

WARMMASTER®

la Tribune du Maître de Guerre

Liste des Tribuns

Antonio Ponte
J.C. Berthelot
Jacques Desbordes
Quentin Arnault
Jacques Hendrickx
Marc Adda
Christophe Sicard
François Bruntz

Photos/Illustrations

Games Workshop
Antonio Ponte
Christophe Epiais
François Bruntz

Graphisme du titre

Raphaël Pułdowski

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, Nagashi, 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

Oyez, fidèles lecteurs de la Tribune du Maître de Guerre ! Voici enfin le numéro #3 de votre fanzine dédié à Warmmaster. Pour ce numéro c'est l'Empire, la plus puissante nation humaine du Vieux Monde, qui est à l'honneur.

L'équipe de la Tribune a été particulièrement inspirée car vous y trouverez des tonnes de nouvelles unités pour vos armées impériales ainsi qu'un scénario mettant en scène une armée de l'Empire face aux immondes Morts-Vivants.

Nous profitons également de ce numéro pour tordre le cou à quelques idées reçues sur Warmmaster, vous présenter le jeu par e-mails, les campagnes narratives et des règles très complètes pour générer des champs de bataille originaux. Enfin nous vous ferons revivre les événements Warmmaster du Monde du Jeu 2001 : impressions sur le salon en lui-même et rapport de bataille exceptionnel !

Mais ce numéro est malheureusement le dernier pour le Tribun Antonio Ponte qui nous quitte pour reprendre son indépendance ludique. Toute l'équipe de la Tribune tient à lui lancer un vibrant hommage : il nous a enchanté par ses merveilleuses figurines et ses idées fabuleuses ! Bon voyage Antonio !

François Bruntz.

Sommaire du numéro #3

Encore plus sur Warmmaster

Warmmaster, le PbEM	2
I dées préconçues sur Warmmaster	4
Campagnes Narratives	6
Les Terrains à Warmmaster	10

Scénario

La Bataille du Fort de la Lance	14
---------------------------------	----

Monde du Jeu 2001

Bilan du Salon	18
La Bataille des Maudits	19

Nécronomicon

Chevaliers de l'Empire	23
La Compagnie Maudite	24
Armées Impériales	25
L'armée d'Alban von Steinbrück	33
Kaizersdorf : Gardes Bourgeoises	42

Les Nouvelles d'Altdorf

Tournoi de Blois 2002	49
-----------------------	----



Newsletter de la Tribune

La Tribune du Maître de Guerre a mis en place une newsletter afin de vous tenir informés des dernières nouveautés concernant l'e-zine : annonce de la sortie d'un nouveau numéro, appels à contribution et autres messages y seront relayés.

Pour s'inscrire à la Newsletter de la Tribune du Maître de Guerre, envoyez un mail vide à :

subscribe-warmaster_tmj_news@yahooogroups.com

Warmaster, le PbEM

François Bruntz

Comment lutter contre les deux principaux fléaux qui minent la vie de tout joueur de Warmaster, à savoir les manques de temps et d'adversaires?

Une solution simple existe : le jeu par e-mails. Certains outils tels que Cyberboard (détaillé plus loin) permettent en effet de jouer des parties entières de Warmaster sur son ordinateur en échangeant des e-mails régulièrement avec un adversaire plus ou moins distant.

C'est là non pas une alternative au jeu IRL ("In Real Life") mais bel et bien une façon complémentaire de vivre notre passion pour Warmaster.

Cyberboard

Cyberboard est un logiciel gratuit d'aide au jeu par e-mails. Concrètement le logiciel gère un plateau de jeu virtuel (ie le plateau de jeu, les pions, les jets de dés, les messages entre joueurs, l'historique des actions jouées, etc...). Il s'agit d'un outil générique et un module spécial est fourni pour créer ses propres plateaux et pions. Attention, il ne gère aucune règle de jeu. Ainsi les actions d'un joueur sont sauvegardées dans un fichier à envoyer à son ou ses adversaires qui peuvent le visionner et jouer à leur tour en générant un nouveau fichier à renvoyer, etc...

Ce que peut faire Cyberboard :

- gérer un plateau de jeu et ses pions (par exemple un champ de bataille et les socles de deux armées)
- simuler les jets de dés (par exemple lancer les 3d6 de tir de contre-charge d'une unité d'arquebusiers impériaux)
- gérer les messages de commentaires (par exemple un message indiquant que des chevaucheurs de sangliers chargent des lanciers hauts-elfes)
- gérer l'historique des actions jouées
- etc...

Ce que ne fait pas Cyberboard :

- contrôler la validité des actions : par exemple ne vérifie pas si les heaumes d'argent se déplacent de plus de 30cm après un ordre ou qu'un socle de chevaliers du Chaos possède bien une armure de 4+.

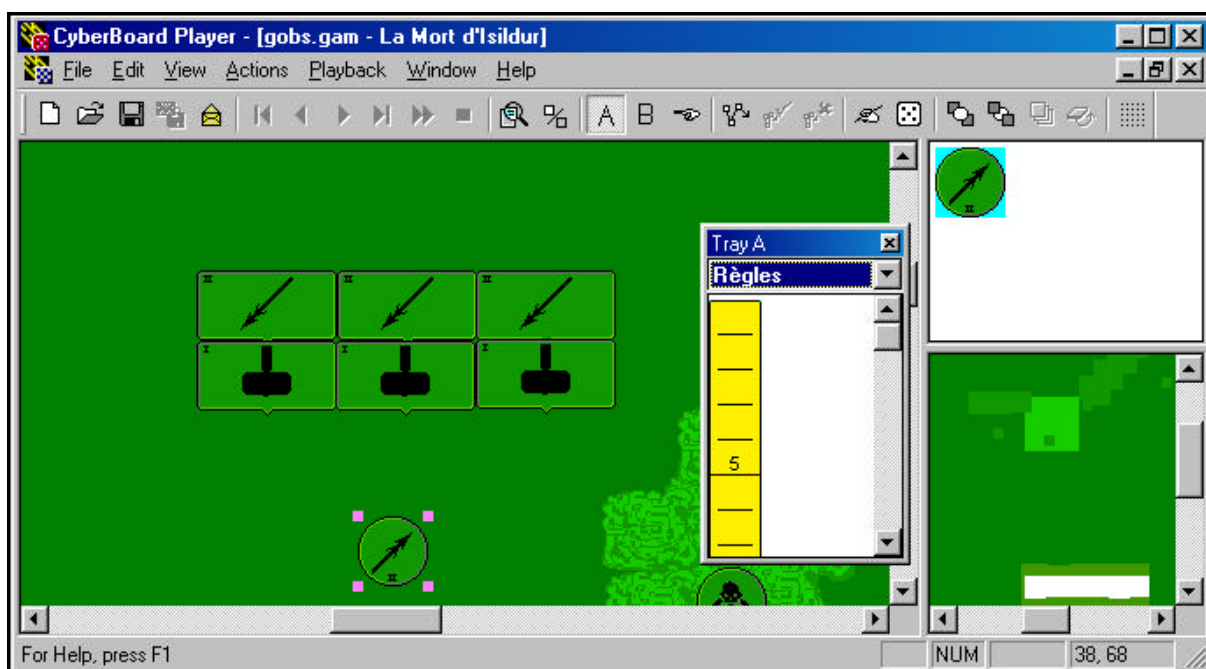
Pierre observait attentivement le champ de bataille. Les choses allaient mal pour lui : ses Orques & Gobelins avaient refusé de lui obéir dans les premiers tours de la bataille et John en avait profité pour manoeuvrer ses Morts-Vivants de façon à menacer les flancs de la Waaagh! Quel sacré joueur tout de même ce Texan! Pierre n'aurait jamais pensé que des cavaliers squelettes puissent effectuer de tels mouvements.

Finalement le marseillais décida de jouer le tout pour le tout : son seigneur de guerre orque ordonna aux chevaucheurs de sangliers de charger l'infanterie ennemie soutenue par un géant squelette (l'ordre échoua mais l'utilisation judicieuse de l'orbe de majesté de son général régla le problème). Dans le même temps, il plaça son héros sur Wyvern au contact de ses chevaucheurs pour les soutenir.

Pierre se frotta les yeux, il était tard. Il sauvegarda ses ordres et généra un fichier qu'il enverrait le lendemain à son adversaire, espérant que celui-ci ne sache pas organiser une contre-attaque efficace...



Des guerriers Nains en position défensive



L'interface Cyberboard en action lors d'un affrontement entre Gobelins et Hauts-Elfes

Les avantages du jeu par e-mails

Malgré ses grandes qualités, Warmaster n'a rencontré qu'un succès d'estime en France et bien qu'il y ait beaucoup plus de joueurs que nous ne le soupçonnions, il est parfois difficile de trouver des adversaires. Jouer par e-mails permet d'affronter des joueurs éloignés géographiquement, jusqu'à l'étranger!

Autre avantage de taille, le fait de jouer par e-mails permet de saucissonner une partie et ainsi de ne pas avoir à bloquer une après-midi/soirée entière pour jouer. Les gens ne disposant que de peu de temps y trouvent leur compte.

Le jeu par e-mails ne nécessite pas non plus de posséder toutes les figurines et il permet de tester toutes les listes d'armées possibles et imaginables, temps qu'elles sont modélisées dans Cyberboard : ainsi la boîte de jeu de la Croisée des Jeux rassemble de nombreuses listes d'armées allant des listes officielles (Empire, Nains, etc...) aux plus officieuses (Nains du Chaos, Skavens, etc...).

Enfin, il est possible d'expérimenter des batailles gigantesques impliquant de nombreux joueurs ainsi que des campagnes complètes.

Les désavantages du jeu par e-mails

Mais le jeu par e-mails est loin d'être parfait.

Le champ de bataille étant modélisé plus ou moins bien, on perd le plaisir de jouer avec de superbes figurines sur de beaux champs de bataille.

De même, Cyberboard a du mal à gérer les distances lorsque le plateau de jeu n'utilise pas de cases et certaines manipulations (mouvements et mesure des distances) sont parfois hasardeuses.

Enfin, le jeu par e-mails s'accommode mal de toute interactivité entre joueurs : ainsi les corps à corps demandant des décisions de part et d'autre sont parfois longs à résoudre car chaque phase doit faire l'objet d'un envoi de mail entraînant une certaine lenteur.

Ainsi une partie peut facilement durer plusieurs semaines selon la taille des armées en jeu.

Ressources

Cyberboard est un logiciel gratuit disponible sur le site de son auteur :

<http://www.norsesoft.com/cyberboard.html>

La boîte de jeu Cyberboard pour Warmaster a été développée (et est en constante évolution) par votre serviteur et est disponible sur le site de la *Croisée des Jeux*, rubrique Cyberboard :

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

Exposé de 6 idées reçues sur Warmaster

Andy alias Mazrim Stonefist
Traduction par Quentin Arnault

L'un des meilleurs jeux du moment (Warmaster) souffre de nombreuses idées reçues, qui empêchent nombre de joueurs d'en profiter. Dans cet article, j'espère en démentir quelques unes.

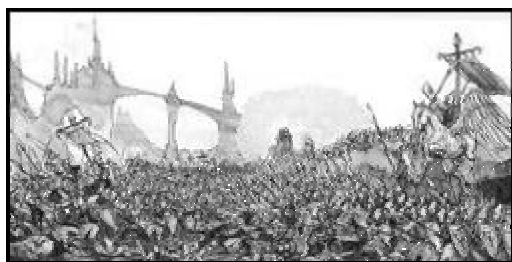


Première idée reçue : "Warmaster est tellement plus coûteux à collectionner"

Faux : En moyenne, une armée de Warmaster de 1000pts coûte moins de £50 (environ 500Fr), légèrement plus pour les Orques, sûrement moins pour le Chaos. J'avais calculé le coût de mes premiers 1000 pts pour mes armées de Warhammer et 40k, et ils reviennent à peu près à £120 (environ 1200Fr) : ce sont les Dark Angels et les Nains, réputés pour être de petites armées. Des armées plus grandes, comme les Orks (et Orques), Garde Impériale, Morts-Vivants et Skavens, peuvent coûter beaucoup plus chers.

Seconde idée reçue : "Je ne peux pas peindre les figurines Warmaster"

Foutaise. On ne peut pas dire que les figurines warmaster sont plus simples à peindre que du 28mm, elles sont seulement différentes. Personnellement, une unité pour Warmaster nécessite 3 heures de peinture, contre seulement 5 figurines de Warhammer/40k. Et je prends mon temps. Une simple sous-couche noire, des couleurs de base et des éclaircissements où il faut, cela suffit. Plus encore qu'à Warhammer, c'est l'effet général qui importe à Warmaster.



Troisième idée reçue : "Warmaster n'est qu'un petit Warhammer"

Non, C'est aussi faux que de dire qu'Inquisitor n'est juste qu'un grand 40k. Warmaster repose plus sur la tactique et le positionnement de vos troupes au bon endroit que sur la composition de votre armée et des objets magiques que vous prenez. Ainsi, il correspond plus aux joueurs ayant une bonne connaissance de la stratégie, qu'à ceux qui n'ont aucun autre talent que de faire rencontrer ses personnages avec ceux de l'adversaire. Le jeu est beaucoup plus visuel, en cela les armées ressemblent réellement à des armées, et non à un petit groupe de soldats ou à la suite d'un seigneur.



Armée impériale en marche par A. Ponte

Quatrième idée reçue : "Warmaster est trop long à jouer et à apprendre."

Pardon?! Il est semblable aux autres jeux GW. Des fois, les parties sont plus rapides du fait de la règle de "mort subite". Cela rend réellement le jeu plus intéressant tactiquement : vous savez combien vous pouvez vous permettre de perdre sans risque, mais pour gagner, vous devez savoir en prendre. Les règles sont simples et faciles à apprendre, mais cela n'amoindrit nullement le jeu.

Cinquième idée reçue : "J'aurai sûrement besoin de faire de nombreux terrains?"

Pas vraiment. A Warmaster, le terrain commence à être réaliste.

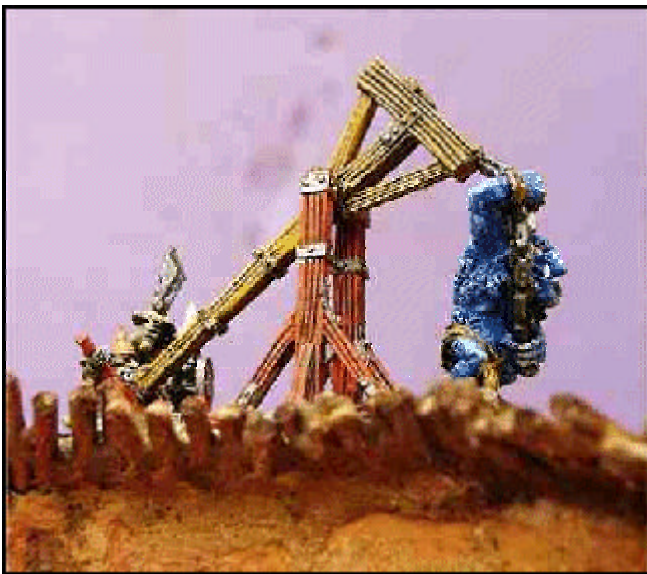
On ne retrouve plus d'arbustes rabougris, de petits ruisseaux ou des collines légèrement bosselées, ils appartiennent au passé. Maintenant vous avez d'anciennes forêts, des rivières qui serpentent, des collines réellement défendables. Si vous regardez de vrais bois, ils sont beaucoup plus gros que l'on ne peut le représenter sur un champs de bataille pour Warhammer, mais cela est possible à Warmaster. Tout ce que vous avez réellement besoin de faire sont les bâtiments, qui sont très faciles à réaliser et j'ai vu de nombreux "gabarits" téléchargeables sur le net. (allez voir sur www.brumbaer.de - le site de Stephan Hess).



Sixième idée reçue : "GW ne s'intéresse plus à Warmaster."

Ce n'est pas vrai. De nouvelles figurines et de nouvelles règles sortent tous les mois, et il y a au moins 3 armées dont la sortie est prévue - Hommes Lézards, déjà sortis - Elfes Noirs, juste après - et Skavens la même année. On peut ajouter à cela deux autres armées déjà sorties (Kislev et Bretonnie), et les variantes de figurines déjà existantes, un tournoi anglais est prévu cette année (NDT : mais des tournois sont aussi organisés en France), vous voyez bien qu'il se passe beaucoup de choses.

Et voilà, 6 idées reçues sur Warmaster démenties. Avant tout, Warmaster est simplement un jeu amusant, et à l'air fantastique. J'espère que cet article vous amènera à y jouer, car si vous n'y jouez pas déjà, vous manquez quelque chose.



Lance-Rocs Orque & Gobelins par A. Ponte



Arquebusiers Nains par J. Hendrickx

Campagnes Narratives

François Bruntz

Quel joueur n'a pas senti son coeur battre plus vite à la seule pensée de jouer une campagne? Et quel joueur n'a pas connu la déception de ne jamais pouvoir en venir à bout?

L'organisation d'une campagne est toujours un chemin de croix pour ceux qui veulent la mettre en place. Il faut des joueurs nombreux et motivés, des règles précises et parfois très compliquées (gestion du climat et des routes d'approvisionnement par exemple) et beaucoup de temps libre.

Cela veut-il dire pour autant que ceux qui ne veulent pas se lancer dans ce type d'aventure doivent se contenter de jouer de simples batailles isolées? Non car il existe les campagnes narratives!



Mais c'est quoi donc?!

Oubliez vos règles compliquées et rangez vos cartes! Les campagnes narratives sont excessivement simples à mettre en place et vous n'aurez besoin que d'un peu d'imagination.

Le principe est simple : les joueurs jouent des batailles les unes après les autres et le résultat de chaque bataille est interprété (de façon plus ou moins objective) par les joueurs ou le maître de jeu afin d'en déduire les conditions de la bataille suivante ainsi que de l'évolution du récit.

Tout cela semble compliqué mais c'est en fait extrêmement simple. Illustrons mon propos avec un exemple précis.

Imaginons deux joueurs qui ont l'habitude de s'affronter régulièrement mais qui cherchent à pimenter leurs parties. Ils ne sont pas assez nombreux pour se lancer dans une campagne compliquée avec utilisation de cartes et règles précises de gestion des troupes, ils décident donc de tenter l'aventure d'une campagne narrative.

Les deux joueurs se mettent d'accord sur les protagonistes principaux de la campagne. Il s'agira des armées préférées de chacun, à savoir les Nains d'un côté et les Hauts-Elfes de l'autre. Etant bien entendu que leurs armées secondaires (Orques & Gobelins et Empire) pourraient intervenir de temps à autre.



Pistoliers impériaux par A. Ponte

Après avoir choisi leurs armées, les joueurs réfléchissent à un historique simple expliquant leur première bataille et servant de base au récit. Afin de venger une antique rancune, une armée Naine tend une embuscade à une force de Hauts-Elfes.

La première bataille est jouée et les Hauts-Elfes sont exterminés par les Nains. Certains faits marquants sont à signaler : un chevauteur de dragon Haut-Elfe est repoussé hors de table par des tirs de canons et les tueurs de trolls de l'armée Naine n'ont pas réussi à périr au combat.

A partir de ces éléments, les deux adversaires réfléchissent à une suite à leur récit. Plusieurs pistes sont étudiées : une expédition Haut-Elfe pourrait être envoyée à la recherche du chevauteur de dragon (qui se révèle être le fils d'un puissant prince d'Ulthuan), les Nains, humiliés par la survie de leurs tueurs de trolls, peuvent également essayer de s'attaquer à une petite cité elfe pour effacer l'injure. D'autres idées peuvent également être exploitées : l'armée Haut-Elfe

détruite par les Nains avait peut-être comme but d'aller chercher un antique artefact pour une raison inconnue, cet artefact risque maintenant de tomber entre les mains des peaux-vertes et il est possible de jouer une bataille désespérée entre les quelques défenseurs Hauts-Elfes de l'artefact et une waaagh!

Comme vous pouvez le constater, il n'y a aucune limite à ce qui peut être fait et c'est là l'un des principaux avantages de ce type de campagne.

Enrichir une campagne narrative...

Si dans le principe la campagne narrative se passe de toute règle écrite, rien n'empêche les joueurs d'en ajouter quelques unes pour gérer l'expérience des troupes (en suivant les règles fournies dans le livre des règles) ou divers autres détails qui peuvent les intéresser.

Attention cependant à ne pas en faire trop afin de ne pas alourdir inutilement la campagne.

Comment s'organiser?

Toute campagne narrative nécessite un groupe de joueurs soudé. Il est très important que chacun sache que tout le déroulement de la campagne se fera d'une façon plus ou moins objective et qu'à aucun moment il ne sera possible de se référer à une règle précise pour défendre sa position. Le but n'étant pas de gagner la campagne à tout prix mais de s'amuser un maximum et de construire un récit intéressant. En règle générale les campagnes narratives sont plus adaptées aux groupes de deux joueurs, les groupes plus nombreux ont en effet plus souvent l'occasion de mettre en place une campagne plus classique et plus ambitieuse.

La campagne peut être dirigée par un maître de jeu (participant ou pas) ou par l'ensemble des joueurs s'ils ne sont pas trop nombreux et savent s'entendre pour prendre une décision. La pratique a prouvé qu'il était plus simple qu'une seule personne s'occupe de gérer le récit, cela permet d'éviter de longues et laborieuses discussions et d'assurer que la campagne garde toujours le même ton.

Comment décider de l'évolution de la campagne?

L'imagination et l'objectivité sont la clé du succès lors d'une campagne narrative.



Volée de charognards par A. Ponte

Le fait que la campagne soit ouverte laisse toute liberté aux joueurs ou au maître de jeu pour la faire évoluer au cours des batailles. Il faut cependant rester objectif et ne pas faire n'importe quoi, le déroulement du récit devant rester cohérent.

Deux grandes méthodes sont utilisables pour faire évoluer la campagne.

La première consiste à imaginer la suite du récit à partir du résultat général de la dernière bataille jouée. Cette méthode est à utiliser lorsque la bataille en question était un événement assez important pour avoir de l'influence (le siège d'une grande ville, la capture d'un puissant artefact, etc...). Ainsi le récit peut radicalement évoluer.

La deuxième méthode consiste à rebondir sur des éléments marquants de la dernière bataille jouée : une unité particulièrement efficace, un combat au corps à corps sanglant, la mort ou la survie d'un personnage, etc... Ces éléments permettent de mettre en place des événements secondaires de la campagne qui influenceront en général assez peu le récit mais qui lui ajouteront du piquant. L'un des intérêts de ce type de rebondissement dans la campagne est d'impliquer les joueurs en gravant dans le marbre les hauts-faits ou événements marquants de leurs différentes batailles. Cette méthode permet également aux joueurs de se changer les idées en jouant une bataille annexe sans trop de conséquences pour le déroulement général de la campagne.

Bien entendu, d'autres méthodes peuvent être utilisées, une fois encore ce type de campagne n'est encadré par aucune règle précise.

Dans tous les cas l'organisateur/maître de jeu/groupe de joueurs dirigeant le récit a intérêt à garder une trace écrite de l'évolution de la campagne et du déroulement des batailles : cela permet de constituer de fabuleuses sagas que les joueurs liront toujours avec intérêt pour se (re)mettre dans l'ambiance ou pour se rappeler de bons souvenirs.

Batailles simples et linéaires?

Jusqu'à maintenant il a toujours été question d'un déroulement linéaire de la campagne narrative mais il est bien entendu évident qu'il ne s'agit pas là d'une règle. Les campagnes narratives sont en effet beaucoup plus souples que les campagnes classiques et toutes les expériences peuvent être menées dans leur cadre.



Ainsi il est facile de mettre en place des batailles simultanées pouvant avoir une influence les unes sur les autres. Le meilleur exemple de ce type de bataille est le rapport de bataille publié dans le White Dwarf français lors de la campagne mondiale de Warhammer 40k. Plusieurs batailles eurent lieu en même temps, chacune influençant une bataille principale : des renforts passant d'une bataille secondaire à la bataille principale, des tirs d'artillerie provenant d'une bataille secondaire et s'abattant sur le champ de bataille principal, etc...

De même, rien ne vous oblige à jouer de simples batailles rangées. Usez et abusez des scénarii spéciaux disponibles dans la Tribune et les différents Warmaster Magazines, vous en trouverez toujours quelques uns collant à l'action de votre campagne. Et il vous est également possible de créer vos propres scénarii en sachant qu'ils n'ont pas forcément à être équilibrés, le plus important est de vous amuser et de faire avancer le récit.

Plus on est de systèmes plus on rit

Avec Warhammer 40k, Epic et Battle Fleet Gothic les adeptes de l'univers futuriste made by GW ont rapidement eu la chance de mener des campagnes mélangeant les différents systèmes.

Aujourd'hui les joueurs de fantasy peuvent faire de même en mélangeant Warhammer Escarmouches, Warhammer Fantasy Battle, Warmaster et Man'o War.

Dans ce cadre, les campagnes narratives sont parfaitement adaptées.

Imaginez une campagne débutant avec un petit scénario de Warhammer Escarmouches : une bande de répurateurs pourchassent et détruisent des goules dans un cimetière. Malheureusement les humains inconscients ont dérangé un seigneur Stryge dans son sommeil. Rapidement le vampire rassemble une petite force et fait marche sur un petit bourg, une patrouille impériale tente de bloquer son avance. L'affrontement donne lieu à une bataille jouée avec les règles de Warhammer Fantasy Battle. La menace du Stryge devient pressante, il est désormais à la tête d'une puissante armée de morts-vivants. Les autorités impériales décident de tenter de le prendre au piège en envoyant une armée dans son dos : une puissante flotte est donc envoyée mais elle doit se frayer un chemin au travers de pirates du Chaos. Cette fois-ci c'est grâce à Man'O War que la bataille peut être jouée. Enfin vient la bataille finale où les forces impériales se lancent à l'assaut des forces du vampire Stryge dans une grande partie de Warmaster.



Tank à vapeur impérial par A. Ponte

Voilà comment une campagne narrative peut facilement intégrer plusieurs systèmes différents et par le même coup varier les plaisirs et enrichir le récit.

Dans un même style relisez le Seigneur des Anneaux où tous les ingrédients sont présents : affrontements à Warhammer Escarmouches (la Communauté de l'Anneau dans la Moria), combats à Warhammer Fantasy Battle (les cavaliers de Rohan interceptent une bande d'orques) ou encore batailles rangées à Warmaster (les sièges du fort Helm et de Minas Tirith).



Artillerie Naine par J. Hendrickx

Mettre fin à une campagne narrative

Alors que le principal problème des campagnes classiques est de ne pas les abandonner en cours de route, le seul soucis sérieux des campagnes narratives est de savoir s'arrêter.

Notre imagination est fertile et il est toujours possible de trouver des rebondissements relançant complètement la campagne mais pour lui conserver tout son intérêt il faut savoir l'amener petit à petit à son terme. Ainsi lorsqu'un camps commence à donner de nombreux signes de faiblesses (après une longue série de défaites par exemple) il est conseillé de préparer la fin de la campagne.

Et pour clore une telle campagne rien ne vaut une belle grande bataille avec un scénario intéressant...

Conclusion

Les campagnes narratives laissent toute liberté à votre imagination et c'est là ce qui les rend aussi passionnantes à jouer : toutes les batailles sont expliquées et motivées par un récit précis qui transcendent les joueurs, chose que les campagnes classiques ne fournissent pas toujours.

N'hésitez pas à vous lancer dans cette aventure, elle en vaut vraiment le détour!

Un exemple de campagne narrative à Epic

Certes nous sommes un peu loin du Vieux Monde dans le cadre d'une campagne Epic mais les Chroniques des Guerres Cruelles sont un parfait exemple de campagne narrative.

Tout a commencé lorsque Christophe Patole, mon adversaire habituel, a investi dans une armée de Tyranides. A ce moment j'ai imaginé ce que pouvait donné l'invasion d'un secteur entier de l'Imperium par ces sales petites bestioles. Nous avons joué une partie, puis une autre et encore une autre et à chaque fois nous interprétons les résultats pour écrire le background : ainsi sont nés les combats entre humains de l'Imperium, Eldars, Squats et Tyranides. La campagne est loin d'être terminée et nous espérons voir débarquer le Chaos et les Orks.

Vous pouvez découvrir les Chroniques des Guerres Cruelles sur la *Tribune de Lai tus Prime*, mon site dédié à Epic <http://www.geocities.com/fbruntz/>.



Les Terrains à Warmaster

Marc Adda

INTRODUCTION

S'il est un paragraphe des règles qui est aussi important qu'il est peu explicite, c'est celui concernant les terrains. En effet, si les règles laissent libre cours aux désirs et à l'imagination des joueurs concernant les effets et la pose des différents reliefs, cela peut parfois poser problème lorsque s'affrontent deux armées n'ayant pas les mêmes besoins. Ainsi, une armée à forte proportion d'infanterie désirera un terrain dense, et inversement pour une armée montée. Il est donc parfois nécessaire de définir le terrain du champ de bataille d'une manière aussi impartiale que possible pour que le résultat d'une bataille découle de l'habileté de chaque général à profiter du terrain

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES :

Chaque peuple habite dans un type de contrée (zone) bien défini, englobant un certain nombre de reliefs. La liste de ces reliefs suit chacune de ces contrées. L'un de ces reliefs, en gras, indique le relief le plus courant, et est appelé 'Terrain obligatoire' :

L'Empire , les **Hauts Elfes**, les **Elfes Noirs**, les **Kislevites**, les **Bretonniens** habitent en **zone civilisée** [**V**, Ag, B, Cd, Ce, E, F, L, M, Ma, P, R, Rv, Wd]

Les **Morts-vivants** habitent en zone **désertique** [**R**, B, Ce, Cd, D, P, Pm, O, V, W]

Le **Chaos** habite en zone **démoniaque** [**PO**, BF, Cd, Ce, E, F, L, M, MaS, P, R, RvA, VD, WdM]

Les **Hommes-Lézards** habitent en zone **marécageuse** [**Ma**, B, Cd, E, F, P, V, Wd, Rv]

Les **Nains** habitent en zone **montagneuse** [**Ce**, B, Cd, P, R, Rv, V]

Les **Orcs & Gobelins** et **Hommes-Rats** habitent en zone **vallonnée** [**Cd**, B, Ce, E, F, P, R, Rv, V, Wd]

Les **Sylvaniens** habitent en zone **boisée** [**Wd**, B, Cd, Ce, E, P, Rv, V].

La détermination de la zone où aura lieu la bataille s'effectue immédiatement après avoir déterminé l'attaquant et le défenseur.

Normalement, ce sera la zone du défenseur. D'un commun accord, ou selon un scénario, la bataille peut avoir lieu dans une autre zone, celle de l'attaquant ou ailleurs.

Chaque zone dispose d'un terrain obligatoire (voir ci-dessus) qui devra toujours apparaître dans le décor (Exception : Méthode IV).



Héros Orque sur Wyvern par A. Ponte

DÉFINITION DES TERRAINS

Chaque terrain dispose de plusieurs caractéristiques :

Type	Franchissable par	Défendable ?	Mouvement ralenti ?	Bloque la vue ?	Spécial
Plaine (P)	Tous	Non	Non	Non	
Broussaille (B)	Tous	Oui	Non	Non	
Rocaille (R)	Tous sauf chars, machines	Oui	Oui	Non	
Colline douce (Cd)	Tous	Oui si plus haut	Non	Oui, au-delà de la crête	
Colline escarpée (Ce)	Infanterie	Oui si plus haut	Non	Oui, au-delà de la crête	
Etang (E), Fleuve (F), Lac (L), Mer (M), Oasis (O) *	Personne	NA	NA	Non	
Rivière (Rv)	Infanterie, monstre	Oui	Oui	Non	
Oued (W)	Tous	Oui	Non	Non	
Bois (Wd) *	Infanterie	Oui	Non	Oui, sauf d'une colline	
Village (V)*	Tous	Oui	Non	Oui, sauf d'une colline	
Agglomération (Ag)*	infanterie, cavalerie	Oui	Non	Oui, sauf d'une colline	
Marais (Ma)	Infanterie, monstre	Oui	Non	Non	
Palmeraie (Pm)	Tous	Oui	Non	Oui, sauf d'une colline	
Plaine des Ombres (PO)	Tous	Non	Non	Non	Fuite \$
Rivière des Ames (RvA)	Infanterie, monstre	Oui	Oui	Non	Charge gênée §
Bois Maudit (WdM) *	Infanterie	Oui	Non	Oui, sauf d'une colline	Mouvement aléatoire £
Broussaille Fantasmagique (BF)	Tous	Oui	Non	Non	Ordre mal reçu %
Village Damné (VD) *	Tous	Oui	Oui	Oui, sauf d'une colline	
Marais de Sang (MaS)	Infanterie, monstre	Oui	Non	Non	-1 Cdt supplémentaire

Un fleuve ou une rivière donne droit à un gué ou un pont placé par le défenseur. Bien sur, tous les terrains sont franchissables par les volants. Ces derniers ne peuvent cependant pas terminer un mouvement dans un terrain marqué d'un *.

\$ Une unité se trouvant dans un tel terrain, à la fin de sa phase de mouvement, doit passer un test avec $2D6 \leq$ à la valeur de commandement de leur général pour ne pas fuir. La fuite l'oblige à sortir de ce terrain en se déplaçant de minimum possible. L'unité ne change pas de formation, mais fait face à la nouvelle direction.

§ Une unité désirant charger dans, depuis ou à travers un tel terrain subit un malus de commandement de -1 cumulable.

£ Une unité se trouvant dans un tel terrain, à la fin de sa phase de mouvement, doit passer un test avec $2D6 \leq$ à la valeur de commandement de leur général pour ne pas effectuer de mouvement aléatoire. Ce mouvement se fera dans une direction aléatoire, sur une distance de $2D6+8cm$. L'unité ne change pas de formation, mais fait face à la nouvelle direction.



% Si on rate l'envoi d'un ordre vers une unité se trouvant dans un tel terrain, il se passe les effets suivants (lancez 1D6) :

1 : L'unité fuit (voir §) et sera confuse.

2-5 : Mouvement aléatoire (voir §)

6 : L'unité charge l'unité ennemie la plus proche. Si l'ennemi le plus proche est hors de portée, l'unité doit quand même se diriger vers elle du maximum possible.

La colonne 'Mouvement ralenti ?' est en option. Si on l'utilise, il faut réduire de moitié le mouvement d'une troupe concernée. Ainsi, chaque centimètre parcouru dans ce terrain par l'unité concernée compte double.



MÉTHODES DE PLACEMENT DU TERRAIN :

J'ai défini quatre méthodes de placement. D'un commun accord, les joueurs décident laquelle utiliser, selon leurs affinités, qui seront leur seul critère de choix.

Chaque méthode doit être précédée du tirage au sort déterminant l'attaquant (celui qui joue en premier) et le défenseur.

Chaque terrain devrait être d'une forme naturelle et réaliste, ainsi que d'une taille allant d'environ 10cm à 40cm de côté (hormis les mer, fleuve, rivière qui vont d'un bout à l'autre de la table, selon leur orientation). La table est divisée en 6 secteurs égaux (de 60cm de côté pour une table de 1,80 x 1,20), trois pour chaque grand bord de table.

Pour les méthodes I et II, il convient de créer un autre type de terrain, la plaine, formée par un terrain quelconque enlevé à la fin de la phase de place, ou par une ficelle, pour délimiter une zone où on ne pourra placer un autre terrain. Cela permet de choisir entre un terrain plus ou moins dense.

Les terrains choisis devront figurer dans la liste des terrains de la zone appartenant au défenseur. Ce dernier devra toujours prendre au moins un élément de terrain obligatoire (celui en gras) parmi son choix, hormis pour la méthode IV, qui ne permet pas de les choisir.

I) Placement libre

Chaque joueur choisit 4 éléments de terrain, les place alternativement sur la table sans aucune autre restriction que l'interdiction de chevauchement de deux éléments de terrains (la division de la table en secteurs n'a pas d'utilité dans cette méthode). Le défenseur choisit l'un des grands bords de table pour son déploiement, lance 1 D6 et se place de ce côté s'il obtient 1-4. Sinon il se place du côté adverse. Pour cette méthode de placement, il convient de créer un autre type de terrain, la plaine, formée par un terrain quelconque enlevé à la fin de la phase de place, ou par une ficelle, pour délimiter une zone où on ne pourra placer un autre terrain. Cela permet de choisir entre un terrain plus ou moins dense.

II) Placement interactif

Le défenseur choisit entre 4 et 8 éléments de terrain. Il les place comme il le désire.

L'attaquant dispose ensuite de 4 actions parmi les suivantes :

- Enlever un terrain
- Déplacer un terrain d'au plus 20cm dans une direction quelconque (hormis mer, fleuve, rivière et sans chevauchement possible)
- Remplacer un terrain (hormis mer, fleuve, rivière) par un autre (compte comme deux actions).

Le défenseur choisit l'un des grands bords de table pour son déploiement, lance 1 D6 et se place de ce côté s'il obtient 1-4. Sinon il se place du côté adverse.

III) Placement aléatoire

Chaque joueur choisit sa zone de déploiement. Le défenseur choisit jusqu'à 4 éléments de terrain, et pour chacun, lance 1D6 pour le secteur, et 1D6 pour l'endroit du terrain à l'intérieur du secteur (1-2 le terrain se trouve en majeure partie dans les 20cm d'un bord de table ; 3-6 le terrain est au-delà des 20cm des bords de table). Le terrain obligatoire est placé en premier. La majeure partie du terrain doit se trouver dans le secteur obtenu. Un terrain n'ayant pas de place est éliminé. L'attaquant peut quant à lui rajouter un terrain placé comme précédemment.

IV) Placement déterministe

On détermine d'abord la densité du terrain recherché. Les joueurs choisissent secrètement puis révèlent ensemble une densité parmi les trois suivantes :

- Légère (L)
- Moyenne (M)
- Forte (F)

Le tableau suivant indique, par croisement des densités choisies par les joueurs, le nombre de terrain que l'on trouvera pour chaque secteur :

	L	M	F
L	1-4 : 0 5-6 : 1	1-3 : 0 4-6 : 1	1-2 : 0 5-6 : 1
M	1-3 : 0 4-6 : 1	1-2 : 0 3-5 : 1 6 : 2	1 : 0 2-5 : 1 6 : 2
F	1-2 : 0 5-6 : 1	1 : 0 2-5 : 1 6 : 2	1-4 : 1 5-6 : 2

L'attaquant lance 3D6 pour chaque secteur. L'un de ces deux dés est différencié des autres par sa couleur (par exemple). Il utilise la valeur de ce dé pour consulter la case appropriée du tableau des densités (voir ci-dessus).

Le résultat indiqué par le D6 coloré donne le nombre d'éléments de terrain à placer dans le secteur concerné. La somme des 3D6, reportée sur le tableau suivant dans la colonne correspondant à la contrée où se déroule la bataille pour ce secteur, indique le terrain qui s'y trouve. Si la densité obtenue demande deux éléments de terrain, on rejette une nouvelle fois 3D6, sans tenir compte de la valeur du dé coloré. Il place le terrain approprié de manière à ce que la majeure partie du terrain se trouve dans ce secteur. Chaque terrain devra être placé de manière logique. Une mer ne peut se placer que sur un secteur de flanc (petit bord de table, et se prolonge sur le suivant. Un fleuve ou une rivière va d'un grand bord à l'autre. Une colline escarpée peut ne représenter qu'une colline broussailleuse ou rocailleuse, au choix de celui qui le pose. On applique les effets des deux types de terrain (colline et rocaille, par exemple). Il ne peut y avoir plus d'un exemplaire de Lac, Mer, Rivière. On relancera les dés dans un tel cas.

Le défenseur choisit l'un des grands bords de table pour son déploiement, lance 1 D6 et se place de ce côté s'il obtient 1-4. Sinon il se place du côté adverse.

Tableau des Terrains :

	ZONE						
	CIVILISÉE	DÉSERTIQUE	DÉMONIAQUE	MARÉCAGEUSE	MONTAGNEUSE	VALLONNÉE	BOISÉE
3	M	D	M	F	B	F	E
4	L	B	L	E	Cd	E	Rv
5	F	R	F	Rv	Ce	Rv	Wd
6	Ma	B	MaS	Rv	Rv	Cd	Ce
7	E	O	E	Ma	R	R	Cd
8	Rv	D	RvA	B	Ce	B	B
9	R	W	R	Ma	Cd	Ce	Wd
10	B	V	BF	B	B	Cd	Cd
11	V	R	PO	Ma	Ce	Cd	Wd
12	Wd	Pm	WdM	Cd	V	Ce	B
13	Cd	Cd	Cd	Wd	Cd	V	V
14	Ce	Ce	Ce	Ma	B	R	Cd
15	Ag	R	VD	B	R	Wd	Ce
16	B	Pm	BF	V	Ce	B	Wd
17	Wd	Cd	WdM	Cd	Cd	Cd	B
18	Cd	Ce	Cd	Wd	B	Ce	V

La Bataille du Fort de la Lance

Un épais panache de fumée s'élevait vers le ciel. Le petit bourg de Bhrur avait été livré aux flammes afin d'assurer que sa purification soit pleine et entière.

Satisfait, le répurgateur Klanein se tourna vers le comte von Baruntz qui contemplait le spectacle horrifié.

- *Reprenez-vous, Baruntz!* Klanein avait une fâcheuse tendance à oublier les titres et les manières civilisées. *Bhrur devait disparaître pour purifier la région de la présence des morts-vivants.*

Le comte lui lança un regard plein de colère.

- *Cependant Syphlys le Nécromant court toujours, répurgateur, et ce n'est pas brûler un bourg abandonné qui nous le ramènera.*

Quelques jours auparavant Bhrur avait été la cible d'un raid de morts-vivants menés par Syphlys, un nécromancien particulièrement habile. Tous les habitants du bourg avaient été massacrés puis réanimés par la magie noire pour qu'ils rejoignent l'armée naissante de Syphlys.

Le parcours du nécromancien avait été facile à reconstituer. Il avait discrètement traversé les frontières sud de l'Empire à la tête d'une petite bande de morts-vivants. Un village fut attaqué, puis un deuxième et encore un autre. Après une semaine Syphlys était déjà à la tête d'une petite armée de morts-vivants.

Par chance un villageois parvint à s'échapper du massacre, sa fuite le mena au château de Tandiem où von Baruntz avait fait étape. Le comte et son armée revenaient d'une expédition organisée pour capturer, en vain, le seigneur de guerre orque Morglock le Sauvage. Von Baruntz décida de mettre fin à la menace des morts-vivants et rapidement il fut rejoint par le répurgateur Klanein qui lui proposa ses services.

Grâce à un déploiement judicieux, l'armée impériale ratissait la région pour rabattre le nécromancien et ses troupes. L'attente commençait cependant à impatienter le comte.

Mais Klanein décida de ne pas relever la remarque de von Baruntz. Il se contenta d'afficher un sourire cruel.

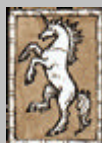
- *Syphlys ne courra pas longtemps, je vous l'assure,* dit-il.

Soudain l'aide de camps du comte accourut vers eux. Il s'arrêta devant von Baruntz et le salua rapidement.

- *Les morts-vivants ont été repérés! Ils se dirigent vers l'ancien Fort de la Lance.*

Ce fut au tour de Von Baruntz de sourire.

- *Parfait,* dit-il, *que l'on déploie l'armée, Syphlys est fait comme un rat!*



Dès son arrivée dans les ruines du Fort de la Lance Syphlys était allé s'enfermer dans une tour pour mieux se concentrer. Deux squelettes en armure surveillaient la porte par laquelle il avait pénétré dans l'édifice.

Lentement le nécromancien fit le tour de la salle où il se tenait, tout n'était que désordre, poussière et toiles d'araignée. Syphlys avait appris que des années auparavant une garnison impériale avait été entièrement massacrée par les orques mais même s'il espérait pouvoir profaner là quelques tombes pour renforcer ses troupes, tel n'était pas l'objet principal de sa visite au fort.

Il se plaça au centre la pièce et laissant tomber la vieille loque qui lui servait de manteau il commença à marmonner d'antiques mots de pouvoirs.

L'obscurité se fit alors plus profonde et une voix d'outre-tombe brisa le silence.

- *Je suis le seigneur de Plèbes, parle.*

Au son de la voix, Syphlys parut se ratatiner.

- *J'ai fait selon vos désirs, seigneur de Plèbes, mais les hommes de l'Empire m'ont repéré et me poursuivent. Tout est perdu, je dois quitter cet endroit avant qu'ils ne me piègent.*

- *Non.*

Syphlys se redressa, étonné.

- *Non?! Mais puissant seigneur...*

- *Le seigneur de Plèbes vient, reprit la voix.*

Une lueur d'inquiétude brilla dans les yeux du nécromancien.

- *Co... Comment?* demanda-t-il.

- *Plèbes s'est levée. Plèbes s'est réveillée de la mort et a marché vers le royaume des hommes. Les stupides guerriers de l'Empire sont tous occupés à te chercher mais tu es seulement l'appât, la diversion.*

Syphlys s'humecta les lèvres, il avait été manipulé et sa colère menaçait d'exploser. Cependant son instinct de survie fut le plus fort et il demanda.

- *Que dois-je faire, Ô seigneur de Plèbes?*

- *Reste, retiens les armées de l'Empire pendant que je les encerle et que je les frappe à mort dans le dos. Tes services seront pleinement récompensés, Plèbes t'ouvrira sa grande bibliothèque.*

L'avidité put se lire sur le visage de Syphlys. Le nécromancien s'imaginait déjà en train de compulser quelque ancien grimoire de pouvoir. Il inclina la tête en signe d'accord.

- *Il sera fait selon votre volonté, seigneur.*

François Bruntz

Un nécromancien s'est infiltré dans les territoires de l'Empire pour monter une armée de morts-vivants en attaquant plusieurs villages.

Alertés par un villageois rescapé des massacres, les autorités impériales ont traqué le nécromancien et l'ont obligé à se retrancher, lui et ses troupes, dans un vieux fort en ruines.

Malheureusement il s'agit d'un piège car alors que les troupes de l'Empire sont mobilisée contre la menace du nécromancien une grande force armée de Morts-Vivants est sortie du désert pour se lancer à l'attaque.

Les troupes impériales assiégeant le nécromancien n'ont qu'une option pour résister : s'emparer du fort au plus vite pour pouvoir résister aux assauts des morts-vivants qui tentent de les prendre à revers...

Ce scénario retrace la lutte à mort entre les troupes impériales du comte von Baruntz et les forces alliées de Syphlys le Nécromant et du roi des tombes de Plèbes.

Troupes de Syphlys le Nécromant

500 points d'armée à choisir dans la liste des Morts-Vivants limitée aux troupes suivantes :

Unité	Min/Max
<i>Squelettes</i>	2/-
<i>Archers Squelettes</i>	2/-
<i>Cavaliers Squelettes</i>	-/2
<i>Chars Squelettes</i>	-/2
<i>Catapultes à Crânes</i>	-/1
<i>Balistes à Ossements</i>	-/1

Syphlys possède le profil d'un Prêtre-Liche mais son rayon de commandement est celui d'un général (Coût total : 120 points). Il peut lancer les sorts de la liste d'armée des Morts-Vivants de Khemri. Il est considéré comme le général de ses troupes qui cessent le combat dès sa mort. Le nécromancien n'est assisté par aucun autre personnage.

L'armée de Syphlys est indépendante de l'armée de Plèbes en ce qui concerne les ordres et les conditions de victoire.

Syphlys et ses troupes se déploient dans l'ancien Fort de la Lance. Le but du nécromancien est de tenir le plus longtemps possible afin de laisser le temps à l'armée du roi des tombes de Plèbes d'intervenir.

Le Fort de Lance : il s'agit d'un petit fort dont la garnison fut autrefois massacrée par le seigneur de guerre orque Têt Kramé. Aujourd'hui le fort n'est plus habité et certaines de ses murailles sont tombées en ruine : la moitié des sections/tours utilisées pour constituer le fort sont considérées comme étant en ruine et ne donne qu'un bonus de défense.

Il faut utiliser les règles de siège pour simuler les assauts contre le fort.



Troupes Impériales du comte von Baruntz

2000 points d'armée à choisir sans restriction dans la liste d'armée de l'Empire. Le joueur impérial peut acheter du matériel de siège.

Von Baruntz doit s'emparer au plus vite du Fort de la Lance. Des messages lui sont parvenus pour le prévenir de la présence d'une armée de morts-vivants derrière lui. Sa seule chance de survie est dès lors de prendre position dans le Fort pour attendre l'ennemi.

Troupes des Morts-Vivants de Plèbes

2000 points d'armée à choisir sans restriction dans la liste d'armée des Morts-Vivants de Khemri. Le joueur mort-vivant peut acheter du matériel de siège.

Le Roi des Tombes de Plèbes espère prendre à revers les troupes impériales pendant qu'elles s'occupent de son appât, le nécromancien Syphlys.

A partir du tour 3, lancer 1d6 au début du tour : sur un résultat de 5+, l'armée de Plèbes se déploie sur

le champ de bataille. Pour chaque tour après le tour 3, ajouter +1 au résultat du dé.

Conditions de victoire

Les conditions habituelles de victoire s'appliquent.

Qui joue en premier

L'Empire débute la bataille.

Ce qu'il s'est passé

Prévenu à temps du piège qui se refermait sur lui, le Comte von Baruntz évita de justesse une défaite terrible.

Le noble impérial lança toute son infanterie à l'assaut du Fort de la Lance, la seule chance de survie de son armée était en effet de prendre position dans les fortifications pour mieux pouvoir résister aux forces de Plèbes. Baruntz gardait cependant en réserve sa cavalerie, qui de toute façon était inutile dans le cadre d'un siège.

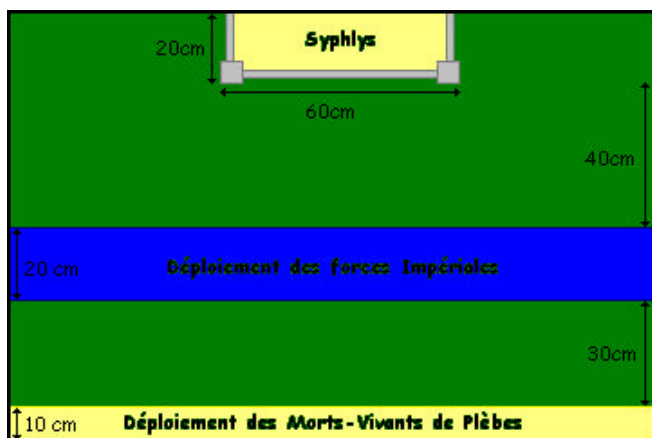
Syphlys, conscient de la supériorité numérique de l'Empire, tenta une vaine résistance : affaiblis par les tirs des batteries de canons impériaux, les morts-vivants furent rapidement repoussés des fortifications. Ils firent cependant un dernier baroud d'honneur dans la cour du fort ce qui faillit provoquer la perte des troupes impériales.

En effet c'est à ce moment que l'armée du Roi des Tombes de Plèbes entra dans la bataille alors que le gros de l'armée de l'Empire n'avait pas encore pu prendre position dans le fort du fait de la dernière résistance des troupes du nécromancien.



C'est la charge de la cavalerie impériale qui sauva l'armée de la destruction. Les chevaliers et les pistoliers se jetèrent contre les premières lignes de morts-vivants, désorganisant complètement leur manœuvre.

Lorsque le Roi des Tombes eut massacré la glorieuse cavalerie de l'Empire, il se trouva face à un fort solidement occupé par les restes de l'armée de von Baruntz. Malgré de nombreuses tentatives, les troupes de Plèbes ne réussirent pas à surclasser les soldats impériaux et elles n'eurent d'autre choix que de battre en retraite...



Carte du champ de bataille



Bilan du Monde du Jeu 2001

François Bruntz

Avec le lent déclin du Salon du Jeu (partie intégrante du Salon de la Maquette) les joueurs de wargames avec figurines pouvaient craindre de ne plus avoir aucun salon dédié à leur hobby mais la création du Monde du Jeu il y a quelques années leur avait cependant redonné espoir.

Hélas, mille fois hélas, cet espoir risque d'être déçu...

Le Monde du Jeu 2001, loin de corriger les erreurs de l'édition précédente, s'enfonce dans une voie qui ne peut que faire craindre le pire.

Espace Auteuil

Comme l'année dernière le Monde du Jeu s'est déroulé à l'espace Auteuil sur trois jours, du vendredi 28 septembre au dimanche 30.

L'édition 2000 m'avait déçu sur plusieurs points importants : le manque de tables libres pour jouer, la place importante du jeu vidéo (surtout en réseau) et le petit nombre d'exposants. L'édition 2001 ne corrige aucune de ces erreurs, voire pire elle les aggrave. Les exposants sont encore moins nombreux, les jeux vidéo ont pris encore plus de place et les tables libres sont toujours aussi inexistantes.

Les jeux avec figurines

Pour les amateurs de figurines, le cru 2001 n'avait rien de bien fabuleux. Certes Rackham a fait le déplacement et animé de nombreuses parties de démonstration de Confrontation, son jeu phare, certes on a pu voir des démonstrations de Mage Knights mais c'était bien là le seul intérêt du salon. Impossible de mettre la main sur la moindre figurine Void, rien n'a été organisé autour de Ronin dont les règles semblent pourtant enthousiasmer de nombreux joueurs et le championnat Demon World a disparu (pour s'installer sous de meilleurs cieux).

Un petit village qui résiste toujours...

Pour les joueurs de Warmaster venus au salon le samedi 29 la journée n'a cependant pas été complètement perdue.

Grâce aux bons soins de Nicolas Porry, chroniqueur chez Ravage et grand défenseur de la cause Warmaster, une table a été mise en place par les organisateurs pour qu'une partie puisse avoir lieu.



Des joueurs de Warmaster au MdJ 2001!

Quatre joueurs s'affrontèrent donc en cette journée : Nicolas Porry à la tête de sa superbe armée de Morts-Vivants de Khemri, Christophe Patole menant ses Hauts-Elfes en cours de peinture, Nicolas Jault (un joueur en cours d'endoctrinement) et moi-même à la tête de mes Nains pas totalement peints non plus.

La partie dura quelques heures (lisez le rapport de bataille ci-après) et attira l'attention de plusieurs curieux qui repartirent avec les coordonnées de la Tribune ainsi que celles des principales listes de diffusion dédiées à Warmaster.

Un constat amer

A la fin de la journée le constat restait cependant amer. Malgré cette excellente partie de Warmaster je ne peux qu'être déçu par cette édition du Monde du Jeu. Comme nombre d'amis je pense finalement ne plus faire le déplacement pour ce salon qui se dégrade d'année en année pour finalement se tourner de plus en plus vers le simple jeu vidéo.



La Bataille des Maudits

François Bruntz

Kazad Lok avait envoyé deux armées pour bloquer la menace des Morts-Vivants. Boltror Croc d'Ours et Nicolin dirigeaient les forces naines. La forteresse Naine était en grand danger. Le Roi des Tombes Nicolaseth avait en effet corrompu une armée entière de Hauts-Elfes en envoûtant son général, le seigneur Christophë : les deux armées faisaient maintenant marche vers les mines d'or de Kazad Lok, dévastant tout sur leur passage.

Forces Naines de Boltror Croc d'Ours et Nicolin

Les deux forces naines étaient similaires et chacune regroupait les troupes suivantes :

Général - Orbe de Majesté	185 points
Maître des Runes - Enclume du Destin	100 points
Héros	80 points
2 unités de guerriers	220 points
1 unité d'arquebusiers	90 points
1 unité de rangers	110 points
1 unité de tueurs de trolls	80 points
1 unité de canons	90 points
1 unité de canons à flammes	50 points
	1005 points

Forces du Roi des Tombes Nicolaseth

Roi des Tombes - Orbe de Majesté	160 points
2 Prêtres-Liches	180 points
4 unités de squelettes	120 points
3 unités d'archers squelettes	105 points
1 sphinx	150 points
1 unité de charognards	65 points
2 unités de chars	220 points
	1000 points



Forces Hauts-Elfes de Christophë

Général - Orbe de Majesté	185 points
Mage - Anneau de Sorcellerie	115 points
Héros - Epée de Destruction	90 points
1 unité de lanciers (ban. de bataille)	110 points
1 unité de lanciers (ban. de protection)	110 points
3 unités d'archers	225 points
2 unités de heaumes d'argent	220 points
1 unité de patrouilleurs	100 points
	1155 points

Le début des hostilités...

Petit à petit les armées se déversèrent sur le champ de bataille.

C'est au sud que les troupes naines prirent position : le centre de la ligne de bataille était constitué par deux brigades, chacune comportant deux unités de guerriers encadrant un canon à flammes. Sur le flanc droit il avait été décidé de réunir les canons de l'armée escortés par une unité d'arquebusiers. Le flanc gauche était tenu par une unité d'arquebusiers.

Chaque extrémité de flanc était tenu par une brigade de rangers et de tueurs de trolls.

Au nord se tenaient les sombres créatures aux ordres du Roi des Tombes Nicolaseth. Le flanc droit des forces maléfiques était constitué des non-morts constitués en deux énormes brigades de squelettes et archers dont une escortée par un puissant sphinx. Derrière ces brigades, deux unités de chars et les charognards attendaient leurs ordres.

Sur le flanc gauche s'étaient déployées les troupes hauts-elfes corrompues de Christophë. Une colonne de heaumes d'argent se tenait aux côtés des patrouilleurs et de deux brigades d'infanterie chacune composée d'une unité d'archers soutenue par une unité de lanciers.

La charge elfique

Les nains, plus disciplinés, prirent l'initiative. Leurs manœuvres amenèrent les deux grosses brigades de guerriers nains et de canons à flamme au centre du champ de bataille, faisant face à un petit village humain abandonné.

Sur le flanc gauche les rangers, arquebusiers et tueurs de trolls de Nicolin pénétrèrent dans une forêt où la mauvaise visibilité leur fit prendre du retard sur le reste de l'armée. Sur le flanc droit les nains poussaient leurs canons vers une petite colline d'où ils obtiendraient une bonne ligne de vue sur l'ennemi, une unité d'arquebusiers de l'armée de Boltror avait la charge de les protéger. Derrière l'artillerie naine une brigade de tueurs de trolls et de rangers était en mouvement pour longer le flanc de l'armée.



Une brigade naine est chargée par les Elfes

Lentement l'armée de Nicolaseth se mit en branle. Et le Roi des Tombes eut du mal à obliger ses créatures à bouger et ses lourdes brigades ne progressèrent qu'avec peine dans les collines. Les charognards en particulier refusèrent tout simplement d'obéir à leur maître.

Les elfes furent plus prompts. Christophè ordonna à une brigade d'archers et de lanciers de pénétrer dans le village humain à l'abandon. L'autre brigade refusa d'obéir aux ordres de son mage mais il donna des ordres clairs et précis à ses cavaliers qui chargèrent en hurlant vers les lignes naines.

Boltror et Nicolin furent totalement surpris par la fureur de la charge haut-elfe : les heaumes d'argents avaient en effet traversé toute la distance qui les séparait de leurs ennemis à une vitesse extraordinaire et ils percutèrent de front et de flanc l'une des brigades de guerriers nains et de canons à flammes.

Les chevaliers hauts-elfes avaient cependant fait preuve de trop d'impétuosité et tandis que certains s'écrasèrent contre un mur de boucliers et de marteaux de guerre, d'autres périrent brûlés par les longues flammes crachées par l'artillerie naine. N'ayant pu infliger de pertes significatives aux guerriers nains, les heaumes d'argent durent battre en retraite.

Les Nains contre-attaquent!

Devant l'échec de la charge de l'élite elfe, les nains prirent courage. Les guerriers de Boltror abandonnèrent leur position pour charger l'une des unités de heaumes d'argent qu'ils venaient de repousser : les cavaliers elfiques furent ainsi massacrés jusqu'au dernier. Les deux unités de canons à flammes se déplacèrent afin d'avoir la meilleure ligne de vue possible sur la deuxième unité de cavalerie elfe. Ce fut un déluge de feu qui s'abattit sur elle et seuls quelques cavaliers parvinrent à s'enfuir.

Les batteries de canons se mirent en place sur et autour d'une colline, une unité d'arquebusiers se déployant devant eux pour les couvrir.

Une brigade de tueurs de trolls et de rangers les dépassèrent sur la droite.

Cependant les troupes naines qui tentaient de progresser dans la forêt s'empêtrèrent dans les fourrées et n'avançaient pas.



Repoussée, la cavalerie Elfe est vulnérable

Une nouvelle fois les morts-vivants de Nicolaseth refusèrent de faire mouvement rapidement mais petit à petit ils approchaient des lignes naines. Christophè, privé de ses troupes d'élite, ordonna à sa brigade d'archers d'archers et de lanciers de

tenir sa position dans le village humain tandis que le reste de l'armée se regroupait sur son flanc gauche, les patrouilleurs rejoignant le reste de l'infanterie.

Pluie de feu sur le champ de bataille

La passivité de l'ennemi encouragea Nicolin et Boltror à continuer leur progression.

Sur le flanc droit de l'armée les guerriers nains contournent le village abandonné pour faire face aux troupes elfiques, ils sont suivis de près par des rangers et des tueurs de trolls.

Dans la forêt les arquebusiers et les rangers de Nicolin parviennent enfin à l'orée pour découvrir les collines qui leur font face tenues par les squelettes de Nicolaseth.

L'artillerie et les troupes de tir naines ouvrent à nouveau le feu, semant la destruction dans les rangs elfes. L'infanterie de Christophè est repoussée du village humain en subissant de très lourdes pertes, une unité complète d'archers est ainsi détruite, les lanciers survivants rejoignant le reste des troupes elfes sur leur flanc gauche.

Les morts-vivants finirent enfin par prendre position face aux nains et les archers squelettes ouvrirent le feu sur les arquebusiers nains en lisière de forêt, les repoussant sans leur faire de grosses pertes. De leur côté les hauts-elfes serrèrent les rangs, conscients d'être bien près de la défaite. Leur mage brandit un ancien anneau qui brilla d'une lueur magique alors qu'une pluie de pierres s'abattait sur les nains : une unité de canons à flammes fut détruite pour le plus grand malheur des ingénieurs qui s'en occupaient.



Les Morts-Vivants progressent petit à petit



Nicolas Porry fait face au champ de bataille

La puissance Naine en action

La progression des guerriers nains le long du village humain ayant été ralentie par les sorts des prêtres-liches, les tueurs de trolls et les rangers furent envoyés au devant des troupes elfiques. Les généraux nains ordonnèrent au reste de l'armée de tenir sa position afin de bloquer la possible offensive des troupes de Nicolaseth. Sur le flanc gauche de l'armée les tueurs de trolls de Nicolin reçurent cependant l'ordre de contourner les lignes de morts-vivants pour s'attaquer à leurs flancs : l'assaut fut cependant un terrible échec et les fanatiques furent massacrés jusqu'au dernier.

Christophè décida de ne pas affronter les nains en corps à corps. Les derniers archers elfiques prirent les tueurs de trolls pour cible et les repoussèrent en leur causant de nombreuses pertes. Dans le même temps Nicolaseth invoqua les obscures pouvoirs de Nagash pour se faire obéir de ses charognards : les oiseaux géants s'envolèrent alors pour s'abattre plus loin sur la dernière unité de canons à flammes. Nombre des créatures périrent carbonisées mais elles parvinrent à mettre en pièces les machines naines.

Poussant un cri sauvage, le sphinx tenta à son tour d'enfoncer les lignes ennemies : il s'attaqua aux rangers de Nicolin cachés à la lisière de la forêt mais ses efforts furent vains face à la détermination des guerriers nains.

La trop grande confiance de Boltror

Pensant être assurés de la victoire les généraux nains lancèrent alors toutes leurs forces dans la bataille. Boltror ordonna à ses guerriers sur le flanc droit de l'armée de traverser le village abandonné pour surprendre les morts-vivants sur leur flanc.

Une première unité chargea des chars sans leur causer de dégâts très significatifs. La deuxième balaya une unité de squelettes et continua sa charge sur une brigade d'archers et de squelettes, les nains furent cependant contrés puis massacrés par les morts-vivants.

Sur le flanc droit, les rangers de Boltror décidèrent également de charger les hauts-elfes, espérant briser leur détermination. Les nains éliminèrent une complète unité d'archers avant de percuter de plein fouet des lanciers. Ces derniers, protégés par une puissante bannière magique, résistèrent facilement à l'assaut et détruisirent les rangers.

Du fait de son impétuosité, Boltror avait pratiquement amené son armée à son point de rupture...



Nicolas Jault et Christophe Patole



Dernière résistance Naine dans les bois

L'acte final

La contre-offensive des troupes de Nicolaseth et Christophè fut décisive. Les elfes massacrèrent les derniers tueurs de trolls et firent ainsi battre en retraite l'armée de Boltror Croc d'Ours.

Restées seules sur le champ de bataille pour contenir la menace des morts-vivants, les troupes de Nicolin ne résistèrent pas longtemps : près de la forêt, ses derniers guerriers nains durent faire face à une charge de chars et à l'apparition de squelettes sur leur flanc. Dans la forêt, les arquebusiers et les rangers furent submergés par des hordes de squelettes.

La bataille était perdue pour Kazad Lok et une nouvelle ligne fut écrite dans son Livre des Rancunes...

Le mot de la fin par Boltror Croc d'Ours

Je dois avouer avoir fait quelques fautes stratégiques qui finalement nous ont coûté la victoire à Nicolas (Jault) et moi.

Je n'ai pas surveillé mon point de rupture or c'est une erreur capitale pour un général nain qui par définition dispose d'un nombre d'unités limité. J'ai ainsi perdu deux unités complètes (des guerriers et des rangers) dans des avances inconsidérées contre les morts-vivants et les hauts-elfes. Il ne faut jamais se laisser griser par la victoire, c'est là la dure leçon de cette partie.

Chevaliers de l'Empire

Jacques Desbordes

Caractéristiques générales

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Chevaliers	3	3	4+	3	110

Note : Les limitations (Min/Max) sont d'un Ordre (quel qu'il soit) par tranche de 1000 points.

Les différents Ordres

Chevaliers du loup Blanc

Ce sont les templiers d'Ulric. Ils sont basés à Middenheim et sont réputés pour leur maniement du marteau à deux mains. Leurs armures sont de couleur grise ornées de blanc. Les marteaux de guerre infligent -1 à la sauvegarde d'armure.

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Chevaliers du Loup Blanc	4	3	5+	3	120

Chevaliers du Soleil

Ordre localisé dans le sud du Middenland. C'est le premier ordre de chevalerie à avoir suivi Magnus, le réunificateur de l'empire. Ils se servent de leur armure de métal poli pour éblouir l'adversaire. L'éblouissement causé par les armures fait perdre une attaque à chaque socle de l'unité chargée par les chevaliers du soleil lors du premier round du combat.

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Chevaliers du Soleil	3	3	4+	3	120

Reicksguard

Garde du corps de l'Empereur et Prince d'Altdorf et templiers dévoués à Sigmar. Ils ont fait le serment de protéger l'Empereur. Portent traditionnellement des armures d'argent avec des décorations rouges et blanches. Ils ne sont jamais repoussés par un tir.

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Reicksguard	3	3	4+	3	120

Chevaliers Griffons

C'est l'ordre de chevalerie le plus entraîné de tout l'Empire. Les Chevaliers Griffons vétérans sont des mécaniques d'obéissance. Ils portent des armures vertes foncées et argent. Leur entraînement leur permet d'ignorer un malus de commandement de -1.

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Chevaliers Griffons	3	3	4+	3	120

Chevalier Panthères

Ils trouvent leurs origines dans la guerre contre l'Araby au côté des bretoniens. Ils portent des armures bleues foncées et argent. Ils montent des chevaux arabes qui combattent avec leurs cavaliers. Les Chevaliers Jaguar sont équivalents.

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Chevaliers Panthères	4	3	4+	3	120

Chevalier Noirs de Morr

Ils portent une armure noire et chevauchent silencieusement quelles que soient les circonstances. Ce sont les gardiens noirs de l'Empire et les templiers de Morr le dieu de la mort. Ils sont immunisés à la terreur.

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Chevaliers Noirs de Morr	3	3	4+	3	130



Chevaliers de l'Empire par A. Ponte

Chevaliers de l'orbe à deux queues

Leurs boucliers abordent fièrement la comète à deux queues, emblème de Sigmar. Le bleu, l'orange et le jaune prédominent sur leurs armures. C'est une secte religieuse localisée dans les montagnes du milieu, qui pense que Sigmar recherche des guerriers sans peur pour favoriser son retour (lors du passage de la comète à deux queues). Ils doivent charger par initiative et obtiennent une attaque supplémentaire par socle lors du premier tour de charge.

	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Chevaliers de l'Orbe à deux queues	3	3	4+	3	120

Les Fils de Mannan

Les fils de Mannan adorent le dieu des mers (Mannan). Ils sont présents dans le Nord de l'empire essentiellement dans les villes côtières. Leurs armures sont turquoises avec des motifs blancs et sont souvent accompagnés d'un prêtre de Mannan qui les bénit. La bénédiction de Mannan leur permet de relancer une attaque ratée par socle lors du premier round de chaque combat.

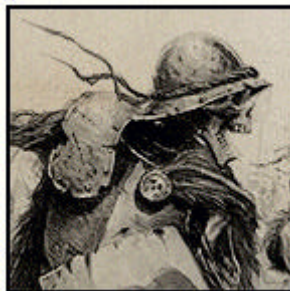
	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût
Fils de Mannan	3	3	4+	3	140



Chevaliers de l'Empire par A. Ponte

La Compagnie Maudite

François Bruntz



La Compagnie Maudite apparaît en temps de grand malheur pour soutenir les armées de l'Empire face à l'envahisseur. Les guerriers tués par les morts-vivants de la Compagnie se relèvent pour combattre à leurs

côtés et ce pour le plus grand malheur des ennemis de l'Empire.

Pour représenter l'apport constant de nouveaux combattants, la Compagnie Maudite bénéficie des mêmes règles de régénération que les Trolls. La Compagnie Maudite suit également les mêmes règles que les Morts-Vivants : elle ne peut poursuivre ou reculer par initiative, elle est immunisée contre la Terreur et la confusion.

La Compagnie Maudite est une unité d'infanterie qu'il est possible de représenter par une unité de squelettes de Khemri.

Seul l'Empire peut recruter la Compagnie Maudite.

Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	Min/Max
2	3	6+	3	40	Unique



A propos du Nécronomicon

Les règles et unités présentées dans la rubrique Nécronomicon de la Tribune du Maître de Guerre sont issues de l'esprit imaginatif (et dérangé?) des Tribuns, faute de temps pour effectuer les tests, nous ne pouvons garantir leur équilibre et leur jouabilité. Utilisez les donc avec prudence et n'hésitez pas à nous faire parvenir vos commentaires.

Armées Impériales

Jacques Desbordes

Introduction

Le pluriel du titre est voulu, en effet l'Empire est constitué de plusieurs provinces relativement indépendantes les unes des autres. Nous allons dans un premier temps rappeler brièvement l'organisation politique de l'Empire, puis nous étudierons les armées de chaque province. La liste d'armée du livre des règles est une liste générale, avec les listes qui suivent vous pouvez jouer des armées plus typiques d'une province ou jouer une coalition de provinces. Si vous désirez jouer une coalition de provinces, vous devez jouer au minimum 2000 points et les minimums de chaque liste s'additionnent.

Organisation politique de l'Empire

L'Empire est dirigé par un Empereur, élu par la Diète, qui réside traditionnellement à Altdorf. Parmi les membres de la Diète seuls les dirigeants de chaque province ou Comtes Electeurs peuvent être élus (d'où leur titre). Les autres membres de la Diète sont les gouverneurs religieux des quatre citées impériales et le représentant des Halfling.

Le tableau ci-dessous donne les titres des 14 électeurs actuels :

Comte Electeur d'Averland
Baron Electeur d'Hochland
Duc Electeur de Middenland
Baron Electeur du Nordland
Prince Electeur d'Ostland
Comte Electeur d'Ostermark
Prince Electeur du Reickland , traditionnellement élu
Comte Electeur du Stirland
Duc Electeur de Talabecland
Comte Electeur du Wissenland
Grand Teogoniste Electeur de Sigmar, Ville d'Altdorf
Grand Prêtre Electeur d'Ulric, Ville de Middenheim
Archiprêtre Electeur de Sigmar, Ville de Nuln
Archiprêtre Electeur de Sigmar, Ville de Talabheim
Electeur, Ancien du Moot , Halfling

La Structure de commandement

Elle est commune à toutes les listes présentées dans cet article.

	Type	Att.	Cmd	Coût	M/M	Note
Général	Gen.	+2	9	125	1/1	
Mage	Sor.	0	7	45	-/1	
Héros	Hér.	+1	8	80	-/2	
Griffon	Mon.	+2	/	80	/1	16

Note : toutes les références sont reportées en fin d'article.

L'empereur Karl Franz a les caractéristiques suivantes :

	Type	Att.	Cmd	Coût	M/M
Karl Franz	Gen.	+4	9	315	1/1

Karl Franz peut donner le premier ordre de chaque tour avec un commandement de 10 possède un griffon et une épée de destruction. Si l'empereur Karl est le général de votre armée, celle-ci doit obligatoirement avoir un contingent du Reikland.



Unités de l'Empire par A. Ponte

Comté du Wissenland (capitale Nuln)

La ville de Nuln est le siège de l'école d'artillerie de l'empire et possède les meilleures fonderies de canons de tout l'Empire. Ces forces armées (environ 150 000 hommes) font une large place aux armes à feu. Le comté du Wissenland traversé par les grands fleuves de l'empire qui se rejoignent à Nuln est le grenier à blé de l'empire. Politiquement le Comte électeur soutient le Reikland. C'est une des provinces les plus peuplées de l'empire avec 3 millions d'habitants dont 200 000 à Nuln.

Troupe	Type	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	Min/Max	Note
<i>Infanterie</i>	Infanterie	3	3	6+	3	45	2/-	1
<i>Arbalétriers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	55	-/3	2
<i>Joueurs d'Épée</i>	Infanterie	3	3	6+	3	55	-/1	3
<i>Arquebusiers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	65	2/-	5
<i>Tirailleurs</i>	Infanterie	4	3	Spécial	+1	25	-/-	6
<i>Archers</i>	Infanterie	3/1	3	Spécial	+1	25	-/2	9
<i>Archers Milices</i>	Infanterie	2/1	3	/	3	40	-/-	18
<i>Milices</i>	Infanterie	3	3	/	3	30	-/-	18
<i>Flagellants</i>	Infanterie	5	3	/	3	70	-/1	7
<i>Pistoliers</i>	Cavalerie	3/1	3	5+	3	90	-/2	10
<i>Chevaliers</i>	Cavalerie	3	3	4+	3	110	-/1	
<i>Feu d'Enfer</i>	Artillerie	1/x	2	/	1	50	1/2	13
<i>Canons</i>	Artillerie	1/2r	2	/	2	85	1/2	13
<i>Mortiers</i>	Artillerie	1/3*	2	/	2	60	-/1	14



Grande Principauté du Reickland (capitale Altdorf) :

C'est la province de l'Empereur. Arrosée par le Reik et partiellement boisée cette province est la plus riche de l'Empire. Elle est réputée pour l'école d'ingénieur d'Altdorf, son université et ses huit collèges de magie. Elle est le siège principal du culte de Sigmar. elle incorpore dans ses forces armées la fameuse Reiksguard, levée dans tout l'empire et les innovations de l'école d'ingénieur (tanks à vapeur de Leonardo di Miragliano). La population est de 4 millions d'habitants dont 200 000 forment les forces armées (50 000 pour la Reiksguard).

Troupe	Type	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	Min/Max	Note
<i>Infanterie</i>	Infanterie	3	3	6+	3	45	-/-	1
<i>Arbalétriers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	55	2/-	2
<i>Joueurs d'Épée</i>	Infanterie	3	3	6+	3	55	1/2	3
<i>Arquebusiers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	65	-/3	5
<i>Tirailleurs</i>	Infanterie	4	3	Spécial	+1	25	-/-	6
<i>Reiksguard</i>	Infanterie	3	3	4+	3	90	2/4	8
<i>Archers</i>	Infanterie	3/1	3	Spécial	+1	25	-/2	9
<i>Archers Milices</i>	Infanterie	2/1	3	/	3	40	-/-	18
<i>Milices</i>	Infanterie	3	3	/	3	30	-/-	18
<i>Flagellants</i>	Infanterie	5	3	/	3	70	-/1	7
<i>Pistoliers</i>	Cavalerie	3/1	3	5+	3	90	-/-	10
<i>Chevaliers</i>	Cavalerie	3	3	4+	3	110	1/-	
<i>Feu d'Enfer</i>	Artillerie	1/x	2	/	1	50	-/1	13
<i>Canons</i>	Artillerie	1/2r	2	/	2	85	-/1	13
<i>Tank à Vapeur</i>	Machine	2/2r	3	3+	1	125	-/1	13
<i>Chariot de Guerre</i>	Machine	4/2	4	4+	1	85	-/1	15
<i>Autel de Guerre</i>	Monture	+1	/	/	1	+15	-/1	13

Grand-duché du Middenland (capitale Middenheim)

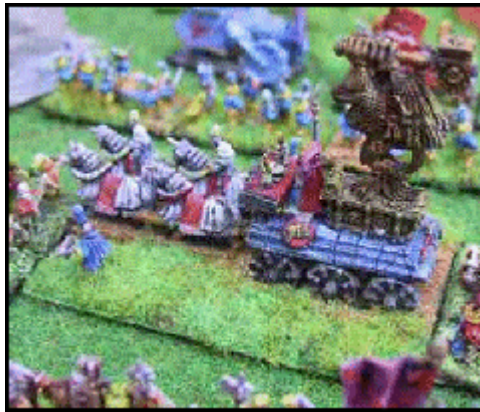
C'est la seule province à ne pas pratiquer le culte de Sigmar mais plutôt celui d'Ulric. Cette province est entièrement recouverte de forêts et vit essentiellement de la chasse et de la sylviculture. La population est estimée à 2 millions d'habitants dont 100 000 constituent les forces armées. Le culte d'Ulric méprisant les armes à feu, les armées de cette province sont tournées vers le corps à corps. Les Grands Duc du Middenland soutenus par les grands prêtres d'Ulric tentent de se faire élire Empereur depuis plusieurs siècles.

Troupe	Type	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	Min/Max	Note
<i>Infanterie</i>	Infanterie	3	3	6+	3	45	2/-	1
<i>Arbalétriers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	55	-/2	2
<i>Joueurs d'Épée</i>	Infanterie	3	3	6+	3	55	1/2	3
<i>Joueurs de Marteau</i>	Infanterie	4	3	6+	3	70	-/1	4
<i>Tirailleurs</i>	Infanterie	4	3	Spécial	+1	25	-/-	6
<i>Archers Milices</i>	Infanterie	2/1	3	/	3	40	-/-	18
<i>Milices</i>	Infanterie	3	3	/	3	30	-/-	18
<i>Prêtres d'Ulrik</i>	Infanterie	5	3	/	3	70	-/1	7
<i>Pistoliers</i>	Cavalerie	3/1	3	5+	3	90	-/-	10
<i>Chevaliers du Loup Blanc</i>	Cavalerie	4	3	5+	3	120	1/2	11
<i>Chevaliers</i>	Cavalerie	3	3	4+	3	110	-/-	

Grande Principauté d'Ostland :

Située au nord de l'empire, cette province est essentiellement composée de steppes et a une économie pastorale. Ses forces armées sont essentiellement composées de cavalerie. C'est la province la moins peuplée de l'Empire avec ces 500 000 habitants (dont 25 000 sous les armes).

Troupe	Type	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	Min/Max	Note
<i>Infanterie</i>	Infanterie	3	3	6+	3	45	1/4	1
<i>Arbalétriers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	55	1/4	2
<i>Arquebusiers</i>	Infanterie	3/1	3	0	3	65	-/1	5
<i>Flagellants</i>	Infanterie	5	3	/	3	70	-/1	7
<i>Ogres</i>	Infanterie	4	4	5+	3	105	-/1	25
<i>Archers Milices</i>	Infanterie	2/1	3	/	3	40	-/2	18
<i>Pistoliers</i>	Cavalerie	3/1	3	5+	3	90	1/-	10
<i>Chevaliers</i>	Cavalerie	3	3	4+	3	110	1/-	
<i>Archers Kislevites</i>	Cavalerie	3/1	3	6+	3	75	1/-	23
<i>Lanciers Ailés</i>	Cavalerie	3	3	5+	3	90	1/-	
<i>Canons Tractés</i>	Artillerie	1/2	2	/	2	85	-/1	27



Autel de Guerre par A. Ponte

Grand Comté de Stirland

C'est une province agricole peuplée de 1 200 000 habitants, qui est restée très proche des valeurs traditionnelles de l'Empire. C'est la province la plus fidèle au Reikland et celle dont les forces armées sont les plus traditionnelles (bien que parfois elles fassent appel aux troupes du comte de Sylvanie un des vassaux du Comte Electeur).

Troupe	Type	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	Min/Max	Note
<i>Infanterie</i>	Infanterie	3	3	6+	3	45	2/-	1
<i>Arbalétriers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	55	2/-	2
<i>Joueurs d'Epée</i>	Infanterie	3	3	6+	3	55	-/1	3
<i>Arquebusiers</i>	Infanterie	3/1	3	0	3	65	-/3	5
<i>Flagellants</i>	Infanterie	5	3	/	3	70	-/1	7
<i>Tirailleurs</i>	Infanterie	4	3	0/6+	+1	25	-/-	6
<i>Archers</i>	Infanterie	3/1	3	0/6+	+1	25	-/-	9
<i>Archers Milices</i>	Infanterie	2/1	3	/	3	40	-/-	18
<i>Milices</i>	Infanterie	3	3	0	3	30	-/-	18
<i>Pistoliers</i>	Cavalerie	3/1	3	5+	3	90	-/-	10
<i>Chevaliers</i>	Cavalerie	3	3	4+	3	110	-/-	
<i>Feu d'Enfer</i>	Artillerie	1/x	2	/	1	50	-/1	13
<i>Canons</i>	Artillerie	1/2r	2	/	2	85	-/1	13
<i>Mortiers</i>	Artillerie	1/3*	2	/	2	60	-/1	13



Marrienburg

Cette cité appartenant autrefois au Nordland (la tête du Comte Electeur du Nordland est d'ailleurs mise a prix par les bourgeois de Marienburg), ne fait plus partie de l'Empire. Les armées de ce port prospère sont cependant proches des armées impériales dans leurs composition. Mais pour l'essentiel les hommes sont des mercenaires venus du monde entier. Marienburg utilise la même structure de commandement que l'Empire.

Troupe	Type	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	Min/Max	Note
<i>Infanterie</i>	Infanterie	3	3	6+	3	45	2/-	1
<i>Infanterie de Marine</i>	Infanterie	3/1	3	6+	3	65	2/-	1
<i>Arbalétriers</i>	Infanterie	3/1	3	/	3	55	2/-	2
<i>Joueurs de Marteau</i>	Infanterie	4	3	6+	3	70	-/1	4
<i>Arquebusiers</i>	Infanterie	3/1	3	0	3	65	-/3	5
<i>Tirailleurs</i>	Infanterie	4	3	0/6+	+1	25	-/-	6
<i>Archers</i>	Infanterie	3/1	3	0/6+	+1	25	-/-	9
<i>Archers Milices</i>	Infanterie	2/1	3	/	3	40	-/-	18
<i>Milices</i>	Infanterie	3	3	0	3	30	-/-	18
<i>Pistoliers</i>	Cavalerie	3/1	3	5+	3	90	-/1	10
<i>Cavaliers Mercenaires</i>	Cavalerie	3	3	5+	3	90	-/2	
<i>Chevaliers des Tempêtes</i>	Cavalerie	4	3	5+	3	120	-/1	11
<i>Feu d'Enfer</i>	Artillerie	1/x	2	/	1	50	-/1	13
<i>Canons</i>	Artillerie	1/2r	2	/	2	85	-/1	13
<i>Mortiers</i>	Artillerie	1/3*	2	/	2	60	-/1	13



Notes

- 1)** représente les 3 types d'infanterie de l'empire, lanciers, épéistes et Hallebardiers
- 2)** représente les Archers et Arbalétriers
- 3)** les grandes épées diminuent de 1 la sauvegarde d'armure de l'adversaire
- 4)** représente le garde Teutogen de Middenheim et celle de Manaan de Marienburg, les marteaux à deux mains diminuent de 1 la sauvegarde d'armure de l'adversaire
- 5)** tirailleur augmente la taille de l'unité d'un socle
- 6)** arquebuse : -1 à la sauvegarde d'armure
- 7)** chargent toujours par initiative, jamais repoussés par les tirs. Doivent poursuivre et avancer. Non affecté par la peur.
- 8)** recrutés partout dans L'empire et incorporent les fils de familles puissantes et riches. Ils portent une l'armure lourde finement ornée, avec panaches et rubans. Ne reçoivent jamais l'appui des tirailleurs, indignes de combattre avec eux.
- 9)** ajouté à une unité d'infanterie sauf aux Flagellants comme un tirailleur. Une unité peut avoir l'un ou l'autre.
- 10)** portée 15 cm, tir sur 360°.

10 bis) portée 15 cm, tir sur 360°, -1 à la sauvegarde d'armure.

11) chevaliers religieux, fanatiques à l'extrême qui rejettent le bouclier en faveur d'une arme lourde à 2 mains. -1 a la sauvegarde d'armure adverse. Ces unités sont L'ordre du Loup Blanc de Middenheim, et L'ordre Des Tempêtes de Manaan dans Marienburg.

12) ce sont des ingénieurs montés de l'école Impériale d'ingénieurs équipés avec des pistolets à répétition. Portée de 30cm, tir sur 360°, -1 à la sauvegarde d'armure. Unité unique.

13) voir les règles d'artillerie et de machine

14) Les mortiers sont armes plus lourdes, plus courtes que les canons, conçue pour le tir courbe. Portée 10-40cm, valeurs D'armure diminuée de 1. Mais ne fait pas de tir de contre charge. Les cibles fortifiées comptent comme défendues, défendues comme à découvert. Dans des sièges, touche sur 6+ pour toucher, mais après le premier coup sur un emplacement, nécessite seulement un 4+. (Comme un mangonel et une bombarde.)

15) Portée 30cm, bénéficie du bonus de combat des chars, ne peut pas être repoussé par les tirs.

Version d'assaut du tank à vapeur, en cas de gaffe il doit tester comme celui ci.

16) L'Hibblesvanie est une petite province de L'empire qui adore le Cochon D'or de Hibble et les activités économiques sont centrées sur le cochon.

Les éleveurs de cochons de L'Hibblesvanie ont apporté une importante contribution a la force de guerre de l'Empire : le cochon de guerre. La province a croisé avec succès l'Hibblesvanien Noir (un grands et pacifique porc) avec des sangliers Orc capturés dans une escarmouche. La progéniture de ce croisement original été élevée pour être aussi grande, désagréable et acariâtre que possible, et formé spécialement à la bataille. Les régiments Hibblesvanien emploient les cochons de guerre pour entamer les lignes ennemies ou pour briser les positions fortifiées.

Comme ils sont grands et agile, les cochons de guerre traitent les considère les terrains difficiles comme des terrains normaux (donc +1 pour la charge, pas de position défendu contre eux en terrain difficile et pas de -1 aux ordres). Les cochons de guerre sont immunisés à la terreur.

17) vol, terreur

18) Ne peut pas charger par initiative. -1 au commandement si en brigade avec d'autres Miliciens.

19) Halflings de la région semi-autonome du Moot. Les Halflings ont +1 pour toucher au tir. Les Ogres chargeront les unités d'halfling en priorité.

20) la marmite halfling est un dispositif original d'artillerie, qui consiste en une marmite de ragoût rempli d'un mélange caustique. Les tirs rebondissent sur 5cm comme pour un canon. Le touchent ignore les sauvegarde d'armure. ne peut pas tirer en contre charge. Rend confus sur 5 ou 6. Portée : 30cm.

21) Nains

22) Noter que les Ogres de L'empire sont plutôt apprivoisés, et ont développé un goût pour la bière et les saucisse. Ils ne sont pas obligés de charger par initiative les humains.

23) Tir sur 360°, portées 15 cm.

24) Vol

25) Pas de malus de commandement dans le terrain difficile, peut traversé les terrains montagneux infranchissable (mouvement de 10 cm)

26) Artillerie légère déplaçable à la force des bras. Caractéristiques : Portée de 40 cm, -1 à la sauvegarde d'armure, mouvement 20 cm peut pénétrer dans le terrain difficile (10 cm en terrain difficile).

27) Artillerie légère à cheval. : Porté 40 cm, -1 à la sauvegarde d'armure, mouvement 30 cm



Pistoliers Impériaux par A. Ponte

L'Armée de Sa Seigneurie Alban von Steinbrück

Antonio Ponte et Jacques Hendrickx

Que peut-il y avoir de plus dangereux qu'un petit seigneur, maître incontesté d'une cité de l'Empire, sans grande importance, à l'orgueil démesuré, sinon ce même seigneur à l'amour-propre blessé par ses pairs ?

Alban von Steinbrück a su se doter mystérieusement d'une fortune colossale, qui dit-on, dépasserait celle de l'Empereur lui-même. D'ailleurs, s'il n'a que peu de poids politique, il n'en reste pas moins l'un des principaux bailleurs de fonds de l'état, du moins selon certaines rumeurs circulant dans les plus hautes sphères du pouvoir. Seule la peur de perdre la poule aux œufs d'or a empêché l'Empereur de faire main-basse sur les biens de von Steinbrück. Ce dernier en est parfaitement conscient et n'attend que la mise au point de ses armes secrètes pour prendre le commandement de l'Empire. Il a très heureusement rencontré un ingénieur aux multiples talents, capable de lui fournir des machines de guerre lourdement blindées et capables de se mouvoir par elles-mêmes ! Leeuwenart, que peu de notables ont pris au sérieux, s'est vu doté d'une masse d'or considérable pour donner libre cours à son imagination. Il a su en faire bon usage pour créer de toute pièce des engins terrifiants.



La division blindée de Steinbrück en position défensive tous azimuts.

Tous les engins sont des créations originales de Jacques Hendrickx avec beaucoup de matériel de récupération.

Pour accompagner sa division blindée, Alban peut compter sur une cavalerie et une infanterie disciplinées, bien équipées et bien payées. Il en a exclu les flagellants, êtres, par nature, incontrôlables. Alban préfère la cavalerie à l'infanterie car toute sa tactique repose sur le mouvement rapide. Il ne peut y avoir plus de deux unités d'infanterie pour une unité de cavalerie et **aucune unité d'infanterie n'est obligatoire**, mais il est extrêmement dangereux de s'en passer complètement, vu qu'elle seule peut pénétrer dans certains terrains. Dans son armée, il est obligatoire de glisser au moins un régiment de chevaliers et un de pistoliers par tranche de 1000 pts.

Alban n'aligne son armée que s'il dispose d'une force de frappe importante (au moins 2000 pts). L'artillerie est exclue car elle ralentit le mouvement de l'armée, ce qu'il ne peut admettre.

Le petit seigneur s'installe souvent, en compagnie du Maître-Ingénieur Leeuwenart, dans son blindé personnel « Terreur-roulante » lorsqu'il part combattre. Ce blindé prend toujours une part active au combat, comme n'importe quelle autre unité. Il peut donc être pris pour cible malgré la présence de personnages à son bord. En cas de destruction, c'en est fini de l'ambitieux personnage. Lorsqu'Alban ne dirige pas la bataille depuis « Terreur-roulante », ce dernier ne combat pas et n'est pas présent sur table !

Le Seigneur von Steinbrück aligne toujours au moins 3 véhicules blindés (une brigade). Les ordres peuvent dans ce cas être donnés à toute la brigade blindée. Deux brigades forment une division. Les ordres peuvent être donnés à la division dans son ensemble. Seul von Steinbrück en personne peut donner des ordres à ses blindés ! Jamais il ne confie ce soin à un héros ou à un magicien. A bord de son blindé, le noble Alban se déplace en même temps que sa brigade (ou division) blindée et ne souffre pas du malus lié à la distance si la brigade (ou la division) reste groupée.

Cette **armée** est résolument **offensive** !

Division blindée de Steinbrück

Texte : Antonio Ponte et J. Hendrickx

Figurines : Jacques Hendrickx



(Tous ces véhicules blindés sont des créations de Jacques Hendrickx.)

Le respectable vieillard baissait la tête inquiet et gêné :

- Messire, je ne suis qu'un humble ingénieur, non un diplomate ou un soldat...

- Venez-en au fait, mon cher Leeuwenart.

- Je crains que la colère de l'Empereur ne s'abatte sur nous quand il découvrira le résultat de mes travaux. Ne serait-il pas plus prudent de lui communiquer le fruit de mes recherches ? Ne devrions-nous pas mettre à sa disposition les nouveaux véhicules ?...

- Quoi ? hurla Le Seigneur de Steinbrück. Il avala de travers le vin précieux qu'il savourait encore quelques secondes plus tôt...

- Hmmm ! Hmmm ! Leeuwenart... si je n'avais... Hmmm ! ... si je n'avais le respect que j'ai pour votre personne, je vous tuerais séance tenante de ma main. Ces véhicules m'appartiennent ! Ils sont le fruit de vos recherches que j'ai financées. Vous rendez-vous compte des efforts que j'ai déployés pour arriver à ce résultat ?

- Ne redoutez-vous point la colère de l'Empereur et les jalousies des grands électeurs ?

Un sourire narquois se profila sur le visage du Seigneur de Steinbrück :

- Ce serait plutôt à eux de redouter ma colère, ne pensez-vous pas ?

- Certes, Messire, vous disposez d'une force redoutable, mais point du nombre.

- Qu'importe le nombre avec de telles armes ! Je leur ferai regretter le mépris dont ils ont fait preuve à mon égard... Leeuwenart, vous rendez-vous compte qu'ils m'ont refusé le titre de Comte électeur ? Ils m'ont traité de « nain »....

Le poing s'abattit sur la table. La secousse qui s'ensuivit fit valser à terre tous les gobelets d'argent et la bouteille de vin. Le visage du seigneur Alban von Steinbrück était pourpre.

- Grâce à votre savoir, je serai un jour empereur. Mes hommes sont courageux et donneraient sans hésiter leur vie pour moi. Je n'ai qu'un petit territoire, mais grandes sont mes richesses. Ne sous-estimez pas non plus le pouvoir de la corruption ! Et si nous allions admirer ces merveilles maintenant que vous me les annoncez aptes à rouler et à tonitruer ?

Le sourire était réapparu sur les traits orgueilleux du seigneur de ce lieu.



La division blindée de Steinbrück

Les figurines ont été produites à partir d'éléments de maquettes des 2 guerres mondiales, de morceaux de bois, de boucliers 25 mm, de roues de camions de pompiers, etc...

Canon « Colère »

Texte et photos : Antonio Ponte
Figurines : Jacques Hendrickx



Canon « Colère I » en cours d'évaluation.

- Alors, mon bon Leeuwenart, mes Canons « Colère » sont-ils enfin prêts à semer la peur et la désolation parmi mes ennemis ?

- Je pense qu'il serait prudent de poursuivre les essais avant de les déclarer opérationnels...

- Que diable redoutez-vous ? A vous en croire, il ne seront jamais opérationnels !

A nouveau le Seigneur de Steinbrück manifestait sa mauvaise humeur. Il en avait assez d'être contrarié dans ses projets. Il avait soif de vengeance. Messire Alban voulait voir ces puissants comtes électeurs se traîner à ses pieds. Ces prétentieux lui devaient des comptes. Ne l'avaient-ils pas humilié publiquement en lui refusant de devenir l'un des leurs alors même qu'il contribuait pour une part non négligeable aux revenus de l'Empire ? Ils l'avaient surnommé « Alban le Petit », « Le Nain imberbe » et même « le Minuscule » !

L'ingénieur Leeuwenart ne savait que répondre à cet homme qui négligeait toute forme de prudence.

- C'est que, Messire, cette technologie révolutionnaire qui permet à l'engin de se mouvoir est bien instable. Ce moteur à vapeur que nous employons provoque parfois l'éclatement de la chaudière et le chargement du canon par l'arrière n'est pas une mince affaire. Les risques d'explosion sont réels comme nous avons pu nous en rendre compte lors de nos essais des différents éléments.

- Arrêtez Leeuwenart ! J'en ai assez de vos jérémiades. Oui ou non sont-ils aptes à rouler et à tirer ?

- Oui, Messire Alban, mais je ne puis vous garantir durant combien de temps.

- Avez-vous vu avec quel enthousiasme mes hommes se sont précipités vers ces nouvelles machines ?

- Certes, Monseigneur, mais ils ne sont point ingénieurs.

- Je vous ai demandé de me construire des machines pour des soldats et non des poussettes pour promener des ingénieurs. Au fait, pourquoi mes deux Canons « Colère » ont-ils des formes si différentes ?

- Ce sont des engins expérimentaux, Votre Grâce, j'ignore si l'inclinaison du blindage est de nature à influencer la résistance aux coups de l'ennemi.



Canon « Colère II ».

Crache-l'Enfer

Texte et photos : Antonio Ponte

Figurines : Jacques Hendrickx



Jacques Hendrickx a placé le « Feu d'Enfer » dans des morceaux de blindage de tanks britanniques de la Grande Guerre.

- Monseigneur, votre idée de placer ce Feu d'Enfer dans un véhicule automoteur blindé rend enfin cette arme divinement efficace.

- Tout le mérite vous en revient, Leeuwenart ! Sans vous pour concrétiser ma pensée, mes rêves resteraient des chimères. Lors de la bataille du Pic Sanglant, j'avais assisté impuissant à la destruction du Feu d'Enfer qui se voulait redoutable. Pourtant, cette arme ne causa que de faibles pertes avant d'être détruite. Sa mise au point et ses frais d'entretien auraient suffi à équiper, payer et entretenir un demi-régiment de chevaliers. Je crois en ces armes modernes qui devraient permettre à une armée bien entraînée et coordonnée de mener une guerre éclair. Il faut frapper en un point judicieusement choisi la ligne ennemie, percer rapidement, détruire ses nœuds de communication et l'exterminer en le prenant à revers.

- C'est une idée de génie.

- Venant de vous, je me sens vraiment flatté, Leeuwenart. Ce Feu d'Enfer que j'ai pu acheter à bas prix à son ancien propriétaire, dégoûté par ses médiocres performances au combat, va enfin pouvoir donner la pleine mesure de sa puissance.

- J'ai opté pour le même moteur à vapeur et pour le même type de coque qui équipe déjà les canons « Colère ». Cela facilitera l'entretien et l'entraînement des équipages.

- Vous m'êtes plus précieux que deux régiments de chevaliers. Vous serez l'instrument de mon ascension. A nous deux, nous donnerons un sérieux coup de balai dans cette pourriture qui gouverne l'Empire, et, par Sigmar, nous rénoverons les institutions et les armées afin de permettre à l'Empire de gouverner tout l'Ancien Monde. Nous rallierons les nains à notre cause... ou nous les écraserons. J'achèterai les Tiléens. Les Kislévites me prêteront allégeance. Les Hauts Elfes s'allieront où ne poseront plus le pied sur ce continent. Ce qui reste des Elfes Sylvains devra accepter ma protection ou je ferai en sorte que leur race s'éteigne. Et ces arrogants Bretonniens deviendront mes vassaux ! Alors, toutes les forces du Bien rassemblées en un seul Saint-Empire, sous la protection de Sigmar nous pourrions nous débarrasser des Peaux-Vertes, des Nécromans et du Chaos !



Manœuvres conjointes des blindés du Seigneur de Steinbrück.

Cette vue permet de bien apprécier les similitudes et les différences entre engins d'une même famille. Jacques Hendrickx ayant utilisé ce qu'il avait sous la main, y compris les vieux jouets de ses enfants cannibalisés (les jouets, pas les enfants) !

AutomatikKanon calibre 47

Texte : Antonio Ponte et J. Hendrickx

Figurine : Jacques Hendrickx

Photos : Antonio Ponte



Alban von Steinbrück venait de contourner et de se pencher pour la troisième fois sur l'étrange chariot désigné par l'abréviation AK47 par son concepteur le génial Leeuwenart. Ce dernier semblait si bien conjuguer le savoir-faire des Nains avec celui du fabuleux Leonardo di Miragliano pour créer des machines à la fois efficaces et inédites.

- J'avoue, Monsieur l'Ingénieur, être un peu déçu par l'aspect de cet engin. Mais à quoi bon peut-il donc servir ?

- Votre Splendeur, j'ai pensé qu'il serait intéressant de disposer d'un engin apte à tirer 5 fois de suite sur la même cible. Mais, grâce à une petite modification, il peut aussi se livrer à un tir d'arrêt dans le cas où il serait cerné de toutes parts. Dans ce dernier cas, et pour autant qu'il soit chargé de mitraille, il va tirer dans les 4 directions en même temps en tournant très vite. Les essais ont montré qu'à courte portée, il était d'une dangerosité équivalente à celle d'un régiment d'arquebusiers !

- Fichtre ! Ce n'est pas rien mon cher Leeuwenart... Toutefois, j'ai entendu dire que les hommes ne se précipitaient point pour servir cet engin...

- C'est que, votre Grandeur, ce tir extrêmement rapide met l'engin à rude épreuve. Les risques d'explosion ne sont pas négligeables. Au cours des essais nous avons perdu les trois premiers exemplaires, et malgré d'incessantes améliorations rien ne garantit que ce dernier soit plus fiable que ses prédécesseurs. De plus, sa vocation à être placé au cœur de la mêlée, et parfois éloigné des troupes amies, accroît encore le sentiment d'insécurité de l'équipage.

- Vous m'en dites bien du mal, Ingénieur. Pourquoi l'avoir conçu ? Et pourquoi vous obstinez-vous autant à vouloir le mettre sur pied ?

- Nous nous sommes livrés à des essais en plaçant deux centaines de moutons tout autour de lui avant de déclencher le « tir d'arrêt »...

- Oui, et alors...

- Seulement dix-huit ont survécu, Votre Force.

- Comme c'est intéressant... Vous faites bien de poursuivre Leeuwenart. Quand je dirigerai cet empire, je ne manquerai pas de faire de vous mon ministre chargé de la recherche et des armements. L'Ingénieur salua humblement ne pouvant s'empêcher au fond de son âme de se demander s'il y avait seulement une chance sur un million de voir l'ambitieux Alban von Steinbrück atteindre un jour son objectif...



Chasse-Pigeons

Texte et photos : Antonio Ponte
Figurines : Jacques Hendrickx



Le « Chasse-Pigeons » lors de sa présentation à Son Excellence, le Seigneur de Steinbrück.

- Je suis ravi que vous ayez réussi à monter ce Feu d'Enfer sur ce châssis de solides plaques d'acier. Il assurera la protection de ma division blindée contre ces saletés de volants !
- Une fois de plus, je n'ai eu qu'à prêter l'oreille à votre génie, Monseigneur...
- Mon cher Leeuwenart, vous et moi formons un duo qui ira loin. Nos intelligences respectives se complètent à merveille. Moi, j'imagine un nouvel art de la guerre, et vous, illustre savant, vous forgez les nouvelles armes qui me permettront de la mener.
- Attention, Votre Force, cet engin, pour intéressant qu'il soit, comporte des points faibles...
- Sacré Leeuwenart ! Il faut toujours que vous m'annonciez des mauvaises nouvelles alors que je dispose d'armes révolutionnaires et pratiquement invincibles quand elles sont employées de concert... Et quels sont donc ces points faibles ?... Non ! Laissez-moi deviner !

Selon son habitude, le Seigneur de Steinbrück fit le tour de l'engin, le jaugeant sous toutes les coutures.

- Le premier point faible de l'engin, c'est qu'il ne tire que devant lui. La cible doit être dans l'axe de son avant. Pourquoi l'avoir ainsi conçu ?
- Toutes les tentatives pour le placer sur une tourelle apte à pivoter sur 360° se sont révélées désastreuses.
- La force du tir faisait pivoter la tourelle de façon incontrôlable, je suppose...
- Exactement, Votre Lumière, les tirs se perdaient alors tout autour, risquant de blesser dangereusement nos propres troupes. C'est lors de l'essai de cette tourelle que j'ai perdu deux de mes plus fidèles assistants...
- Ce n'est que partie remise. J'espère que cette fâcheuse affaire ne suffira pas à vous faire renoncer à cette idée. J'y tiens moi, à cet engin capable d'ouvrir le feu sur tout ce qui vole à 360° !
- Je comprends bien, Messire, mais vous ne m'avez pas laissé le temps de développer davantage ce prototype. J'ai donc été obligé de parer au plus urgent en vous fournissant un appui contre les volants. Par ailleurs, il est tout aussi efficace contre les troupes au sol.
- Son deuxième point faible, c'est son absence de protection sur le dessus. C'est toutefois un problème mineur en comparaison de la troisième difficulté... Comme tous vos engins « motorisés », son moteur a tendance à refuser d'obéir aux ordres.
- C'est hélas le tribut à payer aux nouvelles technologies. Leur efficacité est limitée par leur manque de fiabilité.



Terreur-roulante

Texte et photos : Antonio Ponte

Figurines : Jacques Hendrickx



Le blindé personnel de Son Altesse, le Seigneur de Steinbrück.

- Venez que je vous embrasse, mon irremplaçable Leeuwenart ! Grâce à cet engin, je pourrai me placer au cœur de la tourmente sans coup férir ! NON ! Ne dites rien Leeuwenart, je vous connais mieux que votre mère. Je sais que vous n'allez pas manquer d'objections pour casser mon bel enthousiasme ! Vous ne manquerez pas de me signaler quelque point faible... Mais l'ennemi, à sa seule vision, tournera les talons. Ce monstre que nous avons enfanté, placé au milieu de ses petits frères, dégoûtera les plus fiers chevaliers... Je serai à la pointe de la percée. Mes hommes n'auront qu'à suivre le sillon que j'aurai tracé !

Les rares spectateurs qui avaient été admis sur la pleine des manœuvres étaient bouche-bée se demandant comment pareille masse pouvait se mouvoir. Ils refusaient d'y croire.

- Leeuwenart, mon fidèle ingénieur, mon plus sûr compagnon, mon ami, venez que je vous prenne dans mes bras... Pénétrons dans les entrailles de ce monstre et allons l'essayer sans tarder !

En lui-même, l'ingénieur priait Sigmar pour que les moteurs n'exploient point. Le génie de la motricité mécanique avait conçu l'engin avec deux chaudières. Si l'une des deux venait à rendre l'âme, le véhicule ne s'en trouverait pas immobilisé pour autant. Tout au plus sa vitesse maximale serait réduite de moitié. Leeuwenart était conscient qu'Alban von Steinbrück l'obligerait à monter dans cette forteresse roulante à ses côtés et il avait particulièrement soigné ce blindé. Trois portes latérales en facilitaient l'entrée et l'évacuation. Son canon tirait plus loin que tout autre. Un ingénieux système permettait d'évacuer les fumées se trouvant dans l'habitacle. Des tireurs pouvaient prendre place sur le toit pour protéger l'engin d'ennemis qui tenteraient de le pénétrer de force. Leeuwenart avait poussé les essais jusqu'à blinder suffisamment l'habitacle de telle sorte qu'il ne puisse être endommagé par une explosion de chaudière. Leeuwenart lui-même ne voyait pas quelle arme pourrait venir à bout de cette merveille. Il restait bien la possibilité d'un boulet ou d'une pierre de taille importante lancée par une catapulte... mais les armes individuelles n'y pourraient rien faire ! Son engin était encore plus conçu pour écraser que pour tirer... Une question le taraudait : « Etait-il possible qu'il ait pu concevoir l'arme absolue ? »



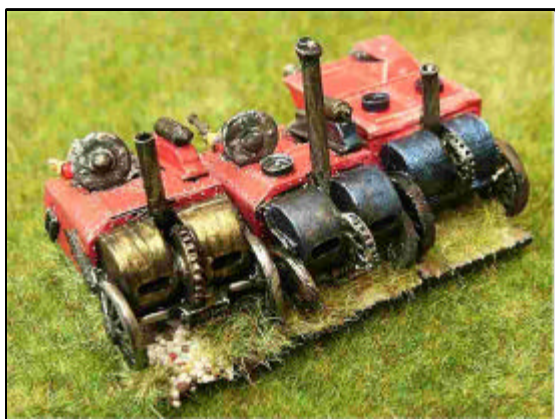
« Terreur-roulante », l'arme ultime ?

Ordre de bataille blindé typique de Sa Seigneurie Alban von Steinbrück

Texte : Antonio Ponte
Chars : Jacques Hendrickx



A gauche et au centre, des Canons « Colère ». A droite, un « Crache-l'Enfer ». L'ingénieur Leeuwenart a doté le modèle de gauche d'un quadruple système de tir à balles pour protéger la trappe du chef de char.



Les chaudières diffèrent peu d'un engin à l'autre. Elles sont fortement blindées pour éviter tout risque majeur d'explosion.

Canon « Colère »	Machine	Att 2/2	Pts de Vie 3	Armure 3+	Taille 1	Pts 120	Min par armée 1	Spécial *A1
------------------	---------	---------	--------------	-----------	----------	---------	-----------------	-------------

Spécial *A1 :

Le Canon « Colère », quel que soit son modèle, est la base de l'armée blindée de von Steinbrück qui en aligne au moins 1. Pour l'instant, 2 pièces sont disponibles. Il ne désespère pas de voir leur nombre augmenter encore. Le « Colère » se comporte exactement comme le tank impérial, même s'il est d'une autre facture.

Crache-l'Enfer	Machine	Att 2/6-3-1	Pts de Vie 3	Armure 3+	Taille 1	Pts 120	Min par armée 1	Spécial *A2
----------------	---------	-------------	--------------	-----------	----------	---------	-----------------	-------------

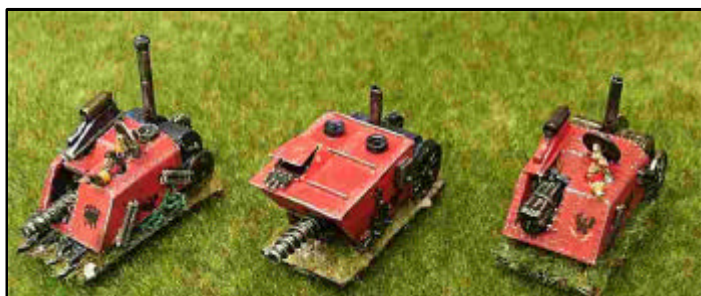
Spécial *A2 :

Le Crache-l'Enfer tire exactement en respectant les mêmes règles que le feu d'Enfer. Sa particularité est d'être bien blindé, de pouvoir écraser l'adversaire et de se mouvoir plus vite.

Ak47	Machine	Att 1/5-4D6	Pts de Vie 3	Armure 5+	Taille 1	Pts 150	Max par armée -	Spécial *A3
------	---------	-------------	--------------	-----------	----------	---------	-----------------	-------------

Spécial *A3 :

L'Automatikkannon calibre 47 tire à une distance maximale de 30cm. Il peut alors tirer 5 coups sur une seule cible. Il y a rebond comme pour les canons ordinaires. Si son utilisateur décide d'employer l'option « tir d'arrêt », il lance un dé par bord de socle en précisant bien de quel bord il s'agit à chaque fois. Toutes les unités (amies ou ennemies) à moins de 10cm subissent alors le nombre d'attaques indiquées par le dé. Il s'agit de mitraille qu'il faut considérer comme des balles d'arquebuse. Quel que soit le type de tir, si 3 dés indiquent un même résultat, il explose sans causer de pertes à l'adversaire. L'Ak47 ne peut tirer s'il a bougé au cours du même tour !





Le style des blindés conçus par l'ingénieur Leeuwenart est une fois encore facilement identifiable sur le « Chasse-Pigeons ».



Soldat sortant des entrailles de « Terreur-roulante ».

Chasse-Pigeons	Machine	Att 2/6-3-1	Pts de Vie 3	Armure 4+	Taille 1	Pts 120	Max par armée -	Spécial *A4
----------------	---------	----------------	-----------------	--------------	-------------	------------	--------------------	----------------

Spécial *A4 :

Le « Chasse-Pigeons » tire exactement en respectant les mêmes règles que le « Crache-l'Enfer ». Ses particularités sont d'être moins bien blindé et de pouvoir tirer sur les volants qui passent devant lui s'ils sont dans l'axe de ses canons. Ce tir a lieu exceptionnellement durant la phase de déplacement de l'adversaire. Pour rappel, la portée maximale est de 30cm. Il fonctionne alors comme un Feu d'Enfer classique.

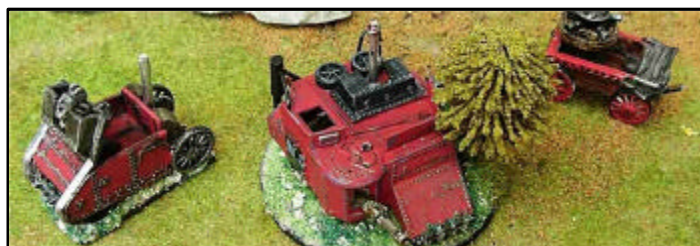
Terreur-roulante	Machine Général	Att 4/2	Pts de Vie 3	Armure 3+	Taille 1	Pts 300	Max par armée 1	Spécial *A5
------------------	--------------------	------------	-----------------	--------------	-------------	------------	--------------------	----------------

Spécial *A5 :

« Terreur-roulante » est le joujou personnel du Seigneur Alban. Ce blindé ne participe aux combats que lorsque son propriétaire et l'ingénieur Leeuwenart se trouvent à bord. Sa portée est de 90cm au lieu des 60cm habituels pour un canon. Il bénéficie du rebond.

Lorsque von Steinbrück est à son bord, il permet à la brigade blindée ou à la division blindée qu'il accompagne de progresser sans le malus de commandement lié à la distance car il se déplace en leur compagnie. Comme tout général d'Empire, Alban réussit ses ordres à 9.

Lorsque « Terreur-roulante » est détruit, Alban a une chance de s'en tirer sain et sauf. Pour cela, il doit réussir à obtenir 1 sur un jet de D6. Il doit pouvoir rejoindre une unité amie à moins de 30cm, sinon il est éliminé et son armée vaincue.



Trois des plus originales créations de Leeuwenart.

Gardes bourgeoises de Kaizersdorf

Antonio Ponte



Les Gardes bourgeoises de Kaizersdorf prêtes pour la bataille.

- Messire Comte, le bourgmestre de Kaizersdorf vous prie de bien vouloir passer en revue les troupes de la Garde bourgeoise.

- Merci, Monsieur le Premier Conseiller. Allons-y donc, ne faisons point attendre le bourgeois... il est tellement susceptible !

Le Comte von Kaizersdorf enfourche son cheval et se dirige majestueusement vers l'aile de son armée où les bourgeois se sont rassemblés. Par de petits gestes de la main, il répond aux « hourras » lancés par ses hommes heureux de le voir venir les saluer. La réaction des bourgeois est plus froide. Pas un « hourra », pas un cri de bienvenue ni de victoire...

- Vos hommes n'ont pas l'air heureux de me voir, Monsieur le Bourgmestre.

- A vrai dire, mes concitoyens sont passablement déçus de constater que les bas-fonds de Kaizersdorf vont combattre à leurs côtés...

- C'est donc cela qui nous vaut ces mines renfrognées ? Je pense, Monsieur le Bourgmestre, pouvoir les rassurer.

Le Comte se place face au centre des milices bourgeoises :

- Mes chers concitoyens, votre vaillant bourgmestre vient de me faire part de vos récriminations. Il semblerait que l'idée de vous battre au sein d'une armée qui comprend tous ceux qui ne manquent pas une occasion de vous nuire en ville ne vous plaise guère. Auriez-vous préféré vous retrouver ici en les sachant au milieu de vos femmes, de vos enfants, de vos commerces ?

Le comte pouvait lire la stupéfaction sur les visages des bourgeois, leur attitude changea du tout au tout en quelques instants. Bientôt de toutes parts fusèrent les :

- Hourra ! Vive notre Comte ! Vive Kaizersdorf !

Le bourgmestre s'inclina devant le comte :

- Merci Monseigneur, je pense que nous avons compris la leçon. Je puis vous assurer que mes hommes, à l'avenir, ne douteront plus de vous.

- Monsieur le Bourgmestre, vos hommes et vous jouissez de mon entière confiance. La richesse de mon Comté repose sur les épaules des bourgeois. Mon rôle est de leur assurer par les temps difficiles que nous vivons une sécurité à laquelle, à mon plus profond regret je dois leur demander de contribuer financièrement et physiquement.

- Mes concitoyens ne redoutent pas le combat.

- Je n'en doute point, mais sachez, Monsieur le Premier Magistrat, que mes bourgeois me sont plus utiles vivants que morts. C'est pourquoi j'aimerais vous voir constituer le flanc droit de l'armée, en principe le moins exposé, non que je doute du courage de vos hommes, mais de bons artisans, parmi les meilleurs de l'Empire ne sauraient être formés en une année, ni même en deux ou en trois... Me comprenez-vous bien, Monsieur le Bourgmestre ? Pas de folies ! Retenez vos hommes et n'intervenez qu'en cas d'absolue nécessité !

Hallebardiers des Gardes bourgeoises de Kaizersdorf

Antonio Ponte

Les hallebardiers des Gardes bourgeoises :

Type	Att	Pdv	Arm.	Taille	Coût	Min/Max
Infanterie	2	3	6+	3	30	-/-



Difficile pour ces civils de former une ligne correcte...

Pour rendre l'aspect de la ligne mal formée, j'ai découpé les barrettes contenant 6 figurines pour tenter d'obtenir le plus possible de figurines individuelles afin de les coller en désordre sur le socle. Le but étant de montrer que ces hommes tiennent la ligne vaille que vaille. Comme pour les arbalétriers, j'ai peint leurs vêtements dans les couleurs les plus variées.

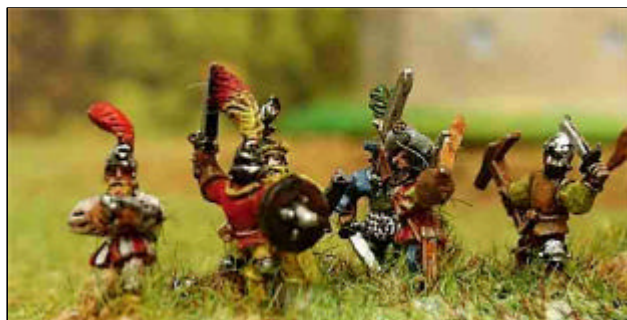


Le Magistrat commandant l'unité de hallebardiers se montre très détendu (il n'a pas encore vu les peux-vertes).

Les tirailleurs des Gardes bourgeoises :

Type	Att	Pdv	Arm.	Taille	Coût	Min/Max
Infanterie	3	3	0 ou 6+	1	20	-/-

Les tirailleurs des Gardes bourgeoises fonctionnent de la même manière que les tirailleurs impériaux classiques. Ce sont les bourgeois les plus expérimentés au combat ou les plus débrouillards qui s'y retrouvent.



Armes hétéroclites pour ces tirailleurs d'occasion...

J'ai pris des figurines issues de différents blisters (tirailleurs, arbalétriers, artilleurs) pour composer les troupes de ce socle afin d'indiquer une moindre rigueur dans l'armement de ces civils en comparaison des militaires de métier. Ces bourgeois s'équipent avec ce qu'ils ont pu trouver.

Arbalétriers des Gardes bourgeoises de Kaizersdorf

Antonio Ponte



Les arbalétriers des Gardes bourgeoises sont épaulés à gauche par leurs tirailleurs.

- Bourgeois, vous qui consacrez le moindre de vos temps libres au tir à l'arbalète, vous qui n'avez pas ménagé vos peines à l'entraînement, vous allez prouver à notre Seigneur le Comte von Kaizersdorf que vous valez autant, sinon plus que ses arbalétriers de métier, ceux-là même que vos impôts servent à payer. Cependant, je vous conjure de rester groupés et de ne point commettre la folie de charger si l'ordre ne vous en est pas donné par Messire le Comte ou par moi-même !

Le bourgmestre redoute le comportement de ses troupes parmi lesquelles les combattants aguerris ne sont pas légion. Certes, la plupart de ces hommes savent se servir d'une arbalète, mais face à des nuées de peaux-vertes sauront-ils garder leur sang-froid ? Rien n'est moins sûr ! Willfried a décidé de combattre à pied pour bien faire comprendre à tous qu'il ne se dérobera pas si la situation venait à se gâter. Trop souvent, on vit les plus hautes autorités civiles déguerpir à la seule vue de l'ennemi, provoquant la panique parmi les citoyens peu préparés à ce type de confrontation. Son plan est simple : les arbalétriers formeront la première ligne avec les hallebardiers en soutien. La cavalerie couvrira le flanc droit et se maintiendra à hauteur des arbalétriers prête à contre-charger.

Les Gardes bourgeoises n'obéissent qu'aux ordres d'un Magistrat de la cité ou aux ordres directs du Comte de Kaizersdorf (malus -1 pour représenter la difficulté d'obéir aux ordres lorsqu'il s'agit d'une unité non habituée à la discipline militaire).



Régiment d'arbalétriers précédé par des tirailleurs.

J'ai opté pour une peinture très colorées des tenues des bourgeois. Ce sont des civils composant une milice citoyenne. Ils sont disposés en désordre sur les socles pour rendre l'aspect manque d'entraînement collectif à la manœuvre.

Arbalétriers des Gardes bourgeoises:

Type	Att	Pdv	Arm.	Taille	Coût	Min/Max
Infanterie	2/1	3	0	3	35	-/-



A défaut de discipline, il reste l'enthousiasme.

Pistoliers des Gardes bourgeoises de Kaizersdorf

Antonio Ponte

Les pistoliers des Gardes bourgeoises :

Type	Att	Pdv	Arm.	Taille	Coût	Min/Max
Cavalerie	2	3	6+	3	30	-/-



Pistoliers bourgeois s'entraînant à charger.

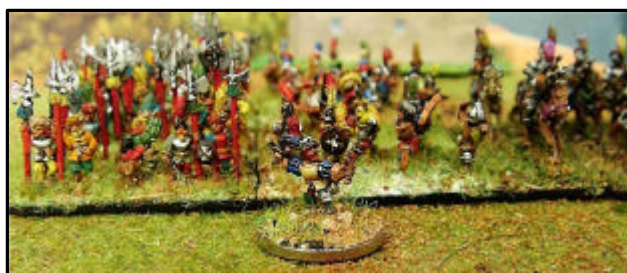
Ces troupes sont composées des bourgeois les plus riches qui affichent leur orgueil de servir dans la cavalerie plutôt que dans la piétaille. Ce sont généralement de riches commerçants (ou leurs enfants). Les bourgeois qui combattent à pied prétendent que leurs chevaux leur servent davantage à fuir le champ de bataille qu'à charger l'ennemi...



Le bourgmestre (héros bourgeois) :

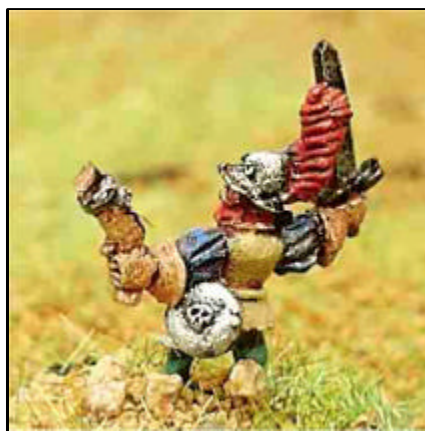
Type	Att	Cdt	Taille	Coût	Min/Max
Héros	+1	7	1	60	-/1

Le bourgmestre ne peut donner d'ordres qu'aux Gardes bourgeoises. D'ailleurs, celles-ci n'acceptent d'ordres que de lui ou du général. Son commandement est réduit par rapport à un autre héros pour montrer la difficulté qu'il y a à commander des unités peu disciplinées. Pour rappel, le général ne donne d'ordres qu'avec 8 maximum lorsqu'il s'adresse aux Gardes bourgeoises.



Willfried, bourgmestre de Kaizersdorf lançant ses troupes à l'assaut.

Ne disposant pas d'un cavalier m'inspirant pour créer le personnage du bourgmestre, je me suis arrangé pour trouver dans le background une explication à la présence de ce héros à pied.



Un bourgmestre qui ne manque pas de courage !

Francs-tireurs de Kaizersdorf

Antonio Ponte

Le Comte regarde défilier son corps des Francs-Tireurs. Les civils qui composaient cette unité sont tous des hommes décidés, détestant toute hiérarchie. Ils comptent parmi les plus désireux de se battre. Dresser des embuscades, apparaître derrière les lignes ennemies, s'abattre sur lui et disparaître rapidement avant que l'adversaire ne puisse comprendre ce qui lui arrive, tel est leur « credo ». Ces combattants taciturnes et individualistes, passant le plus clair de leur temps sur le terrain, n'ont rien de comparable ni avec les soldats de von Kaizersdorf, ni avec les bourgeois de sa bonne ville. Il sait qu'il doit leur donner des ordres précis avant la bataille car, une fois derrière les lignes ennemies, il sera impossible de leur communiquer de nouveaux ordres. Ils devront s'en tirer seuls... ce qui est conforme à leur état d'esprit...



Quoi de pire que des Francs-Tireurs cachés dans des ruines ?

Pour socler les Francs-Tireurs, j'ai dressé des pans de murs afin de les distinguer des tirailleurs. J'ai placé des tireurs de toutes sortes et des spadassins.



Les terrains difficiles sont les lieux de prédilection des Francs-Tireurs.

Type	Att	Pdv	Arm.	Taille	Coût	Min/Max
Infanterie	3/2	3	0	3	80	-/1

Avant le déploiement des unités sur le terrain, mais après qu'aient été déterminées les zones de déploiement de chacun des joueurs, celui qui emploie les Francs-Tireurs fixe par écrit un point du terrain offrant la possibilité à des soldats de se dissimuler : forêts, ruines, ville, village, broussailles,... il écrit avec un maximum de précision leur zone de déploiement et remet à son adversaire cette feuille soigneusement pliée pour que ce dernier ne puisse savoir avec certitude où se trouve cette unité. Lors de sa phase de mouvement, le joueur qui contrôle les Francs-Tireurs peut décider de les faire apparaître, ce qui se produira s'il obtient un résultat de 3, 4, 5 ou 6 avec un dé à 6 faces. L'adversaire contrôle alors l'endroit où surgissent les Francs-Tireurs. Ces derniers n'ont pas besoin d'ordres pour charger l'adversaire s'ils sont à portée. Tout autre mouvement sera exécuté si le joueur obtient 5 ou 6 avec le dé. Tant qu'il obtient ce résultat, il peut déplacer ses Francs-Tireurs. Les Francs-Tireurs ne connaissent pas la confusion ! Ces troupes d'élite ne peuvent compter qu'un régiment par série de 2000 pts. Si on joue pour plus de 2000 pts, 2 régiments peuvent être engagés, plus de 4000 pts, 3 régiments...

Milices populaires des bas-fonds de Kaizersdorf

Antonio Ponte



La maison du Vexin est issue de « *Belles maisons des villages de France* », Editions ATLAS.

- Voyons, Messire Comte, vous ne pouvez glisser cette bande de coupe-jarrets, voleurs, catins et autres escrocs au sein de notre glorieuse armée...

- Monsieur le Premier Conseiller avez-vous d'autres troupes à placer sous mes ordres pour affronter les hordes de Têt Kramé qui écument la région ?

- Mais, Messire Comte, vous allez être pris entre deux feux... Vous ne pouvez ignorer que la trahison est une seconde nature chez ces déchets de l'humanité...

- Tout « déchets de l'humanité » qu'ils soient, ils n'en restent pas moins des humains qui ont à défendre leur peau contre les Orques et leurs petits copains. Allons, Premier, reconnaissez qu'ils sont dans la même situation que nous.

- Mais ces « choses » n'ont pas d'âme ! Ils sont indisciplinés et jamais nos milices bourgeoises n'accepteront de se battre aux côtés de ceux qui les pillent et les assassinent au coin d'une rue à la nuit tombée...

- Voyez le bon côté des choses, Premier Conseiller, vos bons bourgeois ne sont-ils pas les premiers clients de ces filles de joie venues en nombre renforcer cette milice ?

- Pardonnez-moi, Messire Comte, d'insister... mais à supposer que nous vainquions les Peaux-Vertes, votre promesse d'amnistie va susciter un grand mécontentement au sein des bourgeois de notre bonne ville de Kaizersdorf !

- Monsieur le Premier Conseiller, pensez-vous réellement qu'il y aura beaucoup de monde à amnistier ?

- Nous ignorons combien en réchapperont...

- Ne voyez-vous pas où je veux en venir ?

- Je crains de ne pas tout comprendre...

- J'ai là une opportunité unique à saisir pour faire d'une pierre deux coups : d'une part, j'accrois mes effectifs, d'autre part, en les plaçant judicieusement et en leur coupant toute retraite, je peux raisonnablement espérer voir disparaître la majorité de ces pendants !

(Extrait des Mémoires du Premier Conseiller de Messire le Comte von Kaizersdorf)



**Figurines Kallistra de Zombies
(peinture Antonio Ponte)**

Remarque : Lorsque j'ai cherché des figurines pouvant représenter cette espèce de « Cour des Miracles » que se devait d'être une milice issue des bas-fonds, il n'existait rien d'évident en 10 mm, c'est pourquoi il m'est vite apparu que seuls les zombies, les moins « dégradés » fabriqués par Kallistra pouvaient remplir cette fonction. J'ajoute que seule cette marque fournissait des femmes permettant d'adjoindre des ribaudes aux coupe-jarrets.



Les bas-fonds de Kaizersdorf regorgent d'individus de toute nature prêts à liquider père et mère pour une pièce d'or...



Toutes les figurines ont été peintes à l'huile. Exceptionnellement, j'ai utilisé une sous-couche noire, histoire de voir ce que cela donnait (il est vivement déconseillé d'utiliser le noir comme sous-couche car la plupart des couleurs à l'huile sont semi-transparentes). Pour pratiquement chaque figurine, j'ai utilisé une couleur différente afin de rendre le caractère « civil » de cette unité. Pour plusieurs d'entre elles, j'ai beaucoup éclairci au blanc pour donner un aspect délavé... et pour couvrir la sous-couche noire. Il est regrettable qu'en dehors des paysans, GW ne se soit point soucié de produire des civils.

Type	Att	Pdv	Arm.	Taille	Coût	Min/Max
------	-----	-----	------	--------	------	---------

Infanterie	1	3	0	3	50	-/1
------------	---	---	---	---	----	-----

Au terme de la partie, si l'unité est entièrement détruite, le joueur représentant von Kaizersdorf gagne son équivalent en points ayant réussi à se débarrasser de la lie de sa population. Cette unité n'intervient en rien lorsqu'il faut compter les points de rupture.

La milice populaire des bas-fonds dispose de deux attaques supplémentaires lorsqu'elle se trouve en ville, village, ruines, et d'une attaque supplémentaire lorsqu'elle est à l'extérieur de ces éléments et qu'elle les attaque car ces gredins connaissent bien des manières de pénétrer dans les villes, les maisons et les souterrains.



Beaucoup de femmes se joignent aux milices populaires... aucune n'est une honnête femme !



Les Nouvelles d'Altdorf

Tournoi de Blois 2002

Alors que le contenu du tournoi organisé près de Blois par le club "le Démon du Jeu" en novembre vous sera dévoilé dans le prochain numéro de la Tribune, on nous annonce déjà un nouveau challenge!

Le week-end du 09 et 10 février 2002 aura lieu près de Blois une grande manifestation mise en place par le "Démon du Jeu" : des tournois de DBM, Magic, Confrontation et surtout Warmaster seront proposés.

Penchons-nous sur les détails du tournoi Warmaster. La taille des armées est fixée à 1500 points (en respectant les limitations de 1000 points). Il est très fortement conseillé d'utiliser des figurines peintes : que ceux qui doutent du bien fondé de cette dernière remarque regardent attentivement les clichés du précédent tournoi présentés dans cette page pour mieux la comprendre.

Le tournoi se déroulera sur les deux jours (samedi et dimanche) avec 2 à 3 parties par jour.

Le système de classement n'est pour l'instant pas arrêté mais est à l'étude.

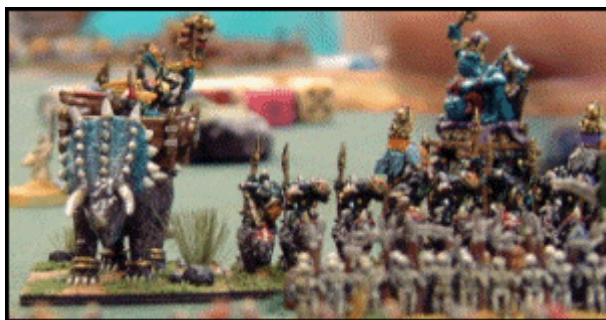
Le coût de l'inscription est de 8 Euros.

Un repas sera organisé dans un restaurant le samedi soir pour 15 Euros.



Les Hauts-Elves font face aux Morts-Vivants

Attention, les modalités du tournoi ne sont pas encore forcément fixées et peuvent encore changer d'ici février. N'hésitez pas à joindre son responsable (voir encadré) pour avoir plus de renseignements.



Une armée d'Hommes-Lézards s'avance!

Le Démon du Jeu & le Tournoi 2002

Situé près de Blois, Villebarou est un petit village d'irréductibles Orques qui sacrifient leur temps libre au Démon du Jeu!

Pour joindre le club, téléphonez au 02-54-74-24-99.

La manifestation aura lieu à la Salle des Fêtes de Villebarou.

Le responsable du tournoi Warmaster, *Christophe*

EPIAIS

(christophe.epiais@wanadoo.fr), est à votre disposition pour vous fournir une liste d'hôtels proches du lieu du tournoi ainsi qu'un plan d'accès.

La Tribune du Maître de Guerre #4

Le prochain numéro de la Tribune du Maître de Guerre sera consacré aux Nains, fiers guerriers des montagnes.

Vous y découvrirez également de nombreux articles divers et variés sur Warmaster en général.

A bientôt!