

WARMASTER®

Nécronomicon

L'influence du Chaos s'étend jusqu'aux forêts du Vieux Monde. A l'ombre des arbres, les Hommes-Bêtes adorent les cruelles divinités du Warp et s'assemblent en hardes pour déferler sur leurs ennemis !

Fils du Chaos



Harendal.h



Jacques
DESBORDES

Les hommes-bêtes constituent un ensemble de races sauvages et bestiales. Leur sauvagerie se traduit par une férocité et un mépris total des autres peuples. Bien qu'il existe différents types d'hommes bêtes la plus grande part se rassemble en bandes hétéroclites et indisciplinées qui écumant les régions avoisinantes, où se joignent à une puissante harde partie pour la guerre. Les hommes-bêtes, mi homme mi bête, sont intelligents et rusés, et gardant un instinct animal développé, ils constituent des adversaires redoutables. Adorateurs des dieux du chaos, ils en sont le principal instrument, qui s'étend également dans leurs propres rangs. Ils n'est pas rare de les voir se chamailler ou s'entretuer aux sujets de querelles à l'origine sans importance.

Les hommes-bêtes vivent en bandes nomades où la loi du plus fort l'emporte sur tout le reste. Ils infestent les forêts et les terres désolées et inhabitées du Vieux Monde, mais c'est au nord de l'empire, dans la Forêt de Drakwald qu'ils sont les plus nombreux. On en rencontre également plus au sud dans les contrées non civilisées de la Bretonnie ou de la Tilée, dont les bois profonds abriteraient de nombreuses bandes. Mais, même dans les régions les plus à l'est, vers Cathay ou au-delà du Grand Océan non loin des terres sombres de Naggaroth, on peut les rencontrer parfois en grand nombre. Beaucoup de sages avancent qu'ils sont aussi nombreux que l'humanité toute entière.

Les hordes d'hommes-bêtes sont très dangereuses au combat et se rassemblent en hardes pour la guerre.

Elles sont constituées d'une masse de guerriers féroces épaulés par d'imposants chars de guerre qui se ruent sur les rangs ennemis. Les Minotaures et Dragons-Ogres les accompagnent le plus souvent dans leurs combats perpétuels, sans oublier les trolls et chiens du chaos qui donnent un aspect encore plus terrible à cette armée.

Seuls les seigneurs de guerre les plus craints peuvent maintenir un semblant de cohésion et mener à bien leur dessein avant de voir leurs bandes se disperser ou s'entretuer.



Troupes	Type	Attaques	PV	Armure	Cmd	Taille	Coût	Min/Max	Spec.
Bande d'Hommes-Bêtes	Infanterie	3	3	6+	-	3	45	2/-	*
Minotaures	Infanterie	4	4	5+	-	3	110	-/1	1
Trolls du Chaos	Infanterie	5	3	5+	-	3	110	-/3	2
Centigors	Cavalerie	4	4	6+	-	3	110	-/2	-
Chiens du Chaos	Cavalerie	3	3	-	-	3	30	-/2	-
Char Tuskgor	Char	3	3	5+	-	3	95	-/3	-
Enfants du Chaos	Monstres	3/3	4	3+	-	1	110	-/1	3
Dragons Ogres	Monstres	6	4	5+	-	3	250	-/1	-
Harpies	Monstres	2	3	6+	-	3	65	-/1	4
Géant du Chaos	Monstres	8	8	5+	-	1	150	-/1	5
Seigneur des Bêtes	Général	+2	-	-	8	1	95	1/1	-
Wargor	Héros	+1	-	-	8	1	80	-/2	-
Bray-Chaman	Sorcier	+1	-	-	7	1	55	-/1	-
Char	Monture	+1	-	-	-	1	10	-/1	-
Récompense du Chaos	Spécial	-	-	-	-	1	+50	1	6

Règles spéciales

* Règle d'Embuscade

Les hommes-bêtes mènent de nombreuses embuscades contre ceux qui osent traverser leurs forêts.

Durant la bataille de petits groupes sont détachés du corps principal pour former des détachements destinés à faire des embuscades ou prendre par surprise l'ennemi.

- Jusqu'à 2 bandes d'hommes-bêtes par tranche de 1000 points peuvent ne pas être déployées au début de la bataille.

- Un personnage doit donner un ordre d'embuscade pour faire apparaître une unité dans un terrain difficile ou un bord de table du champ de bataille, dans sa limite de portée d'ordre. Les malus de portée, de proximité de l'ennemi s'appliquent normalement, mais l'unité ne peut être placée en contact avec un socle ennemi. Le point désigné doit être normalement franchissable par la bande d'hommes bêtes.

- Une fois déployée, l'unité peut recevoir un second ordre du même personnage.

- En cas d'échec d'ordre d'embuscade, cette unité ne peut être déployée ce tour, et le personnage ne peut plus lancer d'ordre pour ce tour; Si l'échec donne une gaffe, celle-ci est ignorée.

1) Minotaures

- *Soif de sang* : doivent toujours poursuivre après un combat; ne peuvent charger ou avancer si l'unité avec laquelle

ils étaient engagées est détruite.

- +1 au premier round de n'importe quel combat.

2) Trolls du Chaos

- Pénalité de -1 au commandement, même si en brigade.

- A chaque round de combat, après que les pertes aient été enlevées, on annule une des blessures de l'unité (régénération).

3) Enfant du Chaos

- Portée de tir 15cm, tir sur 360°.

- Peut agir par initiative normalement

- Ne peut recevoir d'ordre que s'il est en brigade contenant au moins une unité autre qu'un Enfant du Chaos.

- Ne compte pas dans la taille de la brigade à partir du moment où le nombre d'enfants du chaos ne dépasse pas les autres types d'unités (2 unités de Guerriers du Chaos et 2 de Maraudeurs peuvent embrigader jusqu'à 4 Enfants du Chaos). En cas contraire ils comptent dans la taille de la brigade (2 Guerriers du Chaos et 4 Enfants du Chaos comptent comme une brigade de 4 unités)

- Cause la terreur

4) Harpies

- Vol.

- Orientées comme l'infanterie.

- Ne peuvent être rejointes par un personnage.

5) Géant du chaos

- Cause la terreur.

- Ne peut pas constituer de brigade sauf avec d'autres Géants.

- Si l'ordre échoue, tester la réponse du Géant :

D6	Réaction du Géant du Chaos
1	Pas de mouvement
2	Mouvement vers le bord de table le proche ; combat possible
3	3 attaques de tir à 5D6cm max sur unité amie ou ennemie la plus proche
4	Mouvement droit devant ; combat unité ennemie rencontrée ; traverse unité amie s'il a assez de mouvement pour le faire. Sinon il s'arrête en contact. Une unité traversée est automatiquement rendue confuse jusqu'à la fin de la phase d'ordre.
5	Mouvement vers unité ennemie ; combat unité ennemie ; traverse unité amie (confusion automatique)
6	Mouvement doublé vers unité ennemie ; combat unité ennemie (attaques x 2) ; traverse unité amie (confusion automatique)

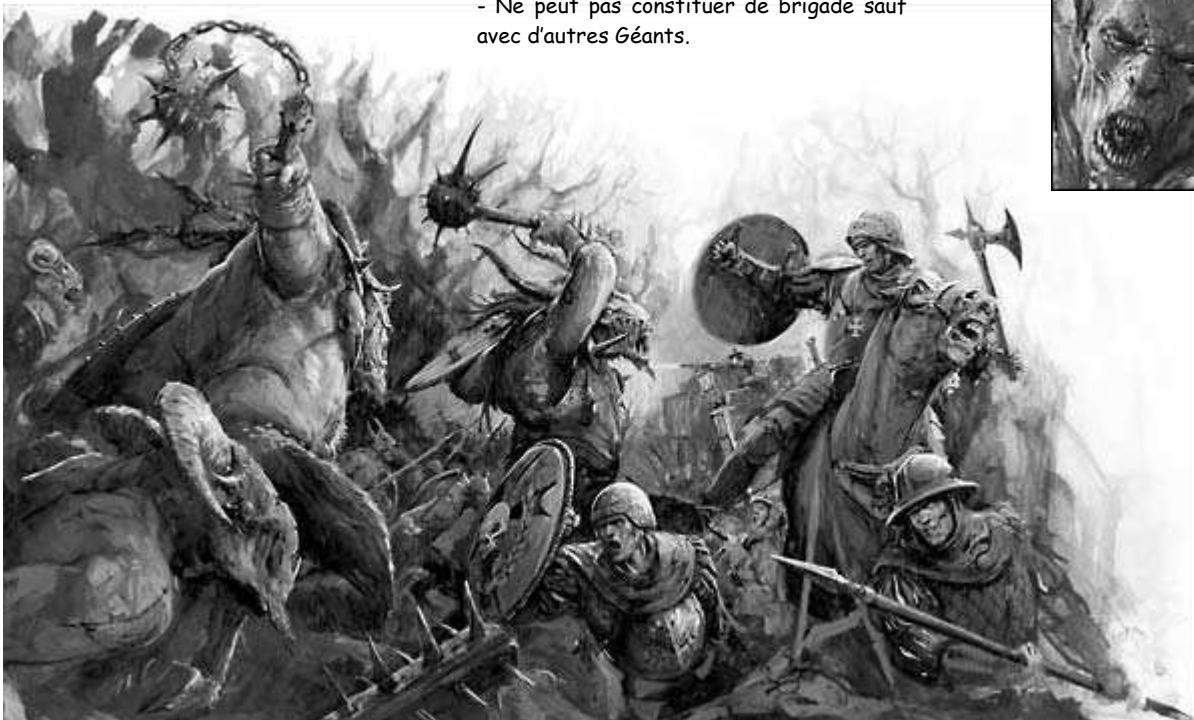
- S'il accumule 4-7 blessures dans un tour, Ses attaques et points de vie sont réduits à 4 pour le reste de la partie.

6) Récompense du Chaos

- Un seul personnage peut recevoir une récompense.

- +1 attaque pour le personnage.

- Cause la terreur.



Troupes et Personnages Spéciaux des Hommes-Bêtes

NOTE: Les troupes et personnages spéciaux, ainsi que les objets magiques réservés de cette liste, ne peuvent être utilisés qu'avec l'accord des deux joueurs et ne sont aucunement officiels. Les options de choix possibles sont marquées en parenthèses.



Troupes	Type	Attaques	PV	Armure	Cmd	Taille	Coût	Min/Max	Spec.
Bestigors	Infanterie	3	4	6+	-	3	60	-/1	1
Tirailleurs Ungors	Infanterie	3	4	6+	-	+1	+25	SP	2
Ogres du Chaos	Infanterie	4	4	5+	-	3	105	-/1	3
Shaggoth	Monstre	8	8	4+	-	1	200	-/1	4
Khazrak le Borgne	Héros (Général)	+3	-	-	8 (9)	-	110 (155)	U	5
Gorthor le Cruel	Sorcier (Général)	+4	-	-	8 (9)	-	145 (200)	U	6

Règles spéciales

1) Bestigors

- Pas de règle spéciale

2) Tirailleurs Ungors:

- Ne combattent pas en unité indépendante.
- Ajoutent 1 élément à une unité de bestigors.
- Peuvent être enlevés comme perte de l'unité de bestigors.
- Ne comptent pas comme perte pour les ordres.
- Ne comptent pas dans la formation de l'unité mère.

3) Ogres du Chaos

- Doivent charger les humains par initiative si possible (pas les nains ni les elfes)

4) Shaggoth

- Cause la terreur.
- Monstre indépendant, ne peut rejoindre une brigade ni former de brigade avec d'autres Shaggoths
- Si le Shaggoth subit 4 à 7 blessures durant un tour, ses attaques sont réduites

à 4 et son nombre de points de vie à 4 pour le reste de la partie.

- Soclé sur un socle de 4cm sur 6cm

5) Khazrak le borgne

c'est un seigneur homme bête, il ne peut être pris comme général que pour une armée d'hommes bêtes. Il est accompagné de Gueule rouge son chien du chaos favoris et manie le flagellateur un fouet magique qui lui permet de relancer une attaque ratée. De plus votre armée voit le maximum de chiens du chaos augmenté de +1, mais vous devez obligatoirement avoir une unité de chien du chaos.

6) Gorthor le cruel

Seigneur/shaman homme bête, il ne peut être pris comme général que pour une armée d'hommes bêtes. Il chevauche un char à faux tiré par deux sanglebous. Le crâne de Mugar qui orne son char inflige la terreur et il manie l'empaleur qui lui permet de relancer une attaque ratée. Gorthor est un sorcier et peut donc lancer un sort lorsqu'il est général de votre armée.



SORTS DES HOMMES-BETES

Don du Chaos - Difficulté 4+ - contact

+1 attaque à tous les socles de l'unité rejointe par le sorcier, lui compris, pour toute la phase de combat.

Fureur des Dieux - Difficulté 4+ - 30cm

Toutes les unités dans les 30cm du sorcier subissent une pénalité de -1 au commandement ; dure jusqu'à la fin du tour adverse.

Rage du Chaos - Difficulté 5+ - 30cm

Affecte une seule unité pour la durée de la phase de combat, le joueur peut lancer 1 dé par socle et l'ajouter aux attaques (il peut les lancer un par un) ; en cas de double c'est l'unité qui subit toutes les attaques.

Malédiction du Chaos - Difficulté 5+ - 30cm

3 attaques de tir, sans sauvegarde d'armure, une ligne de vue est nécessaire.

(général uniquement).

SCEPTRE DE DARKOTH (50 points)

Le sceptre de Darkoth est un puissant talisman qui permet à un sorcier de déplacer une unité située à 30 cm, comme si elle avait reçue un ordre. (Une seule utilisation, sorcier homme-bête uniquement).

BANNIERES MAGIQUES

BANNIERE DU MASSACRE (50 points)

Pour chaque blessure non sauvegardée, que l'unité inflige durant un combat, lancer 1D6. Sur 5+ l'unité annule une blessure qu'elle a subit. L'effet de la bannière cesse dès que l'unité perd un socle. (Sauf unités de monstres)

BANNIERE DE BESTIALITE (50 pts)

Tous les socles de l'unité brandissant cette bannière gagne +1 attaque lorsque l'unité charge. L'effet de la bannière cesse dès que l'unité perd un socle.

BANNIERE CHARNELLE (30 points)

Toutes les unités ennemies en contact avec l'unité portant cette bannière subissent 3 attaques de tir, les sauvegardes s'appliquent normalement. Ces attaques de tir ne sont effectuées que durant le premier round de combat. L'effet de la bannière cesse dès que l'unité perd un socle.

BANNIERE CORNUE (10 points)

L'unité brandissant cette bannière peut relancer tous ses jets de confusion ratés.

TOTEM VITRIOL (50 points)

Toutes les attaques de l'unité (pas celles d'un éventuel personnage) sont considérées comme empoisonnées et infligent un malus de -1 à la sauvegarde.

OBJETS MAGIQUES

ARMES MAGIQUES

MASSE BROYEUSE (25 points)

La masse broyeuse donne un +1 pour toucher et inflige une pénalité de -1 à la sauvegarde. (Attaques du Personnage uniquement).

MASSE NOIRE (10 points)

L'unité possédant la masse noire gagne +1 attaque. Et devient frénétique:

- Doit toujours utiliser leur initiative pour charger.
- N'est ni repoussée par les tirs, ni rendue confuse (ne lance pas de dés).
- Doit poursuivre si possible.
- N'est pas sujette à la terreur

GRAND CROC (50 points)

Les attaques des socles de l'unité ou du personnage portant le grand croc ignorent les sauvegardes d'armure pour tous les 6 obtenus pour toucher.

CIMETERRE DE SKULGAR (30 points)

Pour chaque 6 obtenu pour toucher, l'unité possédant le cimenterre peut lancer un autre dé en plus pour toucher. (unités uniquement)

OBJETS MAGIQUES

ARMURE EN PEAU DE TROLL (20 pts)

Une fois durant la bataille, l'unité possédant l'armure en peau de troll inflige une pénalité de -1 pour toucher à tous les socles ennemis en contact avec elle. (Une seule utilisation).

PELISSE DE L'ENFANT NOIR (20 pts)

Une fois par bataille l'unité possédant la pelisse de l'enfant noir peut relancer ses sauvegardes d'armure ratées. (une seule utilisation).

COURONNE DE CORNES (50 points)

L'unité rejointe par le personnage peut relancer ses sauvegardes d'armure ratées. (personnage uniquement).

COR DE LA BATTUE (30 points)

Une fois par bataille, le porteur du cor peut souffler dedans. Toutes les unités ennemies à 15 cm du porteur doivent tester la confusion. (Personnage uniquement, une seule utilisation)

COR DE LA GRANDE CHASSE (10 pts)

Lorsqu'il tente une embuscade, le général ajoute +1 au résultat de son test d'ordre, pour déterminer si l'unité entre en jeu. Noter que cela s'applique uniquement pour faire entrer une bande d'hommes-bêtes.



Notes de conception

L'ancienne liste des hommes bêtes méritait un petit rajeunissement avec la parution du nouveau livre d'armée des bêtes du chaos pour *Warhammer Battle*.

Dans un premier temps le sélecteur d'armée pour *Warmaster* a été établi en dressant la liste de toutes les unités de WHB, en leur affectant les statistiques en relation avec leur profil.

Nous avons ensuite cherché à tirer l'esprit de la liste en relisant la présentation faite par les concepteurs de la liste des bêtes du chaos sur le site de GW.

Cette étape visait principalement à justifier nos choix définitifs du sélecteur d'armée.

Pour les hommes bêtes nous avons conclu que ces derniers sont solides au corps à corps, nombreux, sauvages, indisciplinés, imprévisibles, mais rusés et capables de surprendre leurs adversaires...

Pour cela nous avons décidé de laisser le commandement à 8 pour représenter les querelles internes, l'indiscipline générale et le manque de cohésion des fils du chaos. Les Ungor, Gors, Bestigors ont donc été réunis en bandes. Ceci correspond plus à leur méthode de combat et suffit pour représenter les unités de base de *Warmaster*. De plus, par ce biais, l'aspect des formations irrégulières, indisciplinées et bestiales qui n'ont rien à voir avec les rangs disciplinés de troupes humaines par exemple, ressortait mieux. Cependant, il restait à représenter l'effet de surprise et la ruse que peut réserver une armée d'hommes bêtes comme pour WHB. la règle d'embuscade est un choix de déploiement qui reprend les grandes lignes de la règle d'infiltration des Coureurs d'Égouts Skavens. Dans le cas présent il s'agit de petits détachements qui passent inaperçus dans le tumulte de la bataille et qui se rassemblent pour embusquer l'ennemi ou le surprendre.

Les minotaures ont été adaptés de manière à faire ressortir leur bestialité et leur sauvagerie au combat, tout en marquant leur limite également. Quant aux trolls, l'enfant du chaos et au géant, leur choix a été motivé par le fait que leurs figurines existaient, et qu'ils avaient chacun quelque chose en rapport avec l'esprit de la liste. Les trolls pour la stupidité, l'enfant du chaos parce qu'il représente à lui seul toute l'essence du chaos, et le géant pour ses réactions incertaines. Quant au shaggoth, même si ce dernier est un élément typique de la liste d'armée, en tant que monstre il n'apportait rien de plus.

En ce sens la liste développée possédait déjà les dragons ogres, et les choix au niveau monstres n'avaient pas besoin d'être développés d'avantage. Sachant que les traditionnelles harpies faisaient également parties de liste de base, nous avons gardé le shaggoth pour la liste optionnelle.

Les centigors donnent un choix de cavalerie ainsi que les chiens du chaos, en complément des chars tuskigors. Toutefois le nombre d'unités disponibles reste réduit.

Les sorts ont été repris de la liste d'armée du Chaos Universel, tout simplement parce qu'ils correspondaient à l'esprit de la liste et n'avaient pas besoin d'être "repensés".

Un complément de choix "optionnels" est également ajouté à la liste de base, avec toutes les unités, personnages spéciaux et objets spécifiques de la liste des Hommes bêtes, pour ceux qui veulent jouer autrement et varier les plaisirs.

Que dire de plus sur la liste ? Elle possède son propre caractère, et son comportement sur le champ de bataille est un savant mélange entre la force brutale des Guerriers du Chaos, l'indiscipline des Orques & Gobelins, le tout avec une pointe de sournoisie Skavens...

A tous bon jeu.



MODELISME

Représenter les unités de la liste des hommes-bêtes n'est pas très difficile puisque la plupart existent déjà.

-Pour les bandes d'Hommes-Bêtes, utilisez les démons de Khorne avec des schémas de couleurs autour du brun.

-Quant aux centigors et aux minotaures, ils peuvent être représentés à partir des figurines correspondantes de *pendraken*.

-Un dragon ogre de WHB est idéale pour le Shaggoth.



Cornes et sabots, très puissants. Pas faibles peaux-fragiles, pas lourdeaux peaux-vertes, pas cruels elfes. Gors plus forts. Gors les vrais. Gors doivent tous tuer, tuer pour dieux !

Seigneur des Bêtes Gorthor.