaos est très particulière dans la mesure où cette armée est complètement démunie d'unités de tir et où toutes les unités sont des unités de corps à corps et la plupart des sorts ont des effets sur le corps à corps. De ce fait beaucoup de gens pensent qu'une armée du chaos est simple à diriger car « yaka » aller au corps à corps et tout balayer. Effectivement cette technique est la seule valable pour qu'une armée du chaos soit efficace au corps à corps. Encore faut-il que toute l'armée arrive ensemble et bien groupée au contact. Et c'est là que les difficultés commencent... parce que comme le chaos est dépourvu d'unité de tirs, il n'a aucun moyen de riposter aux tirs adverses et risque tôt ou tard de voir ses brigades partir en petits morceaux...

D'autre part comme le chaos a une armée de corps à corps, il dispose de nombreuses

unités puissantes donc chères à recruter. La conséquence de cela est une infériorité numérique chronique face à la majorité de ses adversaires à budget égal et par conséquent de grandes chances de se faire déborder.

C'est aussi une raison pour que le chaos arrive très rapidement uni au corps à corps. Enfin, le Chaos est une armée particulièrement sensible à la perte d'un personnage à cause d'une chaîne de commandement très courte. C'est aussi une armée, qui par ce qu'elle doit arriver rapidement et unie au corps à corps est particulièrement sensible au ratage d'ordres. En d'autres termes : une armée sensible et beaucoup plus délicate à gérer que beaucoup ne le pensent.



NAINS

Fiers guerriers des montagnes, les Nains combattent leurs ennemis jour après jour pour assurer la survie de leur empire déclinant.

A Warmaster, les Nains forment l'une des armées les plus difficiles à prendre en main mais le challenge est passionnant!

L'armée Naine dispose d'une infanterie extrêmement résistante, d'une excellente artillerie et d'une des meilleures chaînes de commandement. Et si elle ne peut s'appuyer sur une magie offensive, le Maître des Runes lui offre de multiples tentatives de blocage des sorts ennemis. Mais tout cela a un prix. Les unités Naines coûtent chères et sont le plus souvent en infériorité numérique ce qui rend les risques de déroute plus importants. De plus, les Nains ne disposent d'aucune cavalerie ou de créature monstrueuse. S'ils compensent ce manque de rapidité et de force de frappe par une très grande manoeuvrabilité, ils restent cependant très vulnérables aux charges de la cavalerie ennemie et doivent donc exploiter au maximum les couverts du terrain. Dans ce cadre, la plus grande difficulté de tout général Nain sera de toujours garder en tête que son armée est une armée offensive : appuyées par l'artillerie, ses troupes doivent profiter de leur facilité à manoeuvrer pour surprendre l'adversaire par des attaques rapides et parfaitement orchestrées.



EMPIRE

Plus puissante des nations humaines du Vieux Monde, l'Empire doit constamment assurer la défense de ses frontières contre les raids orques ou des barbares du Chaos.

L'armée de l'Empire à Warmaster est tout particulièrement polyvalente avec la possibilité de déployer une infanterie classique mais variée et une cavalerie efficace. Le tout est appuyé par une artillerie de bonne qualité.

Les armées de l'Empire trouveront ainsi généralement leur force dans un grand nombre d'unités d'infanterie et d'artillerie soutenues par des escadrons de cavalerie lourde et légère.

A l'image du reste de l'armée, la chaîne de commandement n'est pas particulièrement brillante mais se montre solide et assez flexible pour assurer les manoeuvres nécessaires à la victoire.

La magie impériale permettra d'appuyer la chaîne de commandement avec des sorts aidant les mouvements alliés et limitant ceux de l'ennemi.

L'Empire est une armée aux multiples possibilités qui se montrera toujours solide face à l'ennemi et sera capable de lui réserver bien des surprises.



ORQUES & Gobelins

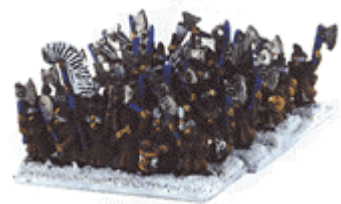
De tout temps, les hordes d'orques et de gobelins ont déferlé sur le Vieux Monde pour se battre et piller! Les peaux-vertes ne vivent que pour la guerre, c'est ce qu'ils savent faire de mieux.

Sans surprise, les armées orques & gobelines à Warmaster s'appuient sur le nombre et sur la diversité de leurs troupes pour remporter la victoire. Malgré une chaîne de commandement déplorable (peut-être la pire du jeu) et l'absence d'unités volantes, les peaux-vertes peuvent compter sur une infanterie et une cavalerie extrêmement variées allant des gobelins servant de chair à canon aux redoutables chevaucheurs de sangliers. Les nombreux chamans permettront également de soutenir l'assaut et de désorganiser les lignes ennemies.

La horde doit cependant se méfier du peu de résistance de ses troupes et optimiser son impact offensif pour ne pas faire durer les corps à corps. Un autre handicap est son aspect indiscipliné illustré par sa faible chaîne de commandement et la tendance de certaines de ces unités à échapper à ses ordres comme les ogres affamés de chair humaine ou les géants au comportement souvent aléatoire.

Les seigneurs de guerre orques devront savoir surmonter l'indiscipline de leurs troupes pour mieux concentrer leur énergie

sur l'ennemi qui le regrettera à coup sûr.



KISLEVITES

Du plus profond de leur contrée, les Kislévites doivent leur farouche volonté de survie à deux ennemis aussi féroces l'un que l'autre : Le Chaos et son désir de conquête, et le froid glacial qui y règne tout au long de l'année.

Les Kislévites sont une armée humaine relativement classique dans sa composition, mais plutôt orientée cavalerie. En effet, elle peut aussi bien aligner de redoutables chevaliers, certes en petit nombre, que des hordes d'archers à cheval, bénéficiant ainsi d'une nombreuse cavalerie qui est loin d'être négligeable. En soutien, elle dispose d'archers à pied épaulés par des fantassins armés de haches. Cette infanterie, bien que fragile, est efficacement protégée par les chariots de guerre, véritables forteresses mobiles. Des bandes d'ours féroces complètent l'ordre de bataille, ajoutant une note fantastique à cette armée.

L'un des attraits de cette armée est qu'elle est d'inspiration Est Européenne du moyen âge/renaissance, avec ses chevaliers polonais, ses archers à cheval hongrois ou mongols, son infanterie russe et ses chariots de guerre hussites.

Cette armée, disposant d'un commandement sous toute classique, peut être menée par la Tzarine en personne; sa maîtrise de la sorcellerie accroît le potentiel de magie de l'armée, qui, alliée à une série de sorts puissants, la rend redoutable dans ce domaine.



BRETONNIENS

La Bretagne, terre de légende, terre de chevalerie, terre de féerie. Deuxième royaume humain du vieux monde qui s'est développé sous la protection magique de la Dame du Lac, qui exige en retour de la noblesse le courage, la vertu l'abnégation au service de la communauté.

A warmaster l'armée bretonniene et son ossature de chevalerie lourde peut sembler particulièrement puissante, mais elle souffre de quelque maux endémiques : l'impétuosité des chevaliers, son point de rupture bas (car calculé exclusivement sur les chevaliers), la faiblesse de son infanterie, l'absence de volant et d'artillerie.

Son principal atout en dehors de la

chevalerie, est la protection magique de la Dame du Lac, qui bien qu'essentiellement défensive renforce le potentiel offensif des chevaliers.
Hardy!! Tue!! Pour la Dame et le Roy!!



HOMMES-LEZARDS

Du fin fond des forêts de Lustrie les prêtres mages Slann méditent sur le Plan des Anciens et tentent de protéger ce qu'il reste de leur civilisation des envahisseurs de tout poil.

L'armée des hommes-lézards est, plus que toute autre, caractérisée par la spécialisation des membres de sa nombreuse chaîne de chaîne de commandement, avec des personnages aptes au commandement, d'autres spécialisés dans le corps à corps, et les derniers dans la magie.

Les unités à pied se répartissent en deux grandes catégories: les unités de tir à courte portée, faibles au corps à corps et mal protégées, et les unités de corps à corps, puissantes et dont la protection varie de mauvaise à bonne. Toute l'infanterie se déplace sans difficulté dans tous les types de terrains ce qui offre à l'armée une excellente manœuvrabilité.

La cavalerie est une unité de choc puissante et peu nombreuse qui fournit un soutien efficace à l'infanterie en plus des différents monstres disponibles.

Ces derniers sont les terradons, volants avec capacité de tir à courte portée et le stégadon, monstre aussi puissant qu'impressionnant doté d'une capacité de tir. Différents personnages peuvent également utiliser des montures terrifiantes qui améliorent très sensiblement les capacités de combat de leurs cavaliers.

La magie des hommes lézards est caractérisée par des sorts affectant le mouvement et de protection. Le fait que le général soit un sorcier renforce la capacité magique à l'armée.

C'est une armée tout terrain, puissante, difficile à contrer, excellent dans les domaines du corps à corps, du tir à courte portée et de la magie.



COMTES-VAMPIRES

Tapis dans toutes les régions du Monde, attendant les jours sombres pour se lever

et se nourrir, maîtres de la nuit voici les comtes Vampires.

L'armée des comtes-vampires diffère totalement de l'armée de Khemri, même si elle partage avec celle-ci le statut d'armée morte-vivante. Hormis les squelettes, les zombies et les loups, les unités sont plutôt de bonne qualité et on y retrouve une infanterie efficace : les gardes des tombes, une cavalerie lourde commune à presque toutes les armées, et trois unités spéciales : les hordes éthérées qui glacent le sang de leurs adversaires, les goules qui ont la particularité de ne pas subir les lois de la non vie, et les chauve souris qui donnent à l'armée la maîtrise de la troisième dimension.

La chaîne de commandement est classique car similaire à n'importe quelle chaîne de commandement humaine pourtant deux particularités la distinguent : les capacités magiques du général et la profusion de montures terrifiantes.

La liste de sort est intéressante et puissante puisque on y retrouve un sort permettant de lever de nouvelle unité et un sort permettant d'effectuer un mouvement.

En bref la force de l'armée repose sur la combinaison : infanterie ou cavalerie de choc, terreur et magie. Malgré tout la faiblesse générale des unités annexes en fait une armée délicate à jouer mais non dénuée d'intérêt.



ELFES NOIRS

Issus de la nation Haut-Elfe, les Elfes Noirs sont d'ardents pratiquants de la magie noire et vouent une haine farouche aux elfes d'Ulthuan.

L'armée Elfe Noire a une chaîne de commandement un peu au dessus de la moyenne, de bonnes troupes de base, des troupes de choc et des monstres.

On trouve en particulier : des unités de tir, à pied ou à cheval, très efficaces à courte portée, des unités spécialisées dans le corps à corps mais fragiles et des monstres de trois types : les harpies, monstres volants, les hydres, terrifiants monstres cracheurs de feu polycéphales, assez peu résistants néanmoins et la manticoire, monture monstrueuse volante. L'infanterie est appuyée par des batteries de balistes.

La magie des Elfes Noirs est caractérisée par des sorts de tirs, et des sorts qui affectent la mobilité de l'armée adverse et son efficacité au combat.

Les tactiques à employer devront mélanger harmonieusement le tir et le choc, en tenant compte de la relative faiblesse des troupes par rapport à d'autres armées plus orientées vers le corps à corps.

La liste d'armée laisse une grande liberté

dans la composition de l'ost, laissant au joueur Elfe Noir un certain nombre d'options quant au choix de ses troupes et du type d'armée qu'il désire créer.

La bonne qualité des troupes et du commandement ainsi que les effectifs assez nombreux de ce dernier en font une très bonne armée pour commencer à Warmaster.



SKAVENS

Dans les sombres tunnels du Vieux Monde, les Skavens rassemblent leurs verminhordes pour semer la destruction et la mort!

Les Skavens à Warmaster forment l'une des rares armées d'infanterie du jeu avec les Nains. Là où ces derniers comptent sur la qualité de leurs troupes et de leur commandement, les hommes-rats misent sur leur nombre.

Les règles spéciales de l'armée retranscrivent à merveille la philosophie des Skavens qui submergent leurs ennemis sans pour autant faire preuve d'un courage extraordinaire. Ces règles apportent un caractère unique à l'armée et la rendent passionnante à jouer et à affronter.

Les Verminhordes sont constituées d'un gros noyau de troupes faibles et bon marché appuyées par des unités d'élite efficaces mais peu nombreuses recrutées au sein des différents Clans Skavens.

En s'appuyant sur leurs règles spéciales et la diversité de leurs troupes, les hommes-rats peuvent parfaitement compenser le manque de cavalerie et de créature terrifiante.

Leur grand nombre peut cependant devenir un handicap lorsqu'il s'agit de faire manœuvrer la verminhorde et les Prophètes Gris doivent impérativement faire preuve d'habileté pour mener leurs armées à la victoire.



GOBELINS

Surgissant de Karak aux Huit Pic, des forêts profondes de Lustrie ou des terres noires, les gobelins à défaut d'être célèbres pour leur courage et leur pensée militaire ont plusieurs fois failli submerger le Vieux Monde sous leur nombre.

A Warmaster la liste peut sembler quasi risible eut égard aux caractéristiques déplorables de la majorité des unités que du commandement qui est certainement le plus mauvais de toutes les listes proposées. Toutefois cette armée souvent pléthorique dispose de trois atouts : ses nombreux géants, ses fameux trolls et une artillerie d'une redoutable efficacité en particulier pour les plongeurs de la mort.

Le commandement est pléthorique et d'une inefficacité rare, seule la présence de shamans en nombre apporte un peu d'espoir malgré l'intérêt limité de la liste de sorts.

Si une avance rapide semble peu probable vu la faiblesse du commandement, l'adversaire viendra inmanquablement s'engluer dans la masse des gobelins pour succomber sous les coups des géants et des trolls qui seront déployés en seconde ligne.

Bref si vous aimez les situations désespérées, les renversements de situation alambiquée, rater ou réussir un ordre donné à la limite du raisonnable, subir plutôt qu'agir bref si vous êtes un tantinet maso mais que vous adorez rire de situations rocambolesques, une seule solution pour vous : jouer Gob.

Et que Mork vous sauve!



LEGIONS DEMONIAQUES

Issues des profondeurs du Warp, les hordes de démons déferlent sur le Vieux Monde au nom des sombres divinités du Chaos !

Composées uniquement de puissants démons particulièrement féroces au corps à corps, elles se révèlent cependant délicates à jouer du fait de l'instabilité des hordes du Warp lorsqu'elles subissent des pertes. Comme pour le Chaos universel, les Légions Démoniaques souffrent également du petit nombre de leurs troupes face aux armées adverses. Il faudra donc toujours jongler entre un point de rupture bas et la relative fragilité des démons.

La magie démoniaque permettra cependant de renforcer les unités ayant subi des pertes (par l'invocation de démons) et surtout de les rendre beaucoup plus féroces au corps à corps.

Dotées d'une chaîne de commandement efficace, les Légions devront développer des tactiques particulièrement agressives pour engager l'ennemi au plus vite et le balayer au corps à corps.



ARABIE

Entre les montagnes d'Atalan et le Grand Océan s'étend l'Arabie, un pays aux habitants courageux et aventureux.

Disposant d'une cavalerie variée et de sorts adaptés, l'armée Arabéenne possède tout l'arsenal nécessaire pour ralentir les manoeuvres de l'ennemi et ainsi le frapper sur les flancs.

Les éléphants, premiers véritables monstres accessibles à une armée humaine, finiront d'achever l'adversaire en piétinant les troupes qui auront réussi à échapper à la cavalerie.

L'Arabie à Warmaster est bien plus sournoise et subtile à jouer que ne laisse à penser sa liste. Le général Arabéen devra savoir utiliser à bon escient les unités et sorts qui sont à sa disposition s'il veut remporter des victoires éclatantes.



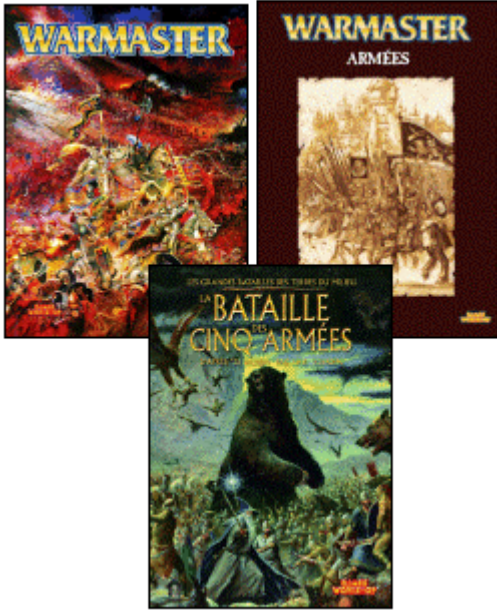
ET PLUS ENCORE !

Specialist Games a proposé régulièrement des listes d'armée sans forcément distribuer des figurines spécifiques. Ces armées peuvent le plus souvent être représentées avec des figurines déjà existantes et légèrement converties. On peut ainsi citer les Mercenaires de Tilée ou les Chasseurs de Sorcières.

La communauté des joueurs Warmaster est également très active de par le monde et également en France où la Tribune du Maître de Guerre (dont vous lisez actuellement les oeuvres) propose régulièrement des listes d'armée alternatives et des règles spéciales (le tout officieusement) pour de nouvelles unités.

Ainsi, Warmaster est bien un système à part entière où il est possible de régulièrement renouveler son plaisir de jeu!





WARMMASTER BATAILLE DES CINQ ARMÉES

Les règles de jeu de **Warmaster** et son extension **Warmaster Armées**, qui regroupe l'ensemble des quatorze listes officielles du jeu, peuvent être téléchargées gratuitement sur le site officiel de Games Workshop.

La **Bataille des Cinq Armées** est l'adaptation de **Warmaster** à l'univers de la Terre du Milieu. Cette boîte de jeu, dont le livre des règles est lui-aussi disponible gratuitement sur le site de Games Workshop, permet de revivre la célèbre Bataille des Cinq Armées qui opposa Hommes, Nains et Elfes aux Gobelins et Wargs des Monts Brumeux.

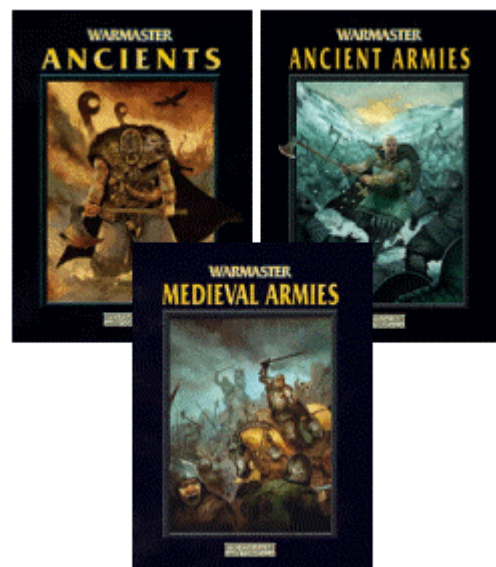


WARMMASTER ANCIENTS

Le système de jeu **Warmaster** a également été adapté à l'Histoire.

Avec **Warmaster Ancients** et ses extensions **Warmaster Ancient Armies** et **Warmaster Medieval Armies**, il est désormais possible de déployer des armées antiques et médiévales.

Warmaster Ancients apporte de toutes nouvelles règles permettant à Warmaster de s'adapter au mieux aux champs de batailles historiques.



WARMASTER®



Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par [Games Workshop](#).

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.