

WARMMASTER

la Tribune du Maître de Guerre

Liste des Tribuns

Nicolas Porry
Quentin Arnault
François Bruntz

Photos/Illustrations

Games Workshop
Antonio Ponte

Graphisme du titre

Raphaël Pudlowski

Warmmaster est un produit Games Workshop, tous droits réservés.

Citadel & le logo Citadel, Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, ainsi que Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au Royaume-Uni et dans le reste du monde, Warmmaster, Géant Squelette, Chevaucheurs de Dragons, Tank à Vapeur, Canon à Flammes, Gyrocoptère, Feu d'Enfer, Prêtres Liches, Nagash, Pistoliers, Chevaliers Errants, Lance-Rocs, Heaumes d'Argent, Catapulte à Crânes et Dragon Zombie sont des marques de Games Workshop Ltd.

Games Workshop France
10-12 avenue de la Convention,
94117 ARCUEIL CEDEX

L'Edito

Bienvenue dans la Tribune du Maître de Guerre, le premier fanzine francophone dédié à Warmmaster.

Toute l'équipe de la Tribune s'est donnée pour but de dynamiser le petit monde francophone de Warmmaster, ce formidable système de jeu édité par Games Workshop et qui n'a pas remporté le succès mérité en France.

Warmmaster est un wargame avec figurines se déroulant dans le monde de Warhammer où de gigantesques armées d'hommes, d'orques, d'elfes ou encore de nains se combattent dans la plus pure tradition médiévale-fantastique.

Partout dans le monde le système de jeu a été salué pour sa subtilité et son élégance et ce aussi bien par les *wargamers* purs et durs que par les fans de *Games Workshop*.

Ce numéro a pour ambition de vous faire découvrir le jeu ainsi que de vous fournir une liste de bonnes adresses Internet pour compléter ce tour d'horizon.

Alors n'hésitez plus et entrez à votre tour dans l'univers de Warmmaster...

François Bruntz.

Présentation de Warmmaster

| | |
|-----------------------|---|
| Parlons de Warmmaster | 2 |
| Les Armées | 4 |

La Croisée des Chemins

| | |
|-----------------------|---|
| Warmmaster sur le Net | 6 |
|-----------------------|---|



Le comte-électeur Tadiem Von Ganger, général en chef des armées impériales dans les marches de l'ouest, sortit de sa tente de commandement.

De sa position élevée il pouvait contempler la puissance de son armée : à ses pieds des régiments de centaines d'hallebardiers étaient en ordre de marche pour rejoindre leur position définitive dans la ligne de bataille établie par les officiers impériaux. Sur le flanc gauche des dizaines de chevaliers accompagnés de pistoliers se regroupaient autour du joyau de Von Ganger, un tank à vapeur en parfait état de marche. Sur le flanc droit de l'armée, le comte-électeur avait fait placer plusieurs batteries de canons, des dizaines de bouches à feu étaient ainsi pointées vers les positions ennemies.

Un large sourire apparut sur le visage de Tadiem Von Ganger, l'Empire remporterait une nouvelle victoire aujourd'hui.

Warmmaster est enfin là ! Après des années d'attente, les fans de WFB ont enfin leur système épique.

Parlons de Warmmaster

Games Workshop l'a fait ! Après Warhammer 40k et la game Epic c'est au tour de Warhammer Fantasy Battle de voir débarquer son alter-ego à une échelle plus grande. Warmmaster est enfin arrivé et nous ne pouvons qu'être heureux du résultat !



Games Workshop est reconnu comme étant le leader mondial du marché du jeu avec figurines. La compagnie est en effet l'éditeur de jeux ultra-célèbres tels que Warhammer Fantasy Battle (univers médiéval-fantastique) ou encore Warhammer 40k (univers futuriste). Mais Games Workshop a aussi produit de nombreux autres jeux qu'elle n'a cependant pas autant supporté que ses deux titres phares : pour ne citer que les plus réussis on peut parler du système Epic (Adeptus Titanicus, Space Marines/Titan Legion et Epic 40k), de Space Hulk ou encore de Blood Bowl.

Parmi ces jeux Epic est certainement celui qui a le plus marqué les esprits : le système permet en effet de jouer des affrontements dans l'univers de Warhammer 40k à une échelle beaucoup plus importante que le jeu phare de la compagnie. En effet alors que Warhammer 40k ne met en place que de petites escarmouches opposant quelques dizaines d'hommes appuyés par un ou deux blindés Epic permet quant à lui de déployer des armées entières. Le système plut tellement aux fans de Games Workshop que nombreux furent ceux à en réclamer l'équivalent pour Warhammer Fantasy Battle, l'autre jeu culte de l'éditeur anglais. Il y a quelques années des rumeurs se répandirent dans la communauté des joueurs (quelqu'un avait vu une figurine suspecte, un autre croyait savoir que Games Workshop travaillait sur le projet, etc...) mais rien ne semblait venir. Et ce n'est que l'année dernière, presque à la surprise générale, que la compagnie annonça la sortie de Warmmaster, un système de jeu permettant de vivre des affrontements colossaux dans l'univers de Warhammer Fantasy Battle.

Warmmaster a constitué une surprise à tous les niveaux.

Sa sortie n'était plus vraiment attendue et les fans du genre avait abandonné tout espoir de voir un jour ce type de jeu édité.

L'échelle utilisée pour les figurines fut elle-aussi surprenante : en choisissant une échelle de 10mm, Games Workshop abandonnait l'échelle d'Epic (6mm) et ne se frottait pas à la concurrence de Demonworld et de ses 15mm. Et tout le talent de la compagnie se retrouve dans ces figurines superbes au niveau de détail impressionnant.

Mais la véritable surprise de Warmmaster 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, Warmmaster 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.

Un livre de règles complet

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).



Description d'une unité

Type : Infanterie
Attaques : 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.

Dès les premières pages Rick Priestley plante le décor : "Warmmaster 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 mali interviennent bien évidemment si l'unité a déjà reçu des ordres dans le tour, a subi des pertes, est proche de l'ennemi, etc...). Vous noterez qu'une unité peut recevoir plusieurs ordres et ainsi effectuer plusieurs mouvements dans un même tour. Ce système oblige le joueur à parfaitement gérer sa structure de commandement de façon à ce que sa ligne de bataille manœuvre de façon cohérente.



De plus la possibilité donnée à une même 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 manoeuvrer qui remportera la victoire finale.

Une fois les manoeuvres accomplies, les corps à corps peuvent avoir lieu. Chaque camp 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.

De l'avenir de Warmaster

Ceux sont inquiets de l'avenir de Warmaster peuvent se rassurer immédiatement. Le département *Fanatic Press* de *Games Workshop* est en effet chargé du support du jeu et les résultats sont déjà là : deux nouvelles armées (les Kislevites et les Brétonniens) ont rejoint les six premières décrites dans le livre des règles, d'autres sont prévues (Hommes-Lézards, Skavens) et de nombreuses figurines supplémentaires (tours et équipement de siège, Gardes Phoenix Hauts-Elfes, Archers Gobelins, Chevaliers-Panthère et Mortiers Impériaux) sont également déjà disponibles.

Pour conclure

Depuis sa sortie Warmaster a passionné les joueurs du monde entier. La liste de diffusion anglophone regroupe ainsi plus de 800 membres, une liste de diffusion francophone a été mise en place il y a quelques mois et si sa taille est nettement plus modeste elle connaît une grande activité, de nombreux sites internet ont également vu le jour et certains joueurs ont poussé leur folie jusqu'à jouer des batailles par e-mails!

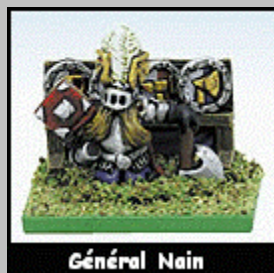
Le phénomène Warmaster n'est pas prêt de prendre fin!

Warmaster et Warhammer Fantasy Battle

A la vue d'un champ de bataille Warmaster on peut faire l'erreur de croire que le jeu n'est qu'un Warhammer Fantasy Battle (WFB) en plus petit. Comme on l'a vu l'erreur est de taille (sans mauvais jeu de mot) car les deux systèmes de jeu sont radicalement différents : l'un simule de gigantesques batailles tandis que l'autre met en place des affrontements limités ou des escarmouches.

Dans ces conditions l'on peut se demander quel jeu choisir. Et la réponse à une telle interrogation est très simple : mais pourquoi choisir? Les deux jeux ne sont en aucun cas concurrents mais bel et bien complémentaires.

Imaginez seulement les possibilités offertes par l'utilisation des deux systèmes lors d'une campagne! En effet WFB sera utilisé pour revivre des affrontements de taille moyenne (assauts contre des avant-postes isolés, engagements entre les avant-gardes de deux armées, etc...) ou même réduite (utilisation des règles d'escarmouches pour simuler les aventures de petits groupes de guerriers), Warmaster sera quant à lui utilisé pour mettre en scène de gigantesques batailles aux enjeux importants (sièges de forteresses, batailles rangées, etc...).



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.

Plus de lecture sur Warmaster

Deux magazines d'importance ont proposé des articles sur le jeu.

White Dwarf, le magazine officiel de *Games Workshop*, a publié une série d'articles lors de la sortie de Warmaster.

Ravage a également consacré quelques articles sur le jeu et continue à le faire de temps en temps.

Six armées pour les dominer tous et en enfer les envoyer...

Et puis d'autres armées pour le plaisir...

Les Armées de Warmaster

Warmaster reprend l'univers de Warhammer Fantasy Battle et il est normal d'y retrouver les mêmes protagonistes. Le livre des règles présente six armées de base mais le département Fanatic de Games Workshop en a produit deux autres. Chaque armée possède ses spécificités, ses forces et ses faiblesses, découvrez-les grâce à ces résumés rapides!



Hallebardiers Impériaux par Antonio Ponte

Les **Hauts-Elfes** sont un peuple antique, leurs yeux ont vu naître et évoluer les autres peuples du Vieux Monde, et ce depuis plus de huit mille ans. Ayant pour berceau l'île-continent Ulthuan, ils ont pu développer la marine la plus puissante que l'on puisse rencontrer. Leur grande curiosité du monde les a poussé à explorer, toujours plus intensément, les océans, îles et continents composants le Vieux Monde. C'est pourquoi ils sont souvent confrontés à de nouveaux ennemis, et doivent défendre leurs colonies.

Leurs armées sont à leur image : gracieuses, précises et disciplinées. Ils disposent d'une infanterie qu'ils peuvent mobiliser en grand nombre en faisant appel aux soldats citoyens. Leurs armées utilisent beaucoup d'armes de tir qu'ils manient beaucoup plus efficacement que les autres peuples. On les retrouve dans des unités d'infanterie (Archers), de cavalerie (Patrouilleurs), ou encore, en tant qu'artillerie (la baliste à répétition). On retrouve aussi dans une ost, une importante cavalerie qui constitue une force de frappe très mobile, dont la puissance repose sur des charges chirurgicales de chars. Pour les combats les plus importants, les Haut Elfes peuvent réveiller de leur sommeil millénaire les dragons qui occupent les chaînes montagneuses d'Ulthuan. Les dragons sont des créatures impressionnantes, capables de renverser le cours d'une bataille. La puissance des armées Hauts Elfes repose aussi sur l'utilisation d'une magie dont la maîtrise n'est plus à prouver.

De **Khemri**, il ne reste plus que de vastes ruines perdues au milieu d'un océan de sable. Cette ancienne théocratie, à la culture hantée par la peur de la mort et la quête de la jeunesse éternelle, fut plusieurs fois maudite à cause de l'orgueil démesuré de ses dirigeants qui se déchirèrent au cours

d'effroyables guerres civiles. Ironiquement, ce peuple immodérément amoureux de la vie et des plaisirs de la chair est désormais condamné à être le fléau des vivants et l'immortalité à laquelle il aspirait tant est celle dérisoire de la non-vie.

Aucune des armées de Warmaster ne peut être taxée de classique, chacune ayant des forces et des faiblesses uniques, et ce n'est certes pas l'armée des tombes qui va faire mentir la règle. Il n'y a pas deux fois deux mesures dans les forces de Khemri ; soit la troupe est aussi peu onéreuse qu'efficace au combat, comme l'infanterie dont les pertes effarantes ne pourront être compensées que par leur nombre, soit elle est aussi chère et que redoutable, tel le Sphinx dont la puissance offensive n'a d'égale que son opiniâtreté en défense. La grande caractéristique de l'armée de Khemri vient de son absence totale de réactions face à l'ennemi, d'un consternant manque d'initiative que peut seule combattre la présence d'un commandant. Cette langueur a cependant comme avantage de rendre les légions des morts insensibles au doute ainsi qu'à la peur, tares psychologiques auxquelles ne peuvent par contre pas échapper les vivants. Contrôlant l'adversaire par le nombre de ses troupes, le général mort vivant trouvera souvent la victoire dans l'emploi judicieux de ses forces d'élite, aidé en cela par un nombre de magiciens supérieur aux autres armées.

Le budget

Il est intéressant de noter que Warmaster se contente d'un budget modeste (attention, modeste pour un wargame avec figurines).

Un blister standard de Warmaster coûte en moyenne de 60 à 70FF : il contient toujours de quoi faire une unité complète. Pour chaque armée un blister de personnages est également disponible et permet de créer plusieurs héros et sorciers ainsi que le général.

Pour exemple il est parfaitement possible de se constituer une armée de 1000 points de Nains pour environ 520FF et une armée de 1000 points d'Orques pour environ 715FF. Pour les armées de 2000 points telles que celles présentées dans le rapport de bataille du *White Dwarf* n°7, *Ravage* a estimé l'armée Haut-Elfe à 800FF et celle des Morts-Vivants de Khemri à 1100FF.

Notez qu'il faut ajouter à cela les 150FF du livre des règles.

Fléau des Nains, Terreur des Humains... Les **hordes d'Orques et de Gobelins** ont toujours été synonyme de malheurs pour les différents peuples du Vieux Monde. Violents, barbares, indisciplinés et agressifs, les Orques sont de terribles guerriers qui ne vivent que pour la guerre.

Et les peaux-vertes sont devenus maîtres dans cet art : la base de leurs armées est constituée des faibles mais nombreux gobelins, de solides guerriers orques et de puissants orques noirs. Il n'est pas rare que des bandes de trolls (stupides mais redoutables) ou de géants (friands de chair humaine) se joignent aux orques pour piller le Vieux Monde. En matière de cavalerie les peaux-vertes dédaignent les chevaux (sauf au déjeuner) : les gobelins leur préfèrent les loups sauvages tandis que les orques domptent des sangliers pour les mener à la bataille. On trouve aussi souvent des géants aussi grands que pauvres d'esprit et des catapultes géantes appelées fort

poétiquement lance-rocs. Fort heureusement pour leurs adversaires, l'indiscipline des orques les empêche de manoeuvrer efficacement et d'utiliser leur grand nombre et leur force. Cependant pour pallier à cette faiblesse on trouve souvent dans l'armée un grand nombre de personnages pour transmettre les ordres du chef de guerre à la horde.

La magie orque bien que primaire est d'une efficacité mortelle et les peaux-vertes peuvent compter sur de nombreux shamans pour la pratiquer. Le chef de guerre orque saura l'utiliser en complément du nombre et de la variété de ses troupes pour remporter la victoire finale.

- Chaaaaagez!

Le seigneur de guerre Morglock le Sauvage avait beuglé son ordre en direction des trolls qui faisaient face aux premières lignes de bataille humaines. Mais malgré toute l'énergie que l'orque avait pu mettre dans son cri, les trolls ne semblèrent pas convaincu par le bien fondé des directives de leur général en chef et ils continuèrent tranquillement à mâchouiller les quelques cadavres humains qu'ils avaient gagné au combat.

Exaspéré, Morglock jeta sa hache à terre tandis que les humains commençaient à manoeuvrer pour prendre l'armée orque de flanc...

L'**Empire** est la plus puissante des nations humaines. C'est une terre inhospitalière où chaque cité est un îlot de civilisation dans un monde hostile. Le royaume est divisé en régions, régies par des Comtes Electeurs, qui possèdent chacune leur propre armée. L'Empereur est désigné par l'ensemble des Comtes Electeurs et chaque succession est le théâtre d'après luttes entre les prétendants.

Les forces impériales disposent d'un vaste choix d'unités. Les halberdiers et les arbalétriers forment la base de toute armée, ces troupes nombreuses mais peu solides sont renforcées par d'efficaces arquebusiers et par les redoutables flagellants, des fanatiques armés de lourdes masses d'arme. Les puissants ordres de chevalerie impériaux fournissent une excellente cavalerie dont l'efficacité est renforcée par les pistoliers, des cavaliers utilisant d'une façon redoutable le pistolet à poudre. L'ancienne alliance avec les nains a apporté une solide artillerie à l'Empire allant de l'aléatoire feu d'enfer jusqu'au classique canon en passant par le puissant et mobile tank à vapeur.

Du fait d'un commandement moyen et du nombre conséquent de troupes, la chaîne de commandement impériale est renforcée par un grand nombre de héros dont certains peuvent chevaucher des griffons dressés au combat. Les généraux impériaux peuvent également compter sur des sorciers disposant de sorts variés.

Les **Nains**, peuple issu des montagnes, forment certainement l'une des races les plus solides du Vieux Monde. Malgré l'absence de cavalerie les armées naines sont très manoeuvrables grâce à leurs personnages qui possèdent une excellente expérience en commandement.

Une armée Naine peut ainsi déployer des troupes robustes et de bonne qualité allant des solides guerriers aux fanatiques tueurs de trolls (fragiles mais meurtriers) en passant par les arquebusiers et les rangers (dont l'expérience leur permet de poursuivre jusqu'à la cavalerie contrairement aux autres troupes d'infanterie).

Les nains sont également réputés pour leurs grands talents d'artisans et il est normal de trouver au sein de leurs armées les meilleures pièces d'artillerie : le canon classique (longue portée, potentiel destructeur significatif) et le canon à flammes (portée plus réduite mais potentiel destructeur énorme). Mais la terrible guerre qui vit s'affronter nains et elfes ainsi que les années noires des invasions orques et skavens ont terriblement affaibli le peuple nain dont les armées sont souvent en infériorité numérique face à leurs adversaires.

Les Nains dédaignent la magie mais leurs Maîtres des Runes ont la capacité de gêner le lancement des sorts, neutralisant en partie la menace que représentent les sorciers ennemis. Les généraux nains peuvent compter sur la robustesse et la discipline de leurs troupes pour bloquer l'ennemi avant de manoeuvrer efficacement pour l'écraser définitivement.

Aucun danger n'est plus grand que le **Chaos**. Il est source de toute magie, c'est un pouvoir élémentaire et ténébreux que les sorciers doivent plier à leur volonté et utiliser pour lancer leur sorts. Nombreux sont ceux qui se laissent dominer par le Chaos et ses divinités pour obtenir gloire et pouvoir. Des terres désertiques du nord les forces du Chaos se lancent régulièrement dans des raids meurtriers contre les différents peuples du Vieux Monde.

Une armée du Chaos est entièrement tournée vers le corps à corps, elle déploie ainsi un grand nombre de guerriers et cavaliers maraudeurs, des adorateurs des terres du nord. Les maraudeurs sont épaulés par les guerriers et chevaliers du Chaos, certainement les plus puissants combattants du Vieux Monde. De nombreux créatures immondes servent également les divinités du Chaos : les stupides trolls, les chiens du Chaos, les harpies, les enfants du Chaos ou encore les ogres. Les monstrueux dragons-ogres peuvent également se mettre au service du Chaos pour semer la mort et la destruction sur leurs ennemis.

Les champions du Chaos qui mènent ces hordes au combat peuvent parfois chevaucher de gigantesques dragons tandis que les hideux sorciers lancent leurs sorts pour améliorer encore un peu plus les prouesses martiales de leurs combattants.

Les armées du Chaos sont toujours avides de combattre au corps à corps et lorsque les premiers chocs du combat retentissent sur le champ de bataille il ne reste plus beaucoup d'espoir à leurs adversaires.

Fanatic Press a également produit deux armées supplémentaires. Les **Kislevites** des terres du Nord affrontent régulièrement les forces du Chaos et peuvent compter sur leur cavalerie et leur infanterie appuyées par de monstrueux ours et de puissants chariots de guerre. Les **Brétonniens** sont quant à eux des chevaliers émérites. D'autres armées sont prévues dans le futur telles que celles des **Hommes-Lézards** ou celle des **Skavens**.



Internet est indiscutablement une mine d'informations, la Tribune vous fait faire un tour d'horizon des meilleurs sites Warmaster.

Warmaster sur le Net

Internet est l'outil par excellence pour obtenir des informations supplémentaires sur Warmaster. De nombreux sites ainsi que des listes de diffusion ont été mis en place pour réunir les fans.

Listes de diffusion

Deux listes de diffusion sont incontournables lorsque l'on est joueur de Warmaster.

La **liste de diffusion francophone** est composée de passionnés qui sont ravis de répondre aux questions des débutants et de débattre des points de règles. Ce sont les membres de cette liste qui sont à l'origine de la création de la *Tribune du Maître de Guerre* et ce sont ces mêmes membres qui organisent des parties de Warmaster là où ils le peuvent pour promouvoir le jeu.

Deux solutions pour s'inscrire :

- envoyer un mail vide à l'adresse suivante :
warmaster_fr-subscribe@yahoogroupes.fr
- visitez le site internet www.yahoogroups.fr et faire une recherche sur le groupe *warmaster_fr*

La **mailing list anglophone** regroupe des joueurs du monde entier et est certainement la plus importante liste de diffusion consacrée à Warmaster, l'anglais y est, cependant mais logiquement, de rigueur.

Deux solutions pour s'inscrire :

- envoyer un mail vide à l'adresse suivante :
gw-warmaster-subscribe@yahoogroups.com
- visiter le site internet www.yahoogroups.com et faire une recherche sur le groupe gw-warmaster

- *Feu!*

Une détonation sourde suivie d'un sifflement caractéristique ponctua le dernier ordre de l'artilleur Karl Tolvien. Son regard se porta vers sa cible, une horde de maraudeurs, au moment même où le boulet atterrissait au milieu des adorateurs du Chaos. Pendant ce temps ses aides s'activaient déjà pour placer un nouveau projectile dans la gueule béante du canon. Tout autour les autres canons de l'unité tonnaient tandis qu'une pluie de boulets fauchait les rangs compacts des maraudeurs.

D'un geste Tolvien ordonna à ses aides de s'arrêter, un mauvais pressentiment s'insinuait dans son esprit. Une ombre passa au-dessus des maraudeurs, des dizaines de créatures démoniaques survolaient le champ de bataille en direction des batteries de canons impériaux.

- *Chargez le canon avec de la mitraille!* cria-t-il à ses aides qui se mirent aussitôt au travail. Tolvien laissa échapper un juron alors que les gargouilles approchaient de ses positions, il leur préparait un accueil qu'elles ne seraient pas prêtes d'oublier!

Warmaster sur le web

Quelques premières adresses intéressantes à visiter :

Fanatic Press : le département *Games Workshop* chargé du support de Warmaster.

<http://www.games-workshop.com/fanatic/>

Aaarghammer : un site francophone de vente par correspondance dont la section Warmaster devrait se développer rapidement.

<http://www.aaarghammer.com/>

La Croisée des Jeux : un site francophone dédié au jeu par e-mails, une section complète est dédiée à Warmaster.

<http://perso.wanadoo.fr/bruntz/croisee>

Danse avec les Squigs avala d'une traite l'une de ses mixtures personnelles, le shaman goblin savait qu'il lui fallait réunir son énergie pour lancer son sort contre ses ennemis héréditaires. Il lança un regard mauvais au régiment nain qui se dirigeait avec discipline vers les positions orques, un chant de guerre s'élevait de ses rangs mais Danse avec les Squigs savait comment y mettre fin. Tandis que ses aides s'écartaient précipitamment de lui, il entonna une série de grognements pour invoquer Gork. Le shaman sentit l'énergie magique se concentrer autour des nains tandis qu'un pied surnaturel prenait forme juste au-dessus d'eux. Avec un claquement sec l'apparition disparut soudain, Danse avec les Squigs fut renversé en arrière par le choc et il s'écroula dans un râle. Au loin le maître des runes Thraor l'Ancien afficha un large sourire tandis que le régiment nain qu'il commandait se préparait à charger la racaille peau-verte...

Remerciements spéciaux

L'équipe de la Tribune du Maître de Guerre voudrait remercier les membres de la liste de diffusion francophone de Warmaster qui ont grandement contribué à la création de ce numéro et dont le dynamisme assurera certainement une longue vie au jeu en France.