



Que faire lorsque le temps libre est compté et qu'il n'est pas toujours possible de se libérer assez longtemps pour une partie classique de Warmaster à 2000 points ?

Plusieurs membres du forum *warmaster_fr* se sont penchés sur la question. Les réflexions de *Aregan*, *evildead*, *madpax*, *fbruntz* et d'autres membres ont abouti à **LittleWarmaster**, un ensemble de restrictions et de modifications de règles permettant de jouer des parties rapides de Warmaster.



NOTES DE CONCEPTION

L'idée directrice tout le long des débats était d'obtenir une partie Warmaster d'une grosse heure de jeu (hors installation) conservant un minimum l'intérêt d'une partie classique.

De fait il a été décidé de plafonner le budget à 750 points tout en limitant drastiquement toutes les unités risquant de déséquilibrer la partie si elles étaient présentes en trop grand nombre : la cavalerie bien entendu mais également les montres, machines et montures.

De plus, il a été décidé de modifier le calcul du point de rupture qui avait été jugé trop bas pour permettre une partie intéressante.

Grâce à toutes ces restrictions on empêche le syndrome de la déroute suite à une unique charge bien placée.

LittleWarmaster

Voici l'ensemble des règles et restrictions pour **LittleWarmaster** :

Taille des armées : 750 points chacune

Taille du champ de bataille : 140 x 120cm

Limitations :

- *Min/Max* : Appliquer les Min/Max d'une partie de 1000 points
- *Cavalerie / Chars* : 320 points max. (pas de limite pour les Bretonniens)
- *Monstres / Machines (hors artillerie)* : 125 points max.
- *Montures* : 20 points max.

Point de Rupture : égal aux 3/4 du nombre d'unités présentes dans l'armée (résultat arrondi à l'entier supérieur).

DES REGLES A TESTER

Comme la plupart des articles du *Necronomicon*, nous n'avons malheureusement pas eu le temps de tester convenablement ces propositions. N'hésitez surtout pas à nous faire parvenir le résultats de vos batailles *LittleWarmaster* et vos suggestions pour l'améliorer.

DES EXEMPLES DE TROUPES

Voici quelques exemples d'armées pour LittleWarmaster :

NAINS

- 3 x Guerriers
- 1 x Rangers
- 1 x Tueurs de Trolls
- 1 x Gyrocoptère
- 1 x Général

Point de Rupture : 5

ORQUES & GOBELINS

- 3 x Guerriers Orques
 - 2 x Gobelins
 - 1 x Ogres
 - 1 x Chevaucheurs de Sangliers
 - 1 x Chariots à Loups
 - 1 x Général
 - 1 x Héros Orque+Char à Sangliers
 - 1 x Chaman Gobelins
- Point de Rupture* : 6



HOMMES-LEZARDS

- 4 x Skinks
- 3 x Saurus
- 1 x Chevaucheurs de Sang Froid
- 1 x Slann
- 1 x Héros Skink
- 1 x Héros Skink
- + 1 Epée de Puissance

Point de rupture : 6