


**Liste des Tribuns**

Christophe Epiais  
 Jacques Desbordes  
 J.C. Berthelot  
 Pascal Olivier  
 J.Y. Troffigué  
 Marc Adda  
 Dominique Morival  
 François Bruntz

**Photos/Illustrations**

Games Workshop  
 Antonio Ponte  
 Christophe Epiais  
 Marc Adda  
 J.C. Berthelot

**Graphisme du titre**

Raphaël Pudlowski

Warmaster 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.

Warmaster, Géant Squelette, Chevaucheurs de Dragons, Tank à Vapeur, Canon à Flammes, Gyrocoptère, Feu d'Enfer, Prêtres Liches, Nagash, Pistoliers, Chevaliers Errants, Lance-Rocs, Heaumes d'Argent, Catapulte à Crânes et Dragon Zombie sont des marques de Games Workshop Ltd.

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

# WARMASTER®

## La Tribune du Maître de Guerre

### L'Edito

Venues de l'île-Continent d'Ulthuan, les fières armées Hauts-Elfes débarquent dans la Tribune du Maître de Guerre.

Dans ce nouveau numéro vous découvrirez les différentes listes d'armée d'Ulthuan ainsi que ses puissants champions. Vous apprendrez à optimiser la puissance de tir des troupes elfiques et vous aurez l'occasion de rejouer une terrible bataille qui opposa les Hauts-Elfes aux hordes chaotiques de Vytor le Corrompu.

Mais ce n'est pas tout car les Tribuns vous ont préparé une série d'articles plus intéressants les uns que les autres : compte-rendu du tournoi Grunt-Tsu, jeu en solitaire, règles alternatives pour le Feu d'Enfer, scénario de bataille basé sur les Chroniques de la Lune Noire, conseils de peinture, modélisme et présentation de DSC (De Sumer à Constantinople), une règle de jeu historique basée sur le système Warmaster.

Enfin la Tribune du Maître de Guerre est heureuse de pouvoir vous annoncer la naissance de la toute jeune Fédération Francophone de Wargame Fantastique et Futuriste (FFWFF). Nous sommes persuadés que cette fédération représente un moyen formidable de développement pour Warmaster : déjà une section Warmaster est en train de se former en son sein qui aura la possibilité d'animer des tables de démonstration dans les stands de la FFWFF et de faire parler du jeu autour d'elle.

Bonne lecture !

François Bruntz.

### Grunt Tzu 2002

Compte-Rendu du tournoi **2**

### Ecole Militaire d'Alddorf

Tir Elfique **6**

### Nécronomicon

Armées d'Ulthuan **7**

Champions d'Ulthuan **13**

Jeu en Solitaire **14**

Règles alternatives Feu d'Enfer **18**

Errata Table des Terrains **19**

### Scenarii de Bataille

Bataille de la Faille de Tsaroth **20**

Bataille du Défilé de la Garde **22**

### Art Master

Conseils de Peinture **25**

### L'Enfer du Décor

Forteresse **30**

### FFWFF

Présentation de la Fédération **33**

Interview de Julien Baby **34**

### Monde Warp

De Sumer à Constantinople **36**



Lanciers Hauts-Elfes par A. Ponte

# Compte-Rendu du Grunt Tsu 2002

Grunt Tsu a encore frappé en organisant un nouveau tournoi Warmaster en février 2002 !

Le tournoi *Grunt Tsu 2002* est le second tournoi *WARMASTER* organisé par le club *les Démons du Jeu*. Le tournoi a eu lieu le 09 et 10 février 2002 lors de la convention de jeu de *Villebarou*. Lors de cette convention, 4 tournois étaient organisés : un tournoi *DBM* avec 48 joueurs, un tournoi *WARMASTER* avec 8 joueurs, un tournoi *CONFRONTATION* avec 18 joueurs et enfin un Tournoi *MAGIC* avec 46 joueurs.

Mais revenons à *WARMASTER*. Donc 8 joueurs se sont affrontés pendant 2 jours. 7 armées étaient en lices. La taille des armées était de 1500 points.

Maintenant, présentation des joueurs :

<b>Nicolas Porry</b>	Morts-Vivants
<b>Pierre-Marie Paris</b>	Hauts-Elfes
<b>Yan Rothier</b>	Nains
<b>Remy Berenguer</b>	Empire
<b>Jacques Desbordes</b>	Brétonniens
<b>Emmanuel Durand</b>	Morts-Vivants
<b>Pascal Olivier</b>	Chaos
<b>Christophe Epiais</b>	Orques & Gobs

Donc 4 joueurs nouveaux par rapport au Grunt Tsu 2001.

Donc, ces 8 joueurs se sont battus comme des beaux diables durant 4 parties, sur deux jours. La durée maximale d'une partie était de 2h30. Sur les 16 parties du tournoi seulement deux parties ont fini par un match nul.

Le tournoi s'est déroulé sur terrain placé. J'avais préparé 4 terrains aux décors multiples. J'avais photocopié la définition des terrains de *Marc ADDA* paru dans la dernière Tribune du Maître de Guerre (*NdR : numéro #3*). Mais petit problème, la définition des terrains n'était pas assez précise, d'où quelques questions tout le long du tournoi sur les effets du terrain. Promis la prochaine fois, je ferai un document plus en rapport avec le terrain et étant très précis sur tous les effets. Un enseignement pour le prochain Grunt Tsu.

Le début de partie était le même que lors du précédent Grunt Tsu c'est-à-dire : les deux joueurs lançaient un dé et le plus grand était l'attaquant, l'autre le défenseur. Le défenseur choisissait son coté de table. Puis les deux joueurs dessinaient leur plan de bataille. Le défenseur commençait à se déployer en premier en commençant par sa plus grosse brigade ou 4 unités, puis l'attaquant puis le défenseur etc.. jusqu'aux généraux. Enfin, l'attaquant commençait la partie.

Le système de classement était un peu différent du premier Grunt Tsu, c'est-à-dire :

Une victoire rapportait 3 points, une défaite 0 point et un match nul 1 point. Mais comme cela n'aurait pas suffi, j'ai compté les pertes infligées à l'ennemi. Je précise, une victoire 1500 points (la

valeur totale de l'armée adverse) moins ses propres pertes, le perdant marque les pertes qu'il a infligées au vainqueur. En cas de match nul chaque joueur marque les pertes qu'il a faites à l'ennemi.

Donc place aux résultats : (Tour 1 et 2 le samedi)

## Premier Tour.

Les Orques font une bouchée des Morts-Vivants de Nicolas Porry.

Les Nains et les Morts-Vivants d'Emmanuel Durand n'arrivent pas à se départager malgré des pertes importantes chez les Morts-vivants (735 points de pertes contre 320 points de pertes pour les Nains).

Pour une première sortie, les Brétonniens tombent avec honneur face aux troupes de l'Empire.

Les Elfes prennent le dessus sur les Chevaliers du Chaos.

Tendance du premier tour : Les Morts-Vivants sont vraiment morts (un nul et une défaite). Les Orques et les Elfes prennent la tête du classement suivi de très par les troupes de l'Empire.

## Deuxième Tour.

Les Elfes contrent toutes les attaques des Orques qui périssent dans une dernière charge rageuse. (Pas bon pour Grunt Tsu).

Les Nains battent les troupes de l'Empire dans une bataille très serrée.

Les Brétonniens se ressaisissent et écrasent les Mort-Vivants d'Emmanuel Durand.

Les Morts-Vivants de Nicolas Porry se rachètent et battent les troupes du chaos.

Tendance du deuxième tour : Mais qui va arrêter les Elfes !!! Les troupes du Chaos sont en pleine déroute, deux défaites, les Morts-Vivants se reprennent un peu 1 défaite et 1 victoire, les Brétonniens montrent enfin leur vrai visage contre les Morts-Vivants, les Nains confirment leur première bataille. La bataille suivante va décider presque du tournoi, si les Elfes battent les Nains, c'est presque déjà la victoire. Mais avec les Nains ont ne sait jamais ils sont capables d'exploits incroyables.



Vue d'ensemble des tables de jeu WARMASTER

## Pause

A la fin de ce samedi, 6 joueurs font une partie gigantesque (hors tournoi) : le Bien contre le Mal.

D'un coté les Nains, l'Empire et les Brétonniens face au Chaos, aux Morts-Vivants et aux Orques & Gobelins.

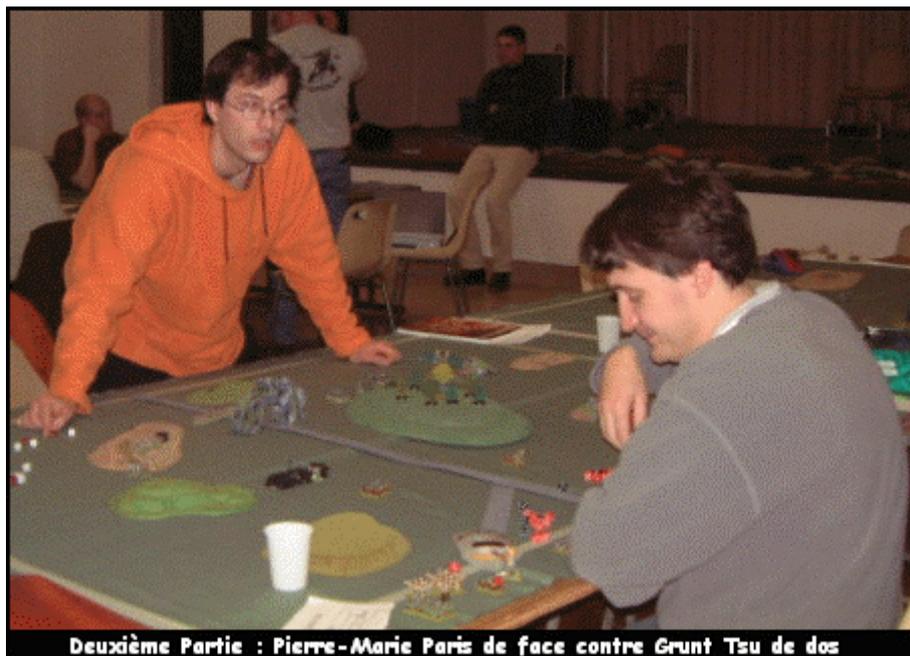
4500 points contre 4500 points (démonstration sur 4500 points !!!!).

La bataille se déroule sur deux terrains dont l'un est divisé par une rivière.

Au déploiement, oh surprise les armées du Mal se sont déployées entièrement d'un coté de la rivière. Les Nains font face à un désert par contre l'Empire et les Brétonniens sont face aux trois armées du Mal.

Les forces du Mal progressent mollement (pas trop de chance), au Bien de jouer. Et Vlan ! Les Brétonniens dans une terrible charge balayent 6 unités des Orques (plus d'aile pour les forces du Mal), Grunt Tsu en a vu de toutes les couleurs.

Puis l'Empire avance doucement. Les forces du Mal vont lancer une contre-attaque, Grunt Tsu perd encore une unité mais les troupes du Chaos et les Morts-Vivants hachent menu les troupes de l'Empire. Et pendant ce temps les nains avancent dans la plaine et cueillent des fleurs. Nous avons dû arrêter la partie pour aller au restaurant. La bataille a duré très peu de tours, mais quel choc, une dizaine d'unités perdues de chaque côté en 2 ou 3 tours !!! On s'est bien amusé et on a beaucoup ri surtout en voyant la tête de Grunt Tsu voyant ses troupes fondre comme neige au soleil face aux Brétonniens !!! Bon les Nains n'ont rien fait, mais leur présence a soutenu moralement des troupes étrillées de l'Empire (Hein Nico !!).



Deuxième Partie : Pierre-Marie Paris de face contre Grunt Tsu de dos

## Troisième Tour.

Les Elfes mettent une raclée aux Nains (la plus lourde défaite du tournoi).

Les Brétonniens battent les Orques de Grunt Tsu (mais nettement moins facilement que durant la partie à 4500 points).

L'Empire fait un nul avec peu de pertes contre les Morts-Vivants de Nicolas Porry. Les troupes du Chaos gagnent enfin une victoire sur les Morts-Vivants d'Emmanuel Durand.

Tendance du troisième tour : Mais qui va arrêter les Elfes, ils sont tout proches de la victoire !!! Le Chaos engrange sa première victoire, les Brétonniens montrent toute leur puissance et vont défier les Elfes pour la victoire du tournoi. Pour les 2 morts-vivants, rien ne va plus en 6 parties

seulement 1 victoire, 2 nuls et 3 défaites.

## Quatrième et dernier Tour.

La finale entre les Elfes et les Brétonniens : Victoire des Elfes sans beaucoup de pertes (seulement 160 points) et une lourde défaite pour les Brétonniens.

Les Orques battent un joueur Morts-Vivants assez statique (pas beaucoup de chance pour Emmanuel Durand à la phase de commandement) et une lourde défaite pour les Morts-Vivants (seulement 160 points de pertes pour les Orques).

Les Nains battent sur le fil les Morts-Vivants de Nicolas Porry.

Les troupes de l'Empire écrasent un joueur du Chaos malheureux aux dés.

Tendance du quatrième tour : pas de tendance, les résultats !!!



Chevaliers du Graal Brétonniens par J. Desbordes

Rang	Nom	Armée
1	P. M. Paris	Hauts-Elfes
2	Y. Rothier	Nains
3	R. Berenguer	Empire
4	C. Epiais	Orques
5	J. Desbordes	Brétonniens
6	N. Porry	Morts-Vivants
7	P. Olivier	Chaos
8	E. Durand	Morts-Vivants





**Chevaliers Bretonniers par J. Desbordes**

Rang	Nom	Points	BB
1	P. M. Paris	12	5463
2	Y. Rothier	7	3195
3	R. Berenguer	7	2890
4	C. Epiais	6	3402
5	J. Desbordes	6	3075
6	N. Porry	4	1735
7	P. Pascal	3	2235
8	E. Durand	1	805

**BB** : Points gagnés moins points perdus en cas de victoire, points gagnés en cas de défaite ou de match nul.

#### Débriefing sur le classement

Les Morts-Vivants malgré leur nombre n'arrivent que 6ème, ce n'était vraiment pas leur tournoi. Aucune discussion sur le vainqueur 4 batailles 4 victoires, cela fut plus serré pour les places d'honneur entre l'empire et les nains. Et une constance se dégage des 2 Grunt Tsu Pascal Olivier avec son armée du chaos est bien le joueur le plus malchanceux.

Le vainqueur a gagné une superbe figurine peinte par M. Padilla (artiste peintre de son état) ainsi qu'un dessin sous cadre sur l'univers fantastique. Les autres joueurs ont tous reçu aussi un dessin sous cadre.

#### Conclusion

Une journée très sympathique où les joueurs ont rencontré des armées et des joueurs qu'ils ne connaissaient pas.

Pas de gros problème de règles, malgré plus de questions, mais le Fair-play était de sortie.

Bien précisez les terrains ainsi que leur effet au début de la partie et l'écrire.



#### Le championnat

Comme promis, je tiens le championnat.

Donc valeur du tournoi Grunt TSU 2 : 30 points

Nom	Points
Pierre-Marie Paris	30
Yan Rothier	24
Remy Berenguer	18
Christophe Epiais	15
Jacques Desbordes	12
Nicolas Porry	6
Pascal Olivier	6
Emmanuel Durand	4.5

Le classement final du Championnat :

	Nom	Niv.	Pts	Nb.
1	Frédéric Machu	A	44	1
2	Christophe Epiais	A	44	2
3	Tristan Araujo	B	35	1
4	Pierre-Marie Paris	B	30	1
5	Nicolas Porry	B	28	2
6	Yan Rothier	B	24	1
7	Pascal Olivier	C	22.6	2
8	Rémy Berenguer	C	18	1
9	Marc Jodar	C	13.2	1
10	Jacques Desbordes	C	12	1
11	Emmanuel Durand	C	11.1	2
12	Emmanuel Siaud	C	8.8	1



**Ecuyers Bretonniers par J. Desbordes**

J'ai décidé de prendre les 4 meilleurs résultats de chacun pour ce championnat, je pense qu'il y aura cette année plus de 4 tournois. En effet, il y a déjà 2 Grunt Tsu, un tournoi prévu à Lille, je pense que Frédéric va organiser quelque chose, et il y aura un 3ème Grunt Tsu !

Mais maintenant laissons la parole à Grunt Tsu pour nous raconter ses quatre batailles...

#### Les Exploits de GRUNT TSU

##### Première partie

Grunt Tsu fait face à des Morts-Vivants, généralement Grunt Tsu préfère ses ennemis avec un peu plus de chair mais bon on fait avec ce que l'on peut. Grunt Tsu a déployé sa cavalerie au centre avec son géant, à sa gauche ses orques noirs avec les ogres, à sa droite la piétaille de gobelins et d'orques. Grunt Tsu ordonne à son héros de prendre le village face à lui chez les morts-vivants, ordre parfaitement exécuté grâce à un dernier jet à 4 pour s'installer dans le village à 20cm des troupes Morts-vivantes. Puis il avance sa cavalerie au milieu de la table. Les chamans à coups de Cri de Gork sortent une unité de baliste de la table. Puis les Morts-Vivants jouent. Et une gaffe pour un prêtre-liche (juste en face des orques noirs et des ogres), mais voyons les effets de la gaffe : 6 au dé, les Morts-Vivants sont fous, ils chargent les troupes Orques qui sont en défense dans le village, correction assurée et effective trois unités au tas en un tour et quasiment plus d'aile gauche. Le reste fut pour Grunt Tsu une formalité : une charge de cavalerie balayant une catapulte et une unité de chars, les ogres et les orques noirs terminent de nettoyer l'aile gauche des Morts-Vivants.

Puis pour finir la bataille, une charge des ogres et des chevaucheurs de sangliers aidés du sort Waaagh balaye le sphinx et le squelette géant. Grunt Tsu est très content de ses troupes surtout de son héros (grand donneur d'ordre devant les dieux).

### Deuxième partie

Grunt Tsu attaque encore. Mais cette fois, il rencontre des Elfes. Mais une grosse colline boisée partiellement au centre va gêner une partie des mouvements de Grunt Tsu. Grunt Tsu déploie dans la plaine sa cavalerie, face à la colline boisée ses Orques Noirs et ses Ogres et sa piétaille dans un marais. La partie commence plutôt mal, la cavalerie n'avançant que d'une seule fois dans la plaine ; Grunt Tsu pendant ce temps arrive à avancer son géant et sa brigade d'Orques Noirs et d'Ogres de seulement 40 cm. Les Elfes manœuvrent un peu surtout pour mettre leur baliste à portée de tir des Chevaucheurs de sangliers. Grunt Tsu est impatient d'attaquer les Lanciers Elfes qui sont positionnés derrière la colline boisée. Mais manque de chance, Grunt Tsu coordonne mal ses attaques et son géant se retrouve seul face à l'armée Elfe : Un massacre ; un géant par terre pour rien. Le joueur Elfe rameute ses Heaumes d'argent au centre de la bataille. La brigade de cavalerie de Grunt Tsu ne bouge toujours pas ! Et Grunt Tsu rate encore ses ordres et offre sa brigade d'Ogres et de Orques Noirs aux Elfes : de nouveau un massacre. Le joueur Elfes contre toutes les attaques de Grunt Tsu. Grunt Tsu en colère ordonne une attaque suicide à ses chars Gobelins ainsi qu'à ses Chevaucheurs de loup.



Personnages Bretonniens par J. Desbordes

Cette charge a la chance d'être soutenue par les sorts de Waaagh des deux Chamans. Les pertes Elfes s'accumulent : 3 unités de lanciers, 1 unité de char puis une autre unité de char : la victoire semble à portée de main de Grunt Tsu, mais une charge de Heaumes d'argent balaye les chars Gobelins ainsi que les espoirs de Grunt Tsu. Grunt Tsu est fier de ses troupes qui ont vaillamment combattu face à un Elfe contrant toutes ses attaques.

### Troisième partie

Grunt Tsu est attaquant, il tombe face aux redoutables Bretonniens il envoie ses Orques Noirs et ses Ogres prendre le village où s'est rassemblée la piétaille Bretonnienne. Puis, la malchance étant sur les Orques, Grunt Tsu, à son premier jet de dés, fait 12. Résultat : couronne de commandement cassé et 100 points perdus pour la partie.

Les Bretonniens chargent mais pas très loin ce qui laisse le temps à Grunt Tsu de s'organiser un petit peu et de se placer face aux Bretonniens de belle manière.

Dans le village l'avantage tourne aux Ogres

qui balayent deux unités d'Hommes d'Arme et une de Paysans. Les Chevaucheurs de Sangliers se positionnent sur une colline douce mais la charge Bretonnienne se déchaîne balayant Géant et Chars Gobelins dans un déluge de fer. Les Chevaucheurs de Sangliers sont pris de flanc. Une unité accompagnée d'un Chaman est entièrement détruite, la deuxième unité où s'est réfugiée Grunt Tsu repousse vaillamment les Chevaliers Bretonniens. La contre attaque Orque s'organise et plusieurs unités de Chevaliers tombent sous les coups, une Enchanteresse sur Licorne passant par-là est tuée. Mais la dernière charge Bretonnienne brise les dernières unités Orques déjà très affaiblies. Grunt Tsu s'enfuit du champ de bataille en jurant qu'un jour les Bretonniens lui paieront cette défaite.

### Quatrième partie

Grunt Tsu est de nouveau attaquant, il est face à des Morts Vivants. La partie sera très rapide ; les Morts Vivants n'arrivent pas à bouger, deux charges de Chevaucheurs de Sangliers sur le flanc de l'armée Morts Vivants vont les ébranler sérieusement. Le Géant charge furieusement les Lanciers Squelettes (Grunt Tsu ayant raté son ordre mais ayant fait un 6 sur le tableau des gaffes du Géant : le Géant double sa distance de mouvement ainsi que ses attaques). L'armée des Morts Vivants est à une unité de la démoralisation ; Son Général sur Dragon charge avec son Géant Squelette le Géant Orque. Résultat des courses : un Géant Squelette mort, un Dragon mort, un Général Mort Vivant écrasé sous les pieds du Géant Orque. Grunt Tsu commence à penser que le tas d'os c'est plus comestible que les humains et que la prochaine fois il n'invitera que des armées composées d'os.



Lanciers Bretonniens par J. Desbordes

Ou comment bien utiliser les troupes de tir elfiques...

# Tactiques de tir Elfique

Pascal OLIVIER

A Warmmaster, pour la plupart des armées, le tir est surtout utilisé pour retarder ou rendre confus l'ennemi. La destruction d'une unité par le tir est rare, sauf en cas de batteries d'artillerie, qui restent peu mobiles. De plus le tir est moins intéressant contre certaines troupes (morts-vivants en particulier...).

En revanche les Elfes possèdent un potentiel destructeur au tir.

De par leur nature, les elfes excellent au tir. En effet ils bénéficient de 2 atouts pour rendre le tir très efficace :

- + 1 au tir pour toucher
- Le sort Feu céleste (l'unité tire 2 fois)

Les elfes possèdent 3 troupes qui peuvent tirer (excepté le dragon) :

- Les archers (infanterie)
- Les patrouilleurs (cavalerie)
- Les balistes à répétition (artillerie)

Chacune de ces troupes a un rôle bien particulier à tenir dans la bataille, que le général Elfes doit optimiser.

## 1) Les archers :

Troupe d'infanterie de défense par excellence, les archers doivent toujours être en brigades et soutenus par une unité de lancier. C'est une troupe solide et même la cavalerie adverse y laissera des plumes.

Je m'en sers pour protéger les flancs de mes balistes, ce qui permet d'augmenter la puissance de feu, en cas d'ennemi à portée.

Par contre, vu leur coût j'en prends un minimum (2 pour 1000 points 3 pour 2000 points).

Ne pas hésiter à utiliser **Feu Céleste (6 attaques à 3+ : ça fait mal !)**

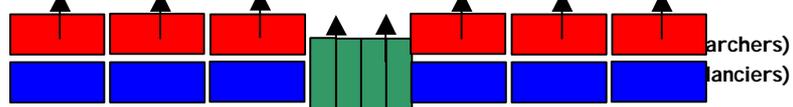
**Objectifs :** Défense essentiellement. Toute unité isolée -> en terrain difficile !

## 2) Les patrouilleurs :

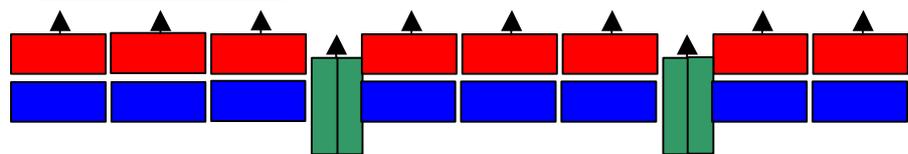
Troupe horriblement chère (pour 10 pts de plus on a un heaume d'argent(4+ en sauvegarde contre seulement 6+ pour les patrouilleurs) et très difficile à utiliser (éviter le corps à corps)

Inutile pour les parties à 1000 points, ils deviennent intéressants à partir de 2000 points, à condition d'en prendre plusieurs (minimum 2 voire 3)

### a) Brigade de Défense



### b) Brigade mixte d'attaque



### Leurs avantages :

- Portées de 30 cm (comme l'infanterie)
- Tirent sur 2 cm de front
- Touchent sur 3+
- Potentiel de mouvement de 30 cm
- Ne sont jamais poursuivis par l'infanterie

On a là une troupe mobile qui tire loin.

Je les utilise en brigade afin d'avoir une puissance de feu non négligeable sur l'infanterie faiblement armée (Hallebardier, Squelette, Orc...) ou l'artillerie :

Ex : **Une brigade de deux patrouilleurs plus un sort feu céleste réussi, fait 9 attaques à 3+ sur 12 cm de front.**

De quoi détruire de l'artillerie ou de l'infanterie, même en défense (touché sur 4+), grâce à la dispersion éventuelle (recul de plus du potentiel de mouvement). Et même si l'ennemi n'est pas dispersé vous avez de fortes chances de semer la pagaille dans ses rangs en dissociant les brigades et en rendant confus.

Peuvent être dévastateur au corps à corps face à de l'infanterie faible ou moyenne (Hallebardier, Maraudeurs, Orc, Gobelins, Squelette...)...

Une Brigade de 2 patrouilleurs chargés pourra effectuer, dans certains cas, **6 tirs de contre charge à 3+**

### Leurs inconvénients :

Par contre, ils sont inefficaces contre l'infanterie lourde (Nains, Guerrier du Chaos) qui dévient leurs tirs et contre la cavalerie lourde adverse (chevaliers) qui n'en fera qu'une bouchée.....

## 3) Baliste :

Artillerie de faible portée, le général ne doit pas hésiter à la faire avancer le plus possible pour effectuer un feu nourri sur l'adversaire.

La baliste ne doit avancer qu'en brigade avec de l'infanterie (archers en particulier) pour la protéger et légèrement en retrait par rapport au front de la brigade, afin de la protéger des tirs.

J'utilise deux types de brigades (cf. schémas) en 2000 points.

### a) Les deux balistes sont en brigades

Brigade de défense pas facile à manœuvrer (6 unités). Le mieux c'est de les positionner sur une colline.

Même les volants hésiteront à charger cette formation : 12 tirs de contre charge à 3+ : Une moyenne de 8 touches !

Par contre, la cavalerie lourde n'hésitera pas à charger au centre et détruira les deux balistes et prendra l'infanterie de flanc par poursuite : On s'en relève pas !

### b) Brigade mixte :

Brigade d'attaque : Plus facile à manœuvrer (8 unités qui bougent en alterné 4 par 4 : 2 archers, 1 baliste et 1 lancier d'abord, le reste ensuite)

La formation est impressionnante et a un effet psychologique certain sur l'adversaire.

La formation doit avancer avec circonspection, un flanc protégé par le bord de table l'autre par des volants ou de la cavalerie.... Un vrai rouleau compresseur...

Jack Desbordes nous présente les différentes listes d'armée Hauts-Elfes conçues en fonction des différentes provinces d'Ulthuan.

# Les Armées d'Ulthuan

**Jack DESBORDES**

## Ulthuan

La race elfique vit le jour sur l'immense île d'Ulthuan. Son

histoire, fort riche, est une tragédie qui s'enrichit chaque jour du sang des héros. Les hautains Haut-Elfes vivent dans plusieurs royaumes fédérés par le Roi Phœnix. Chaque royaume elfique dispose de sa propre force militaire, mais la force principale d'Ulthuan réside dans ses soldats citoyens. Ainsi chaque armée elfique a une base de troupes inamovibles composées de lanciers et d'archers.

## Eataine

Royaume de l'actuel Roi Phœnix Finubar le Voyageur, Eataine est considéré comme le premier royaume elfique. La tour scintillante, un grand phare, guide les bateaux cherchant l'entrée du détroit de Lothern. Cette langue de mer est le seul passage maritime permettant d'accéder à la Mer Intérieure. La cité de Lothern, merveille architecturale, possède trois magnifiques portes successives défendant le chenal. La garde maritime de Lothern est chargée de défendre les portes et de fournir un équipage de guerre aux navires elfiques. La capitale d'Ulthuan ne tomba jamais entre les mains des elfes noirs malgré plusieurs sièges.

Au nord de la ville, sur une péninsule de la Mer intérieure se dresse le temple d'Assuryan. Il abrite les redoutables Gardes Phœnix, protecteurs des Rois Phœnix et gardien de leur élection.

Lorsqu'un Roi meurt, son successeur doit traverser la flamme sacrée d'Assuryan, comme le fit Aenarion, le premier roi phœnix afin de sauver Ulthuan des griffes du Chaos naissant. Malekith en voulant traverser les flammes pour usurper le pouvoir fut damné à jamais et vit son corps horriblement mutilé.

Le roi Phœnix s'unit à la reine éternelle. De cette union naîtra la future reine éternelle; En effet si les rois sont élus et choisis par les flammes, les reines éternelles se transmettent le pouvoir de mère en fille.

L'armée d'Eataine comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	2/-	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/-	1
Garde maritime de Lothern	Infanterie	3/1	3	5+		3	90	1/-	2
Garde Phœnix	Infanterie	4	3	5+		3	100	-/1	3
Heaume d'argent	Cavalerie	3	3	4+		3	110	-/2	
Chars	Char	3	3	5+		3	95	-/1	
Grands Aigles	Monstre	2	3	6+		3	70	-/1	4
Balistes à répétition	Artillerie	1/3	2	-		2	65	1/2	5
Général	général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Mage	Sorcier				8		85	-/1	6
Aigle Géant	Monture	+1					+20	-/1	7
Griffon	Monture	+2					+80	-/1	8

- 1) les archers Hauts-Elfes ont un bonus de +1 au tir
- 2) Les Gardes maritimes sont la milice de citoyens de Lothern et constituent une force de base toujours entretenue. Ils sont capable de combattre sur terre et sur les vaisseaux Elfes. Portée 30 cm, touchent sur 3+ au tir.
- 3) Les gardes du Sanctuaire d'Asuryan et par instants du Roi Phœnix. Les Gardes Phœnix ne profèrent aucun mot, il est interdit à celui qui a vu les secrets d'en parler, et tous ont fait vœu de silence. Au combat ils s'avancent dans un silence mystérieux, Ceci est déroutant et provoque la peur dans les unités ennemies. Les adversaires des gardes phœnix perdent une attaque par élément au contact lors du premier round de combat.

- 4) Vol
- 5) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.
- 6) les mages peuvent relancer un jet de sort raté.
- 7) Vol
- 8) Vol, terreur



## Caledor

Autrefois, Caledor fut l'un des rares royaumes à tenir face à la montée du Chaos (-5000 AS). Et pour cause. En ces temps reculés, les dragons volaient au-dessus des volcans en éruption de cette région volcanique. Les Prince Dragons, montés sur leurs monstres, étaient presque invincibles.

Et volcans et dragons s'endormirent. Aujourd'hui, il est difficile de réveiller un Dragon. Les Prince dragons chevauchent de plus en plus souvent de simples coursiers elfiques.

L'enclume de vaul au sud est construite aux pieds d'un énorme volcan; Les prêtres du dieu forgeron ont fait vœu de cécité afin de se rapprocher du savoir de leur dieu. Vaul s'opposa un jour à Khaine, il en sortit mutilé et aveuglé, il doit depuis forger éternellement les armes de Khaine pour sa lutte perpétuelle contre Slaanesh.

L'armée de Caledor comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	2/-	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/-	1
Chevaliers de Caledorn	Cavalerie	3	3	4+		3	135	-/1	2
Ecuyers de Caledorn	Cavalerie	3	3	4+		3	120	-/1	3
Heaumes d'argent	Cavalerie	3	3	4+		3	110	-/3	
Chevaucheur de Dragon	Monstre	6/3	6	4+		1	350	-/1	4
Balistes a répétition	Artillerie	1/3	2			2	65	-/1	5
Général	Général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Mage	Sorcier				8		85	-/1	6
Dragon	Monture	+3/3				1	100	-/1	7

- |   |  |
|---|--|
| 1) les archers Hauts-Elfes ont un bonus de +1 au tir  | 4) Terreur, souffle, vol, blessure grave           |
| 2) Chevaliers de Caledorn : ils sont insensibles a la Terreur et sont considérés comme des chars pour le bonus de charge. | 5) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.         |
| 3) Ecuyer de Caledorn : ils sont insensibles a la Terreur   | 6) les mages peuvent relancer un jet de sort raté. |
|   | 9) Terreur, souffle, vol                           |

## Saphery

Les plus grands mages d'Ulthuan sont formés au cœur de ce royaume. Au centre de cette contrée se dresse la magnifique tour d'Hæth. Sa réalisation allia hardiment la magie et le génie architectural des elfes pour réaliser cette immense flèche blanche fendant le ciel. Seuls les elfes attirés par la recherche de la vérité et non par le pouvoir personnel peuvent atteindre les stades ultime de la connaissance. L'école de Haute Magie est dirigée par Téclis, le célèbre héros, et contient tout le savoir d'Ulthuan.

Les maisons des princes de Saphery abritent toutes un cabinet d'étude de la magie. les troupes de Saphery sont nombreuses; puissamment épaulée par les maîtres des épées responsables de la sécurité de l'école du savoir.

Lors de la grand incursion du Chaos c'est à Saphéry, dans la Plaine de Finuval, que les Elfes Noirs et leurs alliés du Chaos furent vaincus.

L'armée de Saphery comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	2/-	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/-	1
Maîtres des Epées de Hoeth	Infanterie	5	3	5+		3	120	1	2
Apprentis de Hoeth	Infanterie	4	3	5+		3	90	1	
Heaumes d'argent	Cavalerie	3	3	4+		3	110	-/2	
Grands Aigles	Monstre	2	3	6+		3	70	-/1	3
Balistes a répétition	Artillerie	1/3	2			2	65	-/1	4
Général	général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Mage	Sorcier				8		85	-/1	5
Aigle Géant	Monture	+1					+20	-/1	6
Griffon	Monture	+2					+80	-/1	7

- |  |  |
|--|--|
| 1) les archers Hauts-Elfes ont un bonus de +1 au tir   | 4) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.         |
| 2) Gardiens mystiques des connaissances de la Tour Blanche de Hoeth. Les Maîtres d'Epée sont entraînés au maniement des grandes épées et sont même capables de détourner les tirs dirigés contre eux. Quand ils subissent un tir sur leur front ils gagnent +1 à leur sauvegarde d'armure. | 5) les mages peuvent relancer un jet de sort raté. |
|  | 6) Vol   |
| 3) Vol   | 7) Vol, terreur                                    |

## Avelorn

Les forêts d'Avelorn abritent la cour de la Reine Eternelle. Protégée par ses demoiselles d'honneur, vierges guerrières, elle dirige avec le roi Phœnix Ulthuan. Alarielle est la reine actuelle. comme toutes celles de sa lignée, et ce depuis la nuit des temps, elle tire son pouvoir d'Isha.

Le Val de Gaen est le temple de la déesse. Avelorn est aussi connue pour les magnifiques jardins qu'entretiennent des hommes arbres.

L'armée d'Avelorn comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	2/-	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/-	1
Demoiselles d'honneur	Infanterie	3/1	3	5+		3	90	-/2	2
Patrouilleurs	Cavalerie	3/1	3	6+		3	110	-/2	3
Licornes	Cavalerie	3	3	6+		3	90	-/1	4
Balistes a répétition	Artillerie	1/3	2			2	65	-/1	5
Grands Aigles	Monstre	2	3	6+		3	70	-/1	6
Hommes-Arbres	Monstre	6	6	4+		1	185	-/1	7
Général	Général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Alarielle	Héros	+0			8	1	100	1 unique	8
Mage	Sorcier				8		85	-/1	9
Aigle Géant	Monture	+1					+20	-/1	10
Griffon	Monture	+2					+80	-/1	11

- 1) les archers Hauts-Elfes ont un bonus de +1 au tir
- 2) La Reine éternelle est toujours accompagnée par sa garde de demoiselles d'honneur. Placer une unité de demoiselles d'honneur avec la Reine éternelle. La reine éternelle ne peut donner des ordres qu'aux demoiselles d'honneur et ce déplace avec l'unité qu'elle a rejointe. Quand les demoiselles d'honneur sont accompagnée par la Reine éternelle elles sont immunisées à la Terreur. Elles ont un bonus de +1 au tir
- 3) Portée 30 cm, +1 pour toucher.
- 4) les Licornes peuvent dissiper un sort par tour : jeter 1d6, dissipation si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté du sort. L'unité est soclée comme de la cavalerie et considère les bois comme du terrain normale.
- 5) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.
- 6) Vol
- 7) Blessures sévères; Terreur; jamais repoussé

- 8) Alarielle, Reine éternelle d'Averlorn : elle doit obligatoirement rejoindre une unité de Demoiselles d'Honneur lors de la phase de mouvement des personnages. Une fois par partie toute unité amie à 20cm de la Reine éternelle peut ajouter +1 attaque par socle. Elle inflige la Terreur aux unités du chaos, aux trolls et aux ogres. Face aux monstres la Reine éternelle donne un bonus de +1 pour les toucher, et divise le total des attaques du monstre par 2. La Reine éternelle porte le bâton d'Avelorn lui permettant de lancer des sort comme un mage elfe (mais elle ne peut pas relancer ses tentatives ratées).
- 9) les mages peuvent relancer un jet de sort raté.
- 10) vol
- 11) Vol, terreur

Les unités de demoiselles d'honneurs peuvent avoir deux objets magiques particulier (un seul par unité) :

La Bannière d'Avelorn (50 pts) : Toute unité ennemie chargeant les vierges perd son bonus de charge et de poursuite tant que le premier socle n'a pas été éliminé.

La Corne d'Isha (20 pts) : une fois par partie les vierges peuvent doubler leurs attaques au tir ou rajouter une attaque par élément au corps à corps.



## Ellyrion

Les éleveurs d'Ellyrion dressent dans les grasses prairies du royaume intérieurs les montures les plus belles et les plus dociles. Le peuple d'Ellyrion est nomade, préférant parcourir les pâturages et les cols des Monts Annuli, plutôt que de vivre dans des cités. La capitale du royaume ne joue qu'un rôle stratégique et administratif.

Il existe cependant de nombreux châteaux en Ellyrion, gardés par de nobles Heaumes d'Argent et les rapide patrouilleurs Ellyriens.

L'armée d'Ellyrion comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	1/3	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/3	1
Heaumes d'argent	Cavalerie	3	3	4+		3	110	-/-	
Grands patrouilleurs	cavalerie	3/1	3	5+		3	130	-/1	2
Patrouilleurs	Cavalerie	3/1	3	6+		3	100	1/-	3
Chars	Char	3	3	5+		3	95	-/1	
Grands Aigles	Monstre	2	3	6+		3	70	-/1	4
Baliste a répétition	Artillerie	1/3	2			2	65	-/1	5
Général	général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Mage	Sorcier				8		85	-/1	6
Aigle Géant	Monture	+1					+20	-/1	7
Griffon	Monture	+2					+80	-/1	8

- 1) les archers Haut elfes ont un bonus de +1 au tir
- 2) bonus de +1 pour toucher au tir, sans peur.
- 3) Bonus de +1 pour toucher au tir.
- 4) Vol

- 5) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.
- 6) les mages peuvent relancer un jet de sort raté.
- 7) Vol
- 8) Vol, terreur.

## Yvresse

Le royaume d'Yvresse, est composé de forêts et de plaines et est bordé par les montagnes à l'ouest et les îles mouvantes à l'est. Il fut le lieu d'une invasion de gobelins menée par Grom la Panse il y a un siècle de cela. Tor Yvresse fut sauvée grâce à l'arrivée d'Etharion qui défit les gobelins et rétablit au prix de lourds sacrifices les monolithes de drainage de magie brisés par les gobelins.

La population de ce royaume est en profond déclin, et les cités ne sont plus que l'ombre de ce qu'elles étaient. Cependant, les princes d'Yvresse peuvent encore compter sur l'aide de nombreux citoyens soldats et en particulier sur la pique introduite par Etharion.

L'armée d'Yvresse comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	2/-	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/-	1
Piquiers Elfes	infanterie	3	3	5+		3	85	-/-	2
Heaumes d'Argent	Cavalerie	3	3	4+		3	110	-/3	
Chars	Char	3	3	5+		3	95	-/1	
Balistes a répétition	Artillerie	1/3	2			2	65	-/1	3
Grands aigles	Monstre	2	3	6+		3	70	-/1	4
Général	général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Mage	Sorcier				8		85	-/1	5
Aigle Géant	Monture	+1					+20	-/1	6
Griffon	Monture	+2					+80	-/1	7

- 1) les archers Hauts-Elfes ont un bonus de +1 au tir
- 2) Les piquiers situés directement derrière un socle en mêlée combattent avec la moitié de leurs attaques arrondie à l'inférieur et n'apportent pas de soutien. Ceci est valable tant qu'ils ne sont pas en terrain difficile et qu'il n'ont pas reculé et qu'ils ne chargent pas.
- 3) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.

- 4) Vol
- 5) les mages peuvent relancer un jet de sort raté.
- 6) Vol
- 9) Vol, terreur

## Tiranoc

A la fin du règne d'Aenarion, le royaume de Tiranoc était florissant. Ses auriges traversaient les vastes étendues de cette contrée. Les navigateurs fondaient de lointaines colonies; Dans les ports de tiranoc des navires chargés d'or et de gemmes déchargeaient leur inestimable marchandise.

Lors de la Déchirure, la moitié des terres furent submergées par les flots; et des milliers d'Elfes périrent. Et même si depuis le royaume fut reconstruit, jamais il n'a reconquis sa gloire passée.

L'armée de Tiranoc comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	2/-	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/-	1
Chars Lourds	Char	3/1	3	5+		3	120	-/-	1
Chars	Char	3/1	3	6+		3	95	1/-	1
Grands Aigles	Monstre	2	3	6+		3	70	-/1	2
Balistes a répétition	Artillerie	1/3	2			2	65	-/2	3
Général	général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Mage	Sorcier				8		85	-/1	4
Aigle Géant	Monture	+1					+20	-/1	5
Griffon	Monture	+2					+80	-/1	6

1) les archers Hauts-Elfes ont un bonus de +1 au tir

2) Vol

3) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.

4) les mages peuvent relancer un jet de sort raté.

5) Vol

6) Vol, Terreur

## Chrace et Cothique

Ces deux royaumes du Nord, principalement forestiers, sont peuplés de robustes elfes.

Chrace est le pays des Lions Blancs. Ces magnifiques félins sont un symbole de puissance; Pour devenir un guerrier lion blanc, un jeune elfe doit en tuer un à mains nues. Les guerriers lions blancs sauvèrent le troisième roi phénix d'un attentat. Depuis, ils sont les protecteurs attirés de nombreux princes.

Cothique doit régulièrement affronter les pirates nordiques et les monstres marins.

Les armées de Chrace et Cothique comprendra les troupes suivantes :

TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Lanciers	Infanterie	3	3	5+		3	60	2/-	
Archers	Infanterie	3/1	3	6+		3	75	1/-	1
Lions Blancs	Infanterie	4	3	5+		3	120	-/1	2
Apprentis Lions Blancs	Infanterie	4	3	5+		3	100	-/1	
Forestiers	Infanterie	3/1	3	6+		3	80	-/2	3
Grands Aigles	Monstre	2	3	6+		3	70	-/1	4
Balistes a répétition	Artillerie	1/3	2			2	65	-/1	5
Général	général				10	1	150	1	
Héros	Héros				8		80	-/1	
Mage	Sorcier				8		85	-/1	6
Aigle Géant	Monture	+1					+20	-/1	7
Griffon	Monture	+2					+80	-/1	8

1) les archers Hauts-Elfes ont un bonus de +1 au tir

2) Les Lions Blancs sont la garde personnelle du Roi Phœnix et l'accompagne en temps de guerre. Ce sont des guerriers féroces et habiles dans l'utilisation de leurs grandes haches, ils sont farouchement loyaux à leur Roi. Si les Lions Blancs sont conduits par le Général de l'armée (Le Général doit rejoindre l'unité ou une brigade de lion blanc et d'apprentis lions blancs) les Lions Blancs obéiront automatiquement au premier ordre du Général. Les Lions Blancs ont développé des habiletés spéciales avec leurs haches pour perturber l'aptitude au combat de leurs ennemis. Ainsi quand ils sont chargés de face l'unité ennemie perd son bonus de charge et quand les Lions Blancs chargent, l'unité adverse perd une attaque dans le premier round de combat.

3) les archers Haut-Elfes ont un bonus de +1 au tir, les forestiers ne sont pas affectés par le malus de terrain difficile s'ils sont dans un bois.

4) Vol

5) Portée 40 cm, bonus de +1 pour toucher.

6) les mages peuvent relancer un jet de sort raté.

7) Vol

8) Vol, terreur

## Nagarythe, Le Pays des Ombres

Aenarion fonda à Nagarythe sa cour. Sa femme Morathi introduisit le Culte du Plaisir de Slaanesh à Ulthuan. Leur fils Malekith usa de cette secte pour s'attirer la sympathie des elfes; et lors de son coup d'état au temple d'Assuryan, il faillit prendre le pouvoir. Il s'ensuivit une terrible guerre civile et la Déchirure. Aujourd'hui, les Elfes Noirs revendiquent leur ancien royaume. Les guerriers fantômes appartiennent à la seule maison qui resta fidèle au roi phœnix. Elle mène une lutte perpétuelle contre les Elfes Noirs et sont passés maîtres dans la guérilla.



TROUPE	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd.	Taille	Coût	Min / Max	Note
Guerriers Fantômes	Infanterie	3/1	3	/		+1	30	-/-	1

- 1) Guerriers fantômes : ce qui reste des fiers elfes de Nagarythe restés fidèles aux Hauts-Elfes. Peu nombreux les Guerriers Fantômes sont les maîtres du coup de main. Les Guerriers Fantômes agissent soit comme des tirailleurs pour les unités d'infanterie (voire la listes d'armée de l'Empire) soit en unité indépendante de 1 socle qui fonctionnent comme la cavalerie pour les poursuites et possèdent une armure de 5+. Cependant ils ne rentrent pas en compte dans le point de rupture de l'armée.



Les Hauts-Elfes sont de puissants guerriers et leurs héros sont redoutés dans tout le Vieux Monde.

# Champions d'Ulthuan

### Jacques Desbordes

Les personnages classés *Général/Héros* peuvent être employés comme généraux ou héros, s'il sont employés comme héros leur commandement subit un malus de -1 et leur coût est diminué de 30 points.

Un seul personnage spécial est possible par tranche de 2000 points.

Un personnage spécial prend la place du personnage normal dont il remplace la fonction (par exemple si Télecis est utilisé comme mage dans une armée de 2000 points il ne peut y avoir qu'un seul autre mage).

Certains personnages peuvent être obligatoires en fonction de l'armée elfe jouée (voir les *Armées d'Ulthuan* dans ce même numéro).

Si un personnage possède l'équivalent de l'Orbe de Majesté et qu'il est utilisé comme héros, il peut juste relancer un ordre raté (pas de réussite automatique).

#### 1- Alith Anar, Le Roi fantôme

Souverain de Nagarythe Alith porte la Couronne des ombres qui lui permet de se redéployer à 45 cm si une unité adverse le contact. Si Alith est avec une unité d'archers il emploie son Arc de la Lune et ajoute une attaque de tir supplémentaire à l'unité d'archers. Si Alith est utilisé une unité d'archers et tous les guerriers fantômes peuvent être déployés secrètement dans un élément de terrain situé à au moins 20 cm de la zone de déploiement adverse. Cette unité sera dévoilée si une unité tente de traverser le terrain (celle-ci s'arrête à l'entrée du terrain et devra recevoir un ordre pour charger les archers) ou au choix du joueur Haut-Elfe dans n'importe quel tour.

#### 2- Eltharion le Sinistre

Eltharion monte son Griffon *Ouragan*, il peut donc voler et cause la Terreur. Eltharion hait tous les gobelins, les unités sous ces ordres doivent charger par initiative et poursuivre les unités de goblin.

Eltharion possède les objets magiques suivant : Croc d'acier (qui est considéré comme une épée de puissance), Heaume d'Yvresse (qui est considéré comme une

Personnage	Type	Att.	Cmd.	Coût	Min/Max	Note
<b>Alith Anar - Roi Fantôme</b>	Général/Héros	+2/1	10	185	U	1
<b>Eltharion le Sinistre</b>	Général/Héros	+4	10	315	U	2
<b>Belannaer</b>	Mage	+1	8	140	U	3
<b>Tyrion Prince Haut-Elfe</b>	Général/Héros	+4	10	225	U	4
<b>Télecis</b>	Mage	+0	8	160	U	5
<b>Imrik</b>	Général/Héros	+6/3	10	260	U	6
<b>Alarielle Reine d'Averlorn</b>	Héros	+0	10	250	U	7

Orbe de Majesté),

Talisman de Hoeth (Eltharion est considéré comme un mage Haut elfe mais ne peut pas relancer ses tentatives ratées).

#### 3- Belannaer Seigneur Mage de Heth

Peut seulement être utilisé si l'armée inclut les Maîtres des Epées de Hoeth. Belannaer est un Seigneur mage, il a +1 à tous ces jets de magie. De plus Belannaer est équipé d'un parchemin de dissipation.

#### 4- Tyrion Prince Haut-Elfe

Un guerrier puissant, incomparable dans le corps à corps. Avec son épée runique Croc du Soleil Tyrion inflige la Terreur. De plus Tyrion possède une Orbe de Majesté.

#### 5- Télecis, Seigneur-Mage Haut-Elfe

Seigneur-Mage Haut Elfe, Télecis a un bonus de +1 à tous ses jets de sort en plus de la capacité de relancer les sorts ratés. De plus Télecis dissipe un sort adverse sur 4+.

#### 6- Imrik, Seigneur des Dragons

Imrik monte un Dragon et donc vole et cause la Terreur. une fois par partie Imrik peut souffler dans la corne du Dragon augmentant les attaques de son dragon de +1d3.

#### 7- Alarielle, Reine éternelle d'Averlorn

elle doit obligatoirement rejoindre une unité de Demoiselles d'Honneur lors de la phase de mouvement des personnages. Une fois par partie toute unité amie à 20cm de la Reine éternelle peut ajouter +1 attaque par socle. Elle inflige la Terreur aux unités du chaos, aux trolls et aux ogres. Face aux monstres la Reine éternelle donne un bonus de +1 pour les toucher, et divise le total des attaques du monstre par 2. La Reine éternelle porte le bâton d'Averlorn lui permettant de lancer des sort comme un mage elfe (mais elle ne peut pas relancer ses tentatives ratées).



Brigade d'Archers d'Ulthuan par A. Ponte

# Jeu en Solitaire

Il est parfois difficile de mettre la main sur un adversaire, pour palier ce manque la Tribune du Maître de Guerre vous propose ces quelques règles...

**François Bruntz - Marc Adda  
Dominique Morival**

Quel joueur de Warmaster n'a pas affronté l'éternel problème du manque d'adversaire ?

Les règles qui suivent n'ont pas la prétention de remplacer les parties normales de Warmaster mais seulement de permettre à chacun de pousser ses figurines sur le champ de bataille où il veut et quand il veut...

Dans les règles qui suivent on appellera le joueur "Joueur Actif" et son adversaire virtuel "Joueur Virtuel".

Le Joueur Actif contrôle une petite force armée qui doit faire face à la multitude de ses adversaires. Ces derniers agissent en hordes et n'ont pas vraiment de commandement centralisé leur permettant de mettre en place des stratégies élaborées. Notez que pour ces raisons nous considérons que l'armée du Joueur Virtuelle ne peut appartenir qu'aux Orques & Gobelins, Morts-Vivants ou hordes du Chaos. Les autres races sont trop civilisées (ou pas encore disponibles à Warmaster) pour fonctionner ainsi.

### Préparation

Le Joueur Actif détermine la taille de son armée.

La Réserve du Joueur Virtuel doit être égale au double de la taille de l'armée du Joueur Actif. Cette Réserve doit respecter les règles de Min/Max de l'armée mais elle ne doit pas comporter de personnage.

### Déploiement

Le Joueur Actif se déploie en premier dans sa zone de déploiement.

Le Joueur Virtuel va déployer ses troupes au fur et à mesure de la partie.

Le Joueur Virtuel gagne automatiquement l'initiative au premier tour.



Chars Hauts-Elfes par Antonio Ponte

### Tour du Joueur Virtuel

#### Début du tour du Joueur Virtuel

Les unités qui sont au Cimetière sont transférées dans la Réserve.

On lance 1d6 par tranche de 1000 points pour déterminer le nombre d'unités qui entrent en jeu.

1d6	Résultat
1-2	1 unité de base
3	2 unités de base
4	1 unité de base + 1 unité d'élite
5	2 unités de base + 1 unité d'élite
6	2 unités de base + 1 unité except.

Pour chaque unité on détermine son type en lançant 1d6 sur le tableau correspondant à sa race. Attention, si le résultat donne une unité non disponible dans la Réserve alors le d6 doit être relancé une deuxième fois. Si la deuxième tentative redonne une unité non disponible alors l'unité ne peut pas être déployée.

### Identification des Orques

#### UNITES DE BASE

1d6	Résultat
1-3	Bande de Gobelins
4-6	Guerriers Orques

#### UNITES D'ELITE

1d6	Résultat
1	Orques Noirs
2	Trolls
3	Ogres
4	Chevaucheurs de Sangliers
5	Chevaucheurs de Loups
6	Chars Gobelins

#### UNITES EXCEPTIONNELLES

1d6	Résultat
1-3	Géant
4-6	Lance-Rocs

### Identification des Morts-Vivants

#### UNITES DE BASE

1d6	Résultat
1-3	Lanciers Squelettes
4-6	Archers Squelettes

### UNITES D'ELITE

#### 1d6 Résultat

1-2	Cavaliers
3	Chars
4	Charognards
5	Catapulte à Crânes
6	Balistes

### UNITES EXCEPTIONNELLES

#### 1d6 Résultat

1-3	Géant Squelette
4-6	Sphinx



Sphinx par A. Ponte

## Identification du Chaos

### UNITES DE BASE

#### 1d6 Résultat

1-3	Maraudeurs
4-5	Guerriers du Chaos
6	Chiens du Chaos

### UNITES D'ELITE

#### 1d6 Résultat

1-2	Cavaliers Maraudeurs
3	Trolls
4	Ogres
5	Harpies
6	Chars

### UNITES EXCEPTIONNELLES

#### 1d6 Résultat

1-3	Chevaliers du Chaos
4-6	Dragons-Ogres

Les unités sont déployées dans la zone de déploiement face aux unités ennemies les plus proches.

## Règles de réaction des unités du Joueur Virtuel

Les unités du Joueur Virtuel sont activées de la plus proche d'une unité ennemie à la plus éloignée.

A noter que les unités n'ont pas de personnage pour les commander : chaque unité possède sa propre valeur de commandement comme suit :

### ORQUES & GOBELINS

#### Unité Cmd

Bandes de Gobelins	7
Guerriers Orques	8
Orques Noirs	8
Trolls	8
Ogres	8
Chevaucheurs de Sangliers	8
Chevaucheurs de Loups	7
Chars Gobelins	7
Géant	8
Lance-Rocs	7

### MORTS-VIVANTS

#### Unité Cmd

Lanciers Squelettes	8
Archers	8
Cavaliers	8
Chars	9
Charognards	8
Catapulte à Crânes	8
Balistes	8
Géant Squelette	9
Sphinx	9

### CHAOS

#### Unité Cmd

Maraudeurs	8
Guerriers du Chaos	9
Chiens du Chaos	8
Cavaliers Maraudeurs	8
Trolls	9
Ogres	9
Harpies	9
Chars	9
Dragons Ogres	9
Chevaliers du Chaos	9

Lors de la phase de mouvement, les unités reçoivent des ordres en fonction de leur valeur de commandement. Le test s'effectue presque normalement : les malus de distance de commandement sont ignorés et le malus subi pour des ordres consécutifs est de -2 par ordre supplémentaire et non pas -1.

Lorsqu'une unité reçoit un ordre avec succès, elle doit agir selon les règles suivantes :

L'unité se déplace vers l'unité ennemie la plus proche en ligne de vue afin de l'engager au corps à corps. Le déplacement se fait par le plus court chemin possible. Si aucune unité ennemie n'est en ligne de vue alors l'unité se déplace vers le corps à corps le plus proche : les unités d'infanterie se plaçant en soutien des unités alliées engagées au corps à corps, les autres s'arrêtant à 1cm du combat. L'artillerie et les troupes de tir se déplacent de façon à toujours être à

portée et en ligne de vue de l'unité ennemie la plus proche.

Si l'unité n'est pas engagée en corps à corps, elle fait feu vers l'unité ennemie la plus proche.

L'unité charge toujours par initiative sauf si une règle spéciale l'en empêche.

## Gestion des corps à corps

### Engagement

Une unité ne cherchera pas à attaquer le flanc ou l'arrière de l'ennemi et le contactera de front sauf si sa position initiale rend d'office une charge de flanc ou d'arrière possible.

Si l'ennemi est déjà engagé de front et qu'aucun autre ennemi ne se trouve à portée de charge alors l'unité doit tenter de manoeuvrer pour attaquer de flanc.

### Distribution des attaques

Chaque socle de l'unité doit frapper de préférence le socle qui lui fait face.

### Détermination des pertes

Les socles perdus lors des corps à corps doivent être retirés aléatoirement.

### Poursuite & Avance

Pour déterminer si une unité poursuit son adversaire ou avance dans un nouveau combat, effectuer un test de commandement (en ignorant le malus du à la présence d'une unité ennemie à moins de 20cm) : si le test est réussi l'unité poursuit sinon elle recule du minimum obligatoire.

Toute unité du Joueur Virtuel qui est détruite est placée dans le Cimetière.



Héros Nain par A. Ponte



## Règles optionnelles

### Gestion des personnages

Pour ajouter un peu de piment il est possible de déployer des personnages dans l'armée du Joueur Virtuel. Ils devront respecter les règles suivantes.

Les personnages font partie de la Réserve et leur nombre doit respecter les Min/Max de l'armée du Joueur Virtuel. Il ne peut y avoir de Général.

Au début du tour du Joueur Virtuel, pour chaque Unité d'Elite ou Unité Exceptionnelle déployée, lancer 1d6. Sur un 5 ou un 6 l'unité est déployée avec un personnage déterminé par les tables des personnages de l'armée concernée. Si le personnage désigné n'est pas disponible alors aucun personnage n'est déployé.

#### PERSONNAGES ORQUES & GOBELINS

##### 1d6 Race

- 1-3 Gobelins
- 4-6 Orque

##### 1d6 Type

- 1-3 Héros
- 4-6 Chaman

##### 1d6 Monture

- 1-3 Aucune
- 4-5 Char
- 6 Wyvern

#### PERSONNAGES MORTS-VIVANTS

##### 1d6 Monture

- 1-3 Aucune
- 4-5 Char
- 6 Dragon-Zombie

*Note : Le personnage est obligatoirement un Prêtre-Liche.*

#### PERSONNAGES DU CHAOS

##### 1d6 Type

- 1-3 Héros
- 4-6 Sorcier

##### 1d6 Monture

- 1-4 Aucune
- 5-6 Dragon du Chaos

Le personnage est déployé avec l'unité concernée et ne la quitte jamais même pendant la phase d'ordre. Une unité ne peut pénétrer sur un terrain qui est interdit au personnage qui l'accompagne.

Si l'unité est repoussée ou doit battre en retraite sur un terrain interdit au personnage alors ce dernier est détruit.

Si la valeur de commandement du personnage est plus importante que celle de l'unité qui l'accompagne alors elle la remplace. Le personnage apporte normalement ses boni de tir ou de corps à corps.

Les Chamans et autres Sorciers peuvent lancer des sorts normalement.

Lors de la phase de tir, avant que les tir aient lieu, lancer 1d6 pour chaque sorcier du Joueur Virtuel.

Sur un résultat de 5 ou 6 le sorcier ne lance aucun sort. Sur un résultat de 1 à 4 le sorcier lance le sort correspondant dans la liste de sorts de son armée (1 = premier sort de la liste, 2 = deuxième sort, etc.). Tout sort de contact ou apportant des boni (en corps à corps, tir ou mouvement) doit être lancé au bénéfice de l'unité qu'il accompagne, tout sort d'attaque à distance doit être lancé contre l'unité ennemie la plus proche.

Tout personnage détruit est placé dans le Cimetière.

## Scénarii de Bataille

### Choute Vem Eup!

Une fois encore le Seigneur de Guerre Orque Noir Choute Vem Eup avait levé une puissante Waaagh! Les peaux-vertes avaient déferlé sur l'Empire pour ensuite se diriger vers un antique temple Haut-Elfe. Les guerriers d'Ulthuan furent rassemblés pour tenter d'enrayer l'avance des hordes Orques & Gobelins mais leurs efforts furent vains : l'armée Haut-Elfe

fut défaite et ses survivants battirent en retraite, pourchassés par les forces de Choute Vem Eup.

Acculés, les guerriers Elfes menèrent un dernier baroud d'honneur avant de disparaître sous la masse de leurs ennemis.

Ce scénario vous permet de revivre les derniers instants des guerriers Hauts-Elfes face aux hordes de Choute Vem Eup.

Le Joueur Actif prend le commandement des derniers survivants Hauts-Elfes.

Le Joueur Virtuel contrôle les hordes d'Orques & Gobelins.

Le champ de bataille est mis en place aléatoirement. Les Hauts-Elfes se déploient en premier.

La partie se termine lorsque la dernière unité Haut-Elfe est détruite. L'objectif du Joueur Actif est de détruire un maximum de peaux-vertes. D'autres parties peuvent ainsi être jouées pour améliorer son score.

Bien entendu ce "scénario" peut-être joué avec d'autres armées.

### Ne réveillez pas un mort qui dort...

Cela faisait des siècles que Sethep, la Cité du Haut Soleil, n'avait pas résonné des voix des vivants. Lors de sa période glorieuse, alors que Khemri n'était pas encore le royaume de la mort, la réputation de la bibliothèque de Sethep avait fait le tour du Vieux Monde et nombreux étaient les érudits à faire un long voyage pour pouvoir en découvrir les richesses. Mais cette époque était terminée depuis très longtemps lorsque le corps expéditionnaire impérial troubla le repos de la cité.



Orques Noirs par A. Ponte

Placé sous les ordres du comte Bonastein, le mage-érudit Von Treil effectua de rapides recherches pour enfin découvrir le but de l'expédition : un antique grimoire dont le mythe attribuait l'origine à Nagash lui-même.

Mais le grimoire était protégé par d'anciens sortilèges qui furent réactivés lorsque l'armée impériale quitta Sethep. Des hordes de Morts-Vivants se levèrent sur le chemin des troupes de Bonastein. Les Morts-Vivants semblaient attirés par le grimoire et n'étaient visiblement pas guidés par les habituels Prêtres-Liches de Khemri mais leur nombre était immense et les hommes de l'Empire furent bientôt submergés.

Seuls une dizaine de rescapés revint à Altdorf. Parmi eux se trouvait Von Treil qui put remettre le précieux grimoire au maître de son Ordre.

Ce scénario vous permet de revivre la terrible bataille qui opposa les forces du comte Bonastein aux hordes de squelettes chargés de la protection du Grimoire de Sethep.

Le Joueur Actif prend le commandement des forces de l'Empire : son objectif est de réussir à faire sortir le Grimoire de Sethep du champ de bataille.

Le Joueur Virtuel contrôle les hordes de Morts-Vivants : son objectif est d'empêcher le vol du Grimoire de Sethep.

#### Mise en place du champ de bataille

Le champ de bataille et les zones de déploiement des joueurs sont identiques à ce qui est présenté dans le scénario du Défilé de la Hache (voir Livre des Règles).

#### Déploiement

Le Joueur Actif se déploie conformément au scénario du Défilé de la Hache.

Les unités du Joueur Virtuel se déploie dans les zones de déploiement désignés par le scénario du Défilé de la Hache : elles suivent les règles de déploiement décrites dans le Jeu en Solitaire à l'exception des deux points suivants.

On détermine aléatoirement la zone de déploiement pour chaque unité à déployer.

L'unité déployée doit être placée de façon à être la plus proche possible du Grimoire de Sethep (ou de l'unité qui le détient).

#### Le Grimoire de Sethep

Au début de la partie, le Joueur Actif doit désigner l'unité (infanterie ou cavalerie) qui est en possession du Grimoire.



Une troupe impériale se déploie pour défendre un pont (A. Ponte)

Une unité s'empare du Grimoire si elle détruit au corps à corps l'unité qui le détient.

Si l'unité qui possède le Grimoire est détruite par des tirs alors l'endroit où elle se tenait est marquée par un marqueur quelconque qui indique la position du Grimoire. Une unité s'en empare en terminant son mouvement sur cette position.

#### Conditions de Victoire

Le Joueur Actif remporte la victoire si l'une de ses unités sort du champ de bataille par le bord opposé à sa zone de déploiement en emportant Grimoire avec elle.

Le Joueur Virtuel remporte la victoire si l'une de ses unités sort du champ de bataille par l'un des bords de ses zones de déploiement ou si le Général du Joueur Actif meurt au combat.

Les points de rupture sont ignorés.

#### Exceptions aux règles du Jeu en Solitaire

Les unités du Joueur Virtuel (à l'exception des volants) suivent les règles normales du Jeu en Solitaire à l'exception des points suivants.

Les unités sont attirées par le Grimoire et doivent donc se diriger en priorité vers l'unité le possédant (même si elle n'est pas en ligne de vue) ou vers le Grimoire s'il git au sol et non pas vers l'unité ennemie la plus proche. Le déplacement se fait par le chemin le plus court, si ce chemin passe par

une unité du Joueur Actif alors elle doit être chargée.

Si une unité de Morts-Vivants parvient à s'emparer du Grimoire alors elle se dirige vers le plus proche bord de table comportant une zone de déploiement des Morts-Vivants. Les autres unités du Joueur Virtuel doivent alors se diriger vers l'unité ennemie la plus proche de celle possédant le Grimoire.

Les unités du Joueur Virtuel (volants compris) ne réintègrent jamais la Réserve.

#### Conclusion

Les règles de jeu en solitaire ne permettent certainement pas de remplacer un adversaire bien vivant mais elles sont une agréable façon de tester certaines de vos tactiques ou même de faire vos premiers pas avec une nouvelle armée.

La Tribune du Maître de Guerre reste mobilisée sur le sujet et vous proposera des améliorations du système (nouvelles règles optionnelles, errata, etc.) et de nouveaux scénarii.

Si vous essayez ces règles n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires afin que nous puissions en corriger les éventuels bogues.



Les joueurs impériaux peuvent ressortir leurs Feux d'Enfer grâce à cette règle alternative.

# Le Feu d'Enfer Impérial

**Pascal Olivier**

Le canon Feu d'Enfer Impérial est sûrement considéré comme l'unité la plus inutile de Warmaster.

D'une portée réduite (le nombre de tir diminuant avec la portée), d'un mouvement réduit, il est difficile à utiliser de manière offensive. De plus celui-ci a la mauvaise habitude d'exploser en cas de tir multiple, ce qui peut faire dérouter une armée....

Je vous propose donc un tableau d'incidents à la manière du canon à flamme, afin de rendre le feu d'enfer moins « volatile » :

### Caractéristiques :

Canon Feu d'Enfer :

Typ	Att	PV	Ar	Tail	M/M	Val
Art.	1/6-3-1	2	0	1	-/1	50

**Mouvement** : 10 cm

**Portée** : 0-10 cm : 6 tirs au maximum  
 10-20 cm : 3 tirs au maximum  
 20-30 cm : 1 tir au maximum

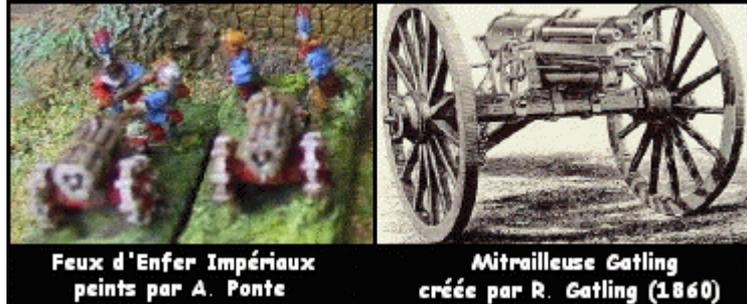
**Blessures** : Les cibles touchées par le Feu d'Enfer subissent un malus de -1 à leur sauvegarde d'armure.

**Incidents** : En cas de tirs multiples, si plus de 1 que de 6 sont obtenus, le canon n'explose plus. En revanche, lancer 1D6 et consulter le tableau des incidents ci-contre. Appliquer l'effet obtenu.

Les artilleurs ont toujours le droit de réduire le nombre de tir en cas de tirs multiples (ex : 4 tirs au lieu de 6 à une portée de 10 cm ou moins)

### Conclusion :

Inspiré certainement de la mitrailleuse Gatling, il est un des représentants des machines anachroniques du monde de Warhammer (plus calqué sur la Renaissance) au même titre que le Tank ou le Gyrocoptère....



### Tableau des Incidents du Canon Feu d'Enfer

1D6

« Chef, Chef, il vibre, c'est normal ?... »

- 1 « Attention, il... » BOUM !!!! **Retirer la figurine qui compte comme perte.** Les éventuelles touches obtenues ne comptent pas.
- 2 Les balles fusent de partout endommageant plusieurs canons. **Compter toutes les touches obtenues pendant ce tir.**  
 Par contre à partir du prochain tour, son nombre d'attaque de tir sera réduit pour le reste de la partie :  
**Att : 1/3-2-1** (ex : 3 tirs au maximum entre 0-10 cm)
- 3-4 « Damned, il s'est enrayé... ». Le Feu d'Enfer ne tire pas ce tour-ci. **Toute touche obtenue est annulée.** Les servants passent le tour à réparer.  
**Il pourra tirer normalement dès le prochain tour impérial.**  
 En revanche, il peut bouger sans pénalité.
- 5 Le Feu d'Enfer s'emballe en tirant semant la confusion parmi les artilleurs.  
**Relancer le même nombre de dé de tir** (sans tenir compte d'un éventuel incident) **et compter toutes les touches obtenues** (en comptant celles obtenues lors de l'incident).  
**Le canon devient confus après le tir.**
- 6 Le Feu d'Enfer s'emballe en tirant mais les artilleurs le maîtrisent.  
**Relancer le même nombre de dé de tir** (sans tenir compte d'un éventuel incident) **et compter toutes les touches obtenues** (en comptant celles obtenues lors de l'incident).

### Une autre règle alternative

Pour rendre le Feu d'Enfer un peu plus résistant sans pour autant faire appel à une table d'incidents il suffit de lire la règle d'une manière différente.

Le Feu d'Enfer ne connaît un incident de tir uniquement s'il y a bien plus de 1 que 6, c'est à dire s'il y a bien au moins un 6. S'il y a un ou plusieurs 1 mais pas de 6 alors le Feu d'Enfer n'est pas détruit.

Voici une amélioration de la table des terrains proposée par Marc Adda dans le numéro #3 de la TMG.

# Errata-Table des Terrains

Type	Franchissable par	Défendable ?	Terrain difficile ?	Bloque la vue ?	Spécial
Plaine (P)	Tous	Non	Non	Non	
Route (Rd)	Tous	Non	Non	Non	Traverse tous les terrains
Broussaille (B)	I, Art, Cv, Mn	Oui	Non	Non	
Rocaille (R)	I, Art, Mn	Oui	Oui	Non	
Colline douce (Cd)	Tous	<b>Oui si +haut</b>	Non	<b>Oui #</b>	
Colline escarpée (Ce)	I	<b>Oui si +haut</b>	Oui	<b>Oui #</b>	
Etang (E), Fleuve (F), Lac (L), Mer (M), Oasis (O) *	VI	NA	NA	Non	
Rivière (Rv)	I, Mn	Sur la rive	<b>Oui (à travers)</b>	Non	
Fossé, Oued (W)	Tous	<b>Sur la rive</b>	Non	Non	
Bois (Wd) *	I	Oui	Oui	<b>Oui @</b>	
Village (V) *	Tous	<b>Oui</b>	Non	<b>Oui @</b>	
Agglomération (Ag)*	I, Cv	<b>Oui</b>	Non	<b>Oui @</b>	
Ruines (Ru)	I	<b>Oui</b>	Oui	<b>Oui @</b>	
Marais (Ma) *	I, Mn	<b>Oui</b>	Oui	Non	
Verger, Palmeraie (Pm)	Tous	<b>Oui</b>	Non	<b>Oui @</b>	
Plaine des Ombres (PO)	Tous	Non	Non	Non	\$
Rivière des Ames (RvA)	I, Mn	Oui	<b>Oui (à travers)</b>	Non	§
Bois Maudit (WdM) *	I	<b>Oui</b>	Oui	<b>Oui @</b>	£
Broussaille Fantasmagique (BF)	Tous	<b>Oui</b>	Non	Non	%
Village Damné (VD) *	Tous	<b>Oui</b>	Oui	<b>Oui @</b>	&
Marais de Sang (MaS) *	I, Mn	<b>Oui</b>	Oui	Non	-1 Cdt supplémentaire

## NOTES

### Abréviation d'unités :

**I** : Infanterie  
**Art** : Artillerie  
**Cv** : Cavalerie  
**Ch** : Chars  
**Mn** : Monstres  
**Mc** : Machines

Les *monstres* correspondent aux grands monstres (Sphinx, Géant Squelette, Géant, Dragon). Les volants correspondent aux Harpies, Aigles et Charognards et le gyrocoptère.

Les *terrains denses* forcent le malus de commandement pour toute unité se trouvant dans ce terrain (à travers pour les voies d'eau).

Les *volants* traversent tous les reliefs sans problème mais ne peuvent cependant pas terminer un mouvement dans un terrain marqué d'un \*.

Un *fleuve* ou une *rivière* donne droit à un gué ou un pont placé par le défenseur. Pour traverser une rivière, il convient à l'unité de terminer sa phase de mouvement au bord de la rivière.

Elle peut le tour suivant, sur ordre (malus de terrain dense) traverser la rivière mais devra stopper son mouvement juste après l'avoir traversée. La traversée de gué ou de pont ne pose aucun problème.

@ Sauf d'une colline

# Au delà d'une crête

\$ Fuite : 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.

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

£ Mouvement aléatoire : 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 son 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. Elle doit arrêter son mouvement s'il est bloqué par une unité amie, et doit charger toute unité ennemie qu'elle rencontrera.

& On ne passe pas !: En entrant la première fois dans un tel terrain, il y a une possibilité de rencontrer un groupe de villageois qui en refusent l'entrée. Lancez 1D6, sur un 4+ la première unité entrant dans le village doit attaquer une unité (mêmes caractéristiques que les squelettes) au bord du village.

% Ordre mal reçu : Si on rate l'envoi d'un ordre vers une unité se trouvant dans un tel terrain, 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 Bataille de la Faille de Tsaroth

Scénario de bataille multi-joueurs  
d'après Les Chroniques de la Lune Noire

**Pascal OLIVIER**

Historiquement, dans le monde des Chroniques de la Lune noire, l'armée de l'Empereur, alliées aux chevaliers de la Justice et aux chevaliers de La lumière, attaque l'armée retranchée du sombre Mage Haazheel Thorn, représentant de la Lune noire.

**Synopsis « Vieux Monde » :** Un sombre mage, Haazheel Thorn, prônant une lune noire sur fond vert comme emblème, venant des terres du Chaos, marche sur l'Empire avec son armée. Déjà de nombreuses citées Kislevites sont tombées. L'Empereur Karl Frantz lance un appel et rassemble son armée. Les Bretonniens partis en croisade et les Kislevites trop affaiblis, seuls les Nains et les Hauts Elfes répondent à son appel. L'armée Impériale arrive la première devant le campement d'Haazheel Thorn et prépare le siège. Le lendemain les armées Naines et Hauts-Elfes arrivent.

### Armées en présence :

**Ost du Bien :** Chaque armée est indépendante avec son général propre.

**Armée Impériale :** 2000 points. Elle doit impérativement contenir Karl Frantz sur son Griffon.

Type	Att.	Cmd	Coût	M/M
Karl Franz Gen.	+4	9	215	1/1

Possède une épée de destruction

**Option :** Donne son premier ordre à 10 pour + 100 pts

L'armée peut (vivement conseillé) contenir des tours de sièges, des bombardes, des mangonneaux ou des charcloies..

Type	Att.	PV	Svg	T.	Coût	M/M
Mang. Art.	0/4	3	0	1	80	-/1
Bomb. Art.	0/4R	3	0	1	90	-/1

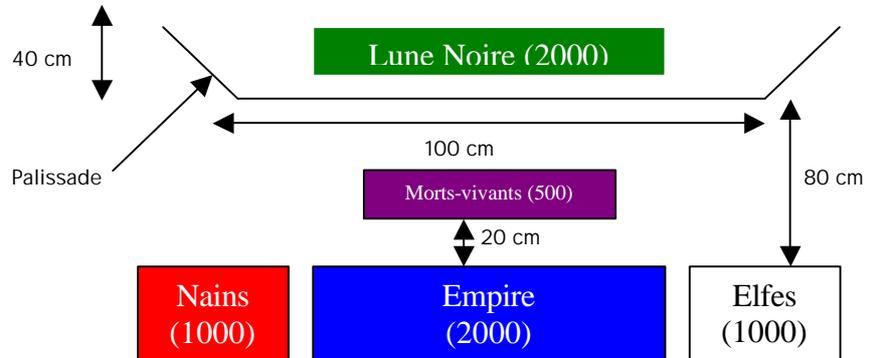
R = rebond ; (cf. warmag n°1)

Portée : 90 cm. Ne bouge plus une fois posée sur le terrain. Tire droit devant.

Quand une portion de 4cm de muraille est touchée une première fois (sur 6+), elle est touchée ensuite sur 4+

**Armée Naine :** 1000 points. Peut contenir une bombarde et des tours de sièges.

**Armée HE :** 1000 points. Pas d'artillerie (Les elfes se croient supérieurs), mais peuvent avoir des tours de siège.



## DEPLOIEMENT

### Ost du Mal :

**Armée de la Lune Noire :** 2000 points

Mixe Chaos-Peaux vertes.

Doit respecter les minimums/maximums en 1000 points des deux listes d'armées.

Perso. Obligatoire :

Type	Att.	Cmd	Coût	M/M
Haazel T. Gen/Mag	+2	9	150	1
Moork (Baron) Héros	+1	8	80	1

Haazheel T. lance des sorts du Chaos.

**L'armée peut contenir en plus :** 1 héros du Chaos, 1 Mage du Chaos, 1 Héros Orc, Un héros Gobelin, Un Mage Orc, un Mage Gobelin, 1 Dragon du Chaos, 1 Wyvern.

Haazel T. et Moork peuvent donner des ordres à n'importe quelle unité. Par contre, les autres perso. ne peuvent donner des ordres qu'aux unités de leur « race »

### Déroulement de la bataille :

**1) Déploiement de l'Ost du mal** en premier derrière la palissade (Toute unité défendant la palissade compte comme fortifiée).

**2) Déploiement de l'Ost du Bien** comme indiqué. Le soir tombe.

**Durant la nuit :** Haazel T. fait lever une armée de Morts-Vivants (500 points).

Cette armée ne contient qu'un Roi des tombes (pas de mage) comme personnage et ne contient ni volant, ni artillerie

Cette armée se déploie face à l'armée impériale à 20 cm (l'Ost du bien s'est fait surprendre) et commence en premier.

Seule le roi des tombes peut donner des ordres aux Morts-vivants. Les troupes de la Lune noire n'interviennent pas dans cette bataille.

**Condition de victoire :** L'armée MV doit être totalement détruite. Si à un moment, le roi des tombes est la seule figurine MV sur le terrain, il disparaît.

**3) La bataille commence :** L'Ost du Bien attaque en premier

**Condition de victoire :**

**La partie dure 8 tours.**

**Ost du Bien :** détruire 50% des troupes du Mal, ou le Mage Haazel T.

**Ost du Mal :** Détruire 50% des troupes de l'Ost du Bien ou Karl Frantz. Si les Généraux Nain ou Elfes meurent, seules les armées Naines ou Elfes déroutent.

### Options durant la Bataille :

**1) Déploiement des Elfes :** les Elfes ont envoyé un général qui a beaucoup de rancœur envers les Nains. Les elfes refusent de combattre. Durant l'attaque des MV ils combattent les MV que si ils sont contactés par eux). Pendant la bataille (3), au début de chaque tour du Bien, le général de l'Empire essaye de convaincre les Elfes de se battre. Pour cela il jette un dé : Sur 5+ les Elfes acceptent de se battre. (Rajouter +1 au dé, les tours suivants si les elfes ne sont pas intervenus)

**2) Dès que l'Ost du Bien a réussi à passer des troupes de l'autre côté de la palissade,** Haazheel Thorn peut se transformer en Titan. A chaque tour, s'il le désire, il lance ce sort (5+ de réussite). Transformé en Titan, Haazel Thorn ne peut plus lancer ni d'ordre, ni de sort. Il cesse d'être un personnage mais devient une unité.

**Type Att. PV Svg T.**  
H. en Titan Mon 8/3 8 4+ 1  
(Terreur, blessure grave)

Soclé sur une base de 4\*4. Utiliser une figurine de 28 mm par exemple.

(ex : Wolfen Confrontation, démon de Nurgle Warhammer...)

Dès qu'Haazheel Thorn est en Titan, toute unité de L'Ost du Bien non engagée qui a une Ldv peut tirer sur le Titan, même si une autre unité ennemie est plus proche.

### **3) Renfort Chaotique :**

Wismerhill, jeune héros du Chaos est en retrait avec son armée (500 points).

Elle n'intervient que si des troupes du bien sont de l'autre côté de la palissade et que si Wismerhill réussit un test de Commandement (à -2 si Moork est mort).

#### **Personnage obligatoire :**

Wismerhill et ses compagnons :

**Type Att Cdt Pts**  
Gén. +4 8 155

(Provoque la terreur (il y a une succube dans le groupe !))

Armée : Infanterie et Cavalerie du Chaos (avec les minima obligatoire en 1000 points). Pas de monstre ni d'artillerie.

#### **CONCLUSION :**

Le but de ce scénario est de faire jouer 4 joueurs en même temps et de jouer les 6 armées de base. Les différentes options de bataille doivent être utilisées après accord entre les différents adversaires.

J'aurai mieux vu les Bretonniens en Chevaliers de la Justice, mais ils ne possèdent pas d'infanterie de qualité pour une partie de siège (ou sont les Chevaliers à pieds Bretonniens ???)

Pour jouer à 2, utiliser « Jouer en moins de points ».

N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires.

**Jouer en moins de points : Pour ceux n'ayant pas autant de figurines :**

#### **Ost du Bien :**

**Empire :** 1000 points contenant Karl Frantz. Peut contenir une bombarde/Mangonneau, des tours de siège.

**Nains :** 500 points. Pas de général. Un héros et/ou un Maître des Runes. Peut contenir une bombarde, des tours de siège.

**Elfes :** 500 points. Pas de Général. Un Héros et/ou un mage. Peut contenir des tours de siège

Les Nains et Elfes peuvent être commandé par leurs Héros/Mages et par Karl Frantz.

#### **Ost du Mal :**

**Lune Noire :** 1000 points contenant Haazhel Thorn, le Baron de Moork, et au minimum :

1x guerrier du Chaos  
1x maraudeur du Chaos  
1x guerrier Orc et  
1x guerrier Gobelin

**MV :** 250 points de troupes + un roi des tombes (seul personnage autorisé)

**Renf. Chaotiques :** 250 points d'inf. et de cav. Chaotiques + Wismerhill.

#### **Haazheel en Titan :**

**Type Att. PV Svg T.**  
H. en Titan Mon 4/3 6 4+ 1  
(Terreur, blessure grave)

Les autres restrictions s'appliquent

#### **Ce qui s'est passé :**

##### **Pour ceux n'ayant pas lu la BD :**

Haazheel Thorn et son allié le Baron de Moork marchent sur l'Empire. Après avoir fait tomber de nombreux Kraks impériaux, l'armée stationne près de la faille de Tsaroth. L'empereur allié à Parcifal des Chevaliers de la Justice et à Frater Sinister des Chevaliers de la Lumière envoie son armée à l'encontre de la Lune Noire.

Durant la nuit qui précède la bataille, Haazheel Thorn, réveille une armée de Mort-vivants qui tombe sur les humains. Après de nombreuses pertes humaines, l'armée MV est anéantie.

Aux premières lueurs du jour l'armée de l'Empereur et les Chevaliers de la Justice se lancent à l'assaut de la palissade. Frater Sinister, qui hait l'Empereur autant que la Lune Noire retient ses troupes de la Lumière. Il n'interviendra qu'à la fin de la bataille dans le but de perdre le moins d'homme possible.

L'armée de l'Empereur réussit à percer la palissade aidé des paladins de la Justice. Parcifal défie le baron de Moork et les deux protagonistes s'entretuent. Haazheel Thorn se transforme alors en Titan. Mais les troupes du Bien tiennent au moral et c'est une pluie de projectiles (pierres, flèches...) qui abattent le Titan. Les troupes de la Lune Noire, démoralisées, déroutent alors.

Wismerhill (le héros de la BD), qui constituait la réserve de la Lune Noire, voyant le massacre, replie ses troupes sans les avoir envoyées au combat.

Durant la longue histoire de leur peuple les Hauts-Elfes ont souvent eu à affronter les terribles hordes du Chaos. Dans ce scénario vous revivrez l'affrontement qui opposa le noble prince Irthys au champion de Nurgle, Vytor le corrompu...

# La bataille du Défilé de la Garde

## François Bruntz

Vytor le Corrompu était à la tête d'une puissante horde de Nurgle : son objectif était de prendre d'assaut la colonie elfique d'Itily dont la bibliothèque semblait contenir de précieux grimoires de puissance.

Le prince Irthys, un orgueilleux général Haut-Elfe, fut chargé d'arrêter la horde mais l'armée qu'il parvint à rassembler n'était pas assez forte pour faire face aux serviteurs du seigneur de la peste.

Avec l'aide du mage Alyn, Irthys décida de tendre un piège aux forces du Chaos. Il avait décidé d'utiliser la puissance du Tyrn, un artefact qu'il avait apporté d'Ulthuan. Le Tyrn était trop précieux pour être risqué directement au combat mais Alyn maintenait un contact magique constant avec les gardiens de l'artefact et pouvait ainsi guider son utilisation.

C'est au Défilé de la Garde, situé à une dizaine de lieues d'Itily, qu'Irthys tenta sa chance.

Il déploya son armée dans la plaine située à la sortie du défilé et attendit que Vytor le Corrompu se manifeste. Bientôt la horde maléfique pénétra dans le défilé et commença à se déployer elle-aussi dans la plaine mais alors que seule une partie des forces du Chaos avait quitté le défilé, Alyn usa de la puissance du Tyrn pour créer un mur d'énergie magique qui ferma la sortie du défilé.

Coupée en deux, les forces du Chaos étaient vulnérables mais alors que les Hauts-Elfes se lançaient à l'assaut, Vytor le Corrompu apprit l'existence d'Alyn et il envoya une petite troupe tenter de mettre fin aux jours du mage et ainsi permettre au reste de ses forces de rejoindre le combat.

Le scénario de la Bataille du Défilé de la Garde a pour but de retracer le terrible combat qui opposa les troupes du prince Irthys aux hordes du champion du Chaos Vytor le Corrompu.

Irthys et ses gardes du corps avaient pris position au sommet d'une colline qui dominait le Défilé de la Garde. A ses côtés se tenait Alyn qui, grâce à ses pouvoirs, lui permettait de rester en communication avec les gardiens du Tyrn, l'artefact de protection qu'Irthys avait ramené avec lui d'Ulthuan.

L'armée des Hauts-Elfes s'était déployée dans la plaine à la sortie du défilé. Irthys avait rassemblé là les meilleurs guerriers qu'il avait pu trouver et il espérait que l'arrière-garde de ses forces parviendrait à les rejoindre à temps.

Bientôt un murmure grave se fit entendre. Une armée s'engageait dans le Défilé de la Garde. Les Elfes présents ne purent contenir des grimaces de dégoût en apercevant les corps dégénérés des guerriers et les monstruosité qui les accompagnaient. La bannière de Nurgle flottait à l'avant-garde de la horde du Chaos, là où se trouvait Vytor le Corrompu, champion de la cause de la divinité du Warp.

D'après ce que savait Irthys, le but de Vytor était de s'emparer de la colonie elfique d'Itily dont la bibliothèque était renommée dans tout le Vieux Monde. Le prince elfique ne savait pas quel était le but de Vytor mais il ne tenait pas à ce que le champion de Nurgle parvienne à ses fins.

La horde était trop importante pour être combattue de front par les forces des Hauts-Elfes mais Irthys avait son plan.

Les troupes de Nurgle se déversaient maintenant dans la plaine face à la fière armée d'Ulthuan, déjà la moitié de la horde du Chaos était sortie du défilé. Le prince elfique se tourna alors vers Alyn qui fit un rapide signe de la tête.

Soudain un mur d'énergie magique jaillit du sol pour fermer le défilé et ainsi couper les forces de Vytor le Corrompu en deux.

Avant de partir rejoindre ses troupes, Irthys ordonna la moitié de ses gardes de protéger Alyn.

Le sourire de Vytor le Corrompu disparut lorsqu'il sentit l'énergie magique déferler dans le défilé. Un mur d'énergie pure s'était dressé entre l'avant-garde et le reste de ses forces, ses troupes étaient maintenant à la merci de l'armée Haut-Elfe qui lui faisait face.

Le champion de Nurgle se tourna vers Miasm, le démon mineur cracha de dépit alors que ses tentatives de dissipation restaient infructueuses. Soudain la créature se tendit et son regard se porta sur une colline située un peu à l'écart de la plaine.

*- I sssii! Mage elfique! Brisssser la concentration, brisssser le mur!*

Par Nurgle! Tout espoir n'était pas perdu et Vytor fit signe à l'un de ses plus fidèles lieutenants. Il le regarda un temps s'éloigner vers la colline, menant une petite troupe de guerriers : si un mage elfique s'y cachait, il mourrait.

Le champion de Nurgle porta son regard sur la plaine où les forces des Hauts-Elfes commençaient à manoeuvrer. Il estimait que les forces dont il disposait pouvaient résister le temps de mettre fin à la vie du mage elfique. Alors le reste de la horde arriverait et les pitoyables guerriers d'Ulthuan plieraient devant la toute puissance de Nurgle!

L'originalité de ce scénario est de faire jouer en parallèle une bataille Warmaster et une bataille Warhammer Escarmouches. Le principe est simple : les deux batailles doivent avoir lieu en même temps sur deux tables différentes (pas forcément avec les mêmes joueurs).

Un tour complet de Warhammer Escarmouches (ie le tour du joueur du Chaos ET le tour du joueur Haut-Elfe) doit être joué pour chaque tour individuel Warmaster (ie le tour du joueur du Chaos ou le tour du joueur HE) joué : le résultat (concentration ou déconcentration du mage HE) de Warhammer Escarmouches influençant le tour suivant de Warmaster.

**Exemple de tour général :**

#### TOUR GENERAL

##### Warhammer Escarmouches

Tour du joueur du Chaos

Tour du Joueur HE

##### Warmaster

Tour du joueur HE

##### Warhammer Escarmouches

Tour du joueur du Chaos

Tour du Joueur HE

##### Warmaster

Tour du joueur du Chaos

## Règles Warmaster

### Forces en présence

#### Hauts-Elfes

Force principale : 1500 points

Réserve : 500 points

#### Chaos

Force principale : 1000 points

Force secondaire : 1500 points

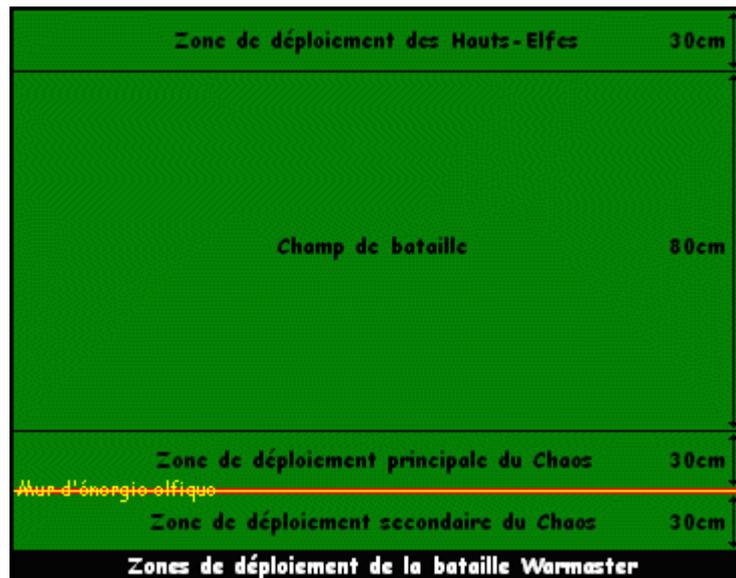
### Déploiement

Le joueur Haut-Elfe déploie sa force principale le premier puis le Chaos peut déployer ses forces principale et secondaire dans les zones de déploiement respectives.

### Champ de bataille

Le champ de bataille est particulier pour ce scénario : il existe en effet deux zones de déploiement pour la horde du Chaos.

La zone de déploiement principale du Chaos est située face à celle des Hauts-Elfes et derrière le mur d'énergie : c'est ici que l'avant-garde du Chaos se déploie.



La zone de déploiement secondaire est située devant le mur d'énergie : c'est là que se déploie le reste de la horde du Chaos. L'arrière-garde ne peut franchir le mur d'énergie temps qu'il est en action mais elle peut recevoir des ordres normalement. Au cours de la partie, le mur d'énergie peut disparaître pour un temps donné et à ce moment les troupes de réserve du Chaos pourront pénétrer sur le champ de bataille principal...

Notez que le mur d'énergie ne peut être traversé par aucune unité et par aucun projectile. Le mur est considéré comme un obstacle infranchissable lors de la résolution des retraites ou autres repoussements.

### Déroulement de la bataille

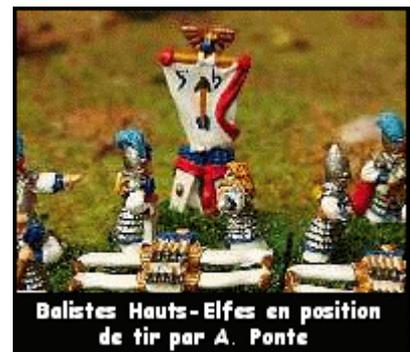
La bataille commence alors que l'avant-garde du Chaos se trouve coupée du reste de la horde et doit vendre chèrement sa vie face à une force Haut-Elfe supérieure en nombre. Mais l'équilibre des forces peut changer à tout moment.

En effet, si la concentration du mage Haut-Elfe Alyn est perturbée lors de la bataille alors le mur d'énergie risque de disparaître pour un temps plus ou moins long et le reste de l'armée du Chaos pourra intervenir dans la bataille.

De même, l'armée Haut-Elfe attend son arrière-garde qui a été retardée. Lorsque la première unité de réserve du Chaos arrive à entrer sur le champ de bataille principal, alors le joueur Haut-Elfe peut tester si son arrière-garde entre en jeu : au début de chacun des tours du joueurs Haut-Elfe, lancer 1d6 : sur un 5+, l'arrière-garde entre en jeu et se déploie dans la zone de déploiement du joueur Haut-Elfe.

Si l'ensemble des réserves du joueur du

Chaos est entré sur le champ de bataille principal alors l'arrière-garde Haut-Elfe entre en jeu sur un 4+.



### Conditions de victoire

Conditions normales de Warmaster (mort du général, point de rupture atteint). A noter que le point de rupture de chaque armée est calculée pour la force principale ET la force secondaire/réserve.

## Règles Warhammer Escarmouches

### Forces en présence

#### Hauts-Elfes

125 points

La force Haut-Elfe doit comporter un mage HE de niveau 1 représentant Alyn. Alyn ne peut rien faire sans perdre sa concentration : s'il est attaqué en corps à corps, s'il subit des touches ou s'il doit se déplacer alors sa concentration est brisée.

#### Chaos

100 points

### Champ de bataille

Le champ de bataille doit faire 60x60cm, les décors peuvent être tirés aléatoirement.

### Déploiement

Les Hauts-Elfes se déploient dans un carré de 10x10cm situé au centre du champ de bataille.

Les forces du Chaos peuvent déployer n'importe où à moins de 10cm d'un bord de table.

### Déroulement de la bataille

Si Alyn est déconcentré alors le mur d'énergie du champ de bataille Warmaster disparaît immédiatement. Pour reprendre sa concentration, Alyn doit rester un tour entier sans rien faire, à la fin du tour Escarmouches le mur d'énergie ré-apparaît.

### Ce qu'il s'est passé

Le plan du prince Irthys se déroula tout d'abord à merveille : grâce au mur d'énergie la horde de Vytor le Corrompu était coupée en deux et vulnérable. Les troupes Hauts-Elfes s'attaquèrent avec succès à l'avant-garde du Chaos qui se défendit pourtant avec toute la rage possible, infligeant de lourdes pertes aux guerriers d'Ulthuan.

Pendant les combats, la garde personnelle du mage Alyn fut surprise par la violence de l'assaut lancé par la petite troupe du Chaos envoyée par Vytor. Au bout d'une longue escarmouche le mage finit par être

blessé à mort. Le mur d'énergie disparut alors que les troupes du Chaos allaient être submergées par les Hauts-Elfes. L'arrière-garde de la horde entra alors immédiatement en action en repoussant facilement les forces d'Ulthuan affaiblie par la résistance acharnée de l'avant-garde.

Alors que tout semblait perdu pour Irthys et ses guerriers, l'arrière-garde de son armée déferla sur le champ de bataille et brisa la déferlante du Chaos.

Vaincu, Vytor le Corrompu dut battre en retraite mais il jura qu'il se vengerait d'Irthys et ses troupes !



**Le Chaos menace à nouveau les Hauts-Elfes (A. Ponte)**



**De redoutables Dragons-Ogres ont rejoint la horde de Vytor le Corrompu (A. Ponte)**

### Comment livrer bataille sans jouer la partie *Warhammer Escarmouches?*

Lancez 1d6 au début du tour de chaque joueur, sur un résultat de 1 le mur d'énergie reste en place jusqu'à la fin de la partie (la troupe du Chaos a été repoussée), sur un résultat de 2 ou 3 le mur d'énergie reste en place pour ce tour (le mage HE est resté concentré), sur un résultat de 4 ou 5 le mur d'énergie disparaît pour ce tour (le mage HE a été déconcentré), sur un résultat de 6 le mur d'énergie disparaît jusqu'à la fin de la partie (le mage HE a été tué par la troupe du Chaos).



Jean-Yves Troffigué, un joueur « historique », nous révèle ses techniques de peinture et ses secrets.

# Conseils de Peinture

## Jean-Yves Troffigué

Cela fait quelques années que je peins des figurines, principalement du 15mm, et j'ai essayé plein de méthodes avant de déterminer celle qui me convenait le mieux.

Je ne prétends pas que la méthode que j'emploie soit la plus rapide ou la plus efficace, mais à mon point de vue c'est celle qui rend le mieux les couleurs : j'ai nommé la sous-couche blanche. Cependant, contrairement à certains, je n'ai pas élevé celle-ci au niveau d'un dogme. En effet, dans certaines circonstances, une sous-couche différente, noire ou chair, par exemple, est aussi un très bon supports et peut être adaptée à un type de figurines donné. A près avoir peint (barbouillé serait plus juste) deux armées à la peinture à maquettes (type Humbrol) je me suis très vite tourné vers l'acrylique et j'y suis resté fidèle.

A chaque armée (j'en peins au moins une par an) j'expérimente de nouvelles techniques : à plats, à plats plus encrages et/ou ombrages/éclaircissements à la peinture, couche de base à l'encre, brossages divers et variés... Nous développerons ci après les différentes techniques utilisables pour peindre des figurines d'une taille de 10 à 20mm, 15mm restant la moyenne.

### Les principes de base

J'applique quelques principes immuables :

- 1) pour faire ressortir les reliefs on va du plus foncé au plus clair, quitte à unifier le tout en repassant une couche d'encre appropriée.
- 2) Pour les tons chair : j'éclaircis toujours un peu avec un ton crème et j'y rajoute toujours une pointe d'encre verte pour un rendu plus humain et transparent. Par dessus je passe une couche légère d'encre chair ou noisette destinée à faire ressortir le relief de la figurine pour plus de détails cf. III infra « les tons chair »).
- 3) Les drapés noirs sont éclaircis avec un gris très foncé et un **très léger** brossage gris clair (presque blanc).

4) Les drapés blancs sont ombrés avec un **très léger** brossage gris clair et un léger brossage crème.

5) Pour les armées antiques j'essaie de restreindre ma palette de la manière suivante :

Accès restreint aux couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) et naturelles (ocres, bruns, gris, blanc, noir)

Le violet (la pourpre en fait) est réservé en petites quantités à une certaine élite de certaines civilisations (Rome par exemple)

J'utilise beaucoup de doré, pas seulement pour représenter cette couleur mais aussi tous les alliages cuivrés (laiton, bronze principalement)

Le métal blanc (fer) ne commence à être diffusé qu'assez tard bien que les Hittites l'aient utilisé assez couramment avant l'an 1000 avant JC. Son emploi ne devient courant qu'à partir de l'expansion romaine que l'on peut fixer au commencement des guerres puniques. Le vert n'est produit en grande quantité qu'à partir des débuts de l'Empire romain (20BC).

6) Les chevaux noirs et les objets noirs ont leur « couleur » (chromatiquement le noir -non plus que le blanc- n'est pas une couleur) rendue plus profonde par une couche d'encre bleue passée par dessus. Vous pouvez également suivre les indications données dans le chapitre IX) ci-après.

7) Je patine les armures avec selon le cas un lavis marron ou un lavis gris . Ce dernier donne un rendu plus propre qu'un lavis noir qui a tendance à baver et à être trop opaque par rapport au rendu désiré.

### Matériel

Après maints essais je me suis fixé sur la gamme de pinceaux suivantes que l'on peut facilement trouver en magasins d'arts graphiques.

Il s'agit de :

*Pinceaux pour la sous-couche :*

Raphael série Kaerell 8394 Taille 4, 6, 8

*Pinceaux pour la peinture :*

Isabey Martre Kolinsky Série 6227 Taille 3/0, 2/0, 0, 1, 2, 3, 4

En entretenant comme il faut et régulièrement les pinceaux (eau chaude + savon suffisent) je n'ai pas encore changé les pinceaux de sous couche que j'utilise depuis environ 5ans et les pinceaux à peinture sont capables de peindre deux à trois armées d'affilée sans difficulté.

Pour les couleurs j'essaie de limiter au maximum les mélanges -pas toujours stables en durée-. Aussi, je me retrouve avec un grand nombre de pots de couleur (une centaine) de marques différentes. J'utilise les marques Citadel, Color Party, Miniature Paints, Ral Partha. Je n'utilise plus les couleurs Prince August suite à des mésaventures répétées relatives à la conservation des pots. De même, j'ai renoncé à l'utilisation des encres Miniature Paints dont les composants ont beaucoup de mal à se mélanger et avec lesquelles je n'ai pas obtenu de résultat correct. Le gros de ma gamme de couleurs est composé par les couleurs et encres Citadel. J'ai des couleurs remarquables dans les autres marques citées.



### Les techniques utilisées

#### **La théorie du cercle chromatique**

C'est une théorie qui vous permet de vous fixer quelques règles qui permettent de ne pas faire trop de gaffes avec les couleurs.

- a) Les couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) s'éclaircissent ou s'assombrissent avec des tons plus clairs/foncés de la même gamme. Ceci est particulièrement vrai pour le rouge et conduit à bannir les éclaircissements au blanc et les assombrissements au noir (rouge + blanc = rose et rouge + noir=marron indéfinissable).

b) Les couleurs secondaires (vert, orange violet, rose et gris) s'éclaircissent et s'assombrissent soit en mélangeant un ton plus clair/foncé soit en ajoutant une ou plusieurs parts de l'une des deux composantes.

c) Les tons bruns, qui font intervenir les trois couleurs primaires se modifient de trois façons :

- en ajoutant du bleu vous foncez la couleur
- en ajoutant du jaune vous éclaircissez la couleur
- en ajoutant du rouge vous roussissez la couleur

d) les tons chairs méritent une attention particulière et la manière de les traiter est décrite plus bas

L'utilisation conjointe des deux procédés est également possible.

#### *La couche de base à l'encre*

Votre couche de base doit être appliquée avec soin sans déborder sur les zones qui doivent recevoir une encre de couleur différente. Si nécessaire vous pouvez appliquer une deuxième couche d'encre de la même couleur ou d'une couleur différente. LAISSEZ BIEN SECHER.

Ensuite, avec un pinceau pas trop chargé en peinture appliquez sur les reliefs une couleur voisine.

Passez ensuite de la même manière un deuxième ton plus clair.

Finalement repassez une légère couche d'encre (un peu diluée) de ce qui fut votre couleur de base ou d'encre marron (pas trop foncé) ou chair.



#### *la sous couche noire*

Comme pour la sous couche blanche, vous pouvez l'appliquer au pinceau ou à la bombe. Ces dernières se trouvent cependant plus facilement que les pots de sous-couche noire.

#### *Précautions à prendre*

La sous couche noire est également une méthode très classique qui est souvent recommandée aux débutants en peinture de figurine pour « sa rapidité et sa simplicité ». Autant le dire tout de suite, ce genre d'allégation est fautive car la peinture à la sous couche noire est pleine de pièges. En effet certaines couleurs à faible pouvoir colorant (rouges, jaunes, verts clairs en particulier) font apparaître le noir par en dessous et ce dernier les décolore.

Pour éviter ceci vous avez deux possibilités :

- Repeindre en blanc les zones que vous devrez peindre dans ces tons plus clairs.

C'est une technique qui est décrite dans de nombreux manuels mais à quoi cela sert il de baser en noir si l'on doit repasser du blanc ?

- Opacifier la couleur en lui ajoutant une pointe de blanc, c'est à dire une dose infime de blanc qui éclaircit à peine la

couleur d'origine mais la rend opaque à la sous couche noire. Ceci vous permet d'obtenir rapidement et en moins de couches (toujours agréable pour garder la qualité de gravure de la figurine) le même résultat que celui obtenu par la méthode décrite ci-dessus.

Enfin, la sous couche noire ne permet pas d'obtenir aussi facilement les grands à-plats colorés que permet la sous couche blanche.

Je considère que c'est une technique à réserver aux unités où le noir ou les couleurs sombres dominent.

#### *Le brossage à sec*

C'est une technique qui est typique du peintre adepte de la sous couche noire. Elle consiste prélever une petite quantité de peinture avec le pinceau puis à essuyer ce dernier et à le passer rapidement sur la figurine. Les reliefs accrochent la couleur et cette dernière ne se dépose pas dans les creux ce qui donne immédiatement du relief à la figurine et peut vous dispenser de travailler les ombrages. Par contre vous devrez travailler du foncé vers le clair en procédant par éclaircissements successifs.

#### *Les couleurs normales*

les couleurs « normales », sous réserve des observations ci-dessus se prêtent bien au brossage à sec

#### *Les couleurs métalliques*

Les couleurs métalliques sont particulièrement adaptées à la peinture des armes et armures des figurines.

Le brossage à sec d'une armure basée en noir est particulièrement aisé (attention aux excès de peinture lors du brossage cependant) et facilement réussi.

#### *La sous couche chair*

##### *Pourquoi une sous-couche chair ?*

La sous couche chair est intéressante quand vous avez à peindre de nombreuses figurines peu vêtues et dont une grande partie du corps est visible. Elle peut alors être une alternative de sous couche intéressante d'autant plus qu'elle est à peu près aussi polyvalente que la sous couche blanche.

##### *Les techniques utilisables avec une sous couche chair*

Avec une sous couche chair vous pouvez utiliser les techniques valables pour la sous

couche blanche et la sous couche noire à savoir les à plats de couleur, la base à l'encre et le brossage à sec.



### **La sous couche au lavis noir**

#### **Précautions à prendre**

L'encre ou le lavis noir ne sont pas à proprement parler des sous couches il faudra donc faire très attention quand vous manipulerez vos figurines et l'utilisation d'un vernis solide est particulièrement recommandé. Cependant, même s'il ne s'agit pas d'une réelle sous couche, elle représente un premier apprêt et rend le métal plus apte à recevoir la peinture.

Prévoyez une blouse ou un tablier et un grand chiffon quand vous utilisez cette technique car elle est particulièrement salissante.

#### **Pourquoi une sous couche au lavis noir ?**

Le lavis noir a pour avantage principal de faire ressortir instantanément la totalité des détails de la gravure de la figurine. Utilisé avec ou sans sous couche blanche il est idéal pour les figurines en armure, un brossage métal suffisant après le passage de la couche d'encre.

#### **Les techniques utilisables**

Le Lavis noir est une technique assimilable à celle de la sous couche noire. Attention à ne pas utiliser une peinture trop liquide car vous risqueriez de dissoudre l'encre qui sert de base. C'est pour cela que le brossage à sec est particulièrement adapté à cette sous-couche.

Si vous l'utilisez comme couche de base sur une sous couche blanche l'usage peut être différent car vous risquez moins de dissoudre la couche de base. Vous pouvez alors utiliser également quelques à plats quand ceux-ci s'avèrent nécessaires.

#### **la sous couche colorée (bleue, rouge, verte, brune,...)**

Une sous couche colorée (principalement diffusée en bombe) n'est intéressante que si vous avez des figurines dont la couleur de la sous couche est la couleur dominante. La technique est la même que celle recommandée pour la sous couche noire à la différence notable que quand vous effectuez un brossage vous devez tenir compte du fait que la couleur qui apparaîtra en ombrage sera une couleur différente du noir. l'effet peut être intéressant mais gare aux surprises également !

### **Les tons chair**

#### **De l'utilisation des tons chair**

Comme le dit si bien leur dénomination, leur principal usage est de représenter la couleur de la peau des personnages.

Cependant ils peuvent avoir d'autres usages tels que peinture de naseaux, éclaircissements de tons bois, s'il s'agit de carnations foncées représentation des arcs, manches de lances, cuirs divers et variés.

#### **Modifier un ton chair**

Personnellement, je n'utilise jamais un ton chair du commerce tel qu'il est livré. En effet il y a toujours une dominante qui est, à mon point de vue néfaste au rendu recherché, en particulier pour les carnations de type européen. Cette dominante est, au choix du fabricant, rose, rouge, jaune ou orange.

Pour casser cet effet j'utilise toujours une addition d'un ton crème avec une **goutte** (à prendre au sens littéral du terme) d'encre verte. Ceci permet de casser la dominante et d'obtenir un ton plus uni et plus translucide (très légèrement).

La recette utilisée est :

- 3 parts du ton chair choisi
- 2 à 3 parts de ton crème
- 1 à 2 parts d'un ton chair plus clair (presque blanc)
- 1 goutte d'encre verte

#### **Créer un ton chair si l'on n'a pas de peinture chair**

Vous n'avez pas de peinture chair et vous en avez besoin ?

Il faut donc en fabriquer.

Vous allez partir avec une dose de rouge et trois à quatre doses de jaune pour obtenir un orange pâle.

Vous y ajoutez au moins 4 doses de couleur crème (pas de blanc) et une goutte d'encre verte.

Eclaircissez si nécessaire selon votre inspiration et les besoins que vous avez.

Au besoin ajoutez une goutte d'encre brune au mélange.

Vous pouvez également obtenir un bon résultat en éclaircissant progressivement un marron du type Terre de Sienne brûlée avec un ton crème.

### **De l'utilisation du blanc et du noir comme « couleurs »**

Il est difficile d'obtenir un bon rendu avec les non-couleurs que sont le blanc et le noir. En effet dans le cas du blanc vous ne pouvez travailler que par ombrages et dans le cas du noir que par éclaircissements progressifs. Or il est important que ceux-ci soient suffisamment sensibles pour donner du relief mais pas trop pour que la figurine reste blanche ou noire selon le cas sans que l'on ait l'impression que sa couleur réelle est le gris, le bleu ou le jaune.

#### **Travailler avec le blanc**

Pour cela deux écoles principales : celle de la sous couche blanche et celle de la sous couche noire.

Si vous travaillez sur une base noire, faites un brossage énergique de blanc sans pour autant trop aller dans les creux de la figurine. Les zones d'ombrages se feront instantanément mais risquent d'être trop foncées pour ce que vous souhaitez représenter.

Si vous travaillez sur une base blanche, repassez d'abord un couche de blanc sur votre figurine. La sous couche est toujours un peu transparente et il n'est jamais bon de peindre des ombrages directement sur elle. Sur les reliefs passez un léger brossage gris clair (presque blanc) puis par dessus un très léger brossage crème.

Pour les chevaux blancs, peignez les naseaux en un ton chair très léger. La crinière et la queue peuvent être peintes dans un blond pâle (crème) ou dans un gris pâle sur les quel vous aurez passé un léger lavis couleur chair pour avoir du relief. Vous pourrez le ré-estomper avec un nouveau brossage léger de la couleur d'origine.

#### **Travailler avec le noir**

Pour cela deux écoles principales : celle de la sous couche blanche et celle de la sous couche noire.

Si vous travaillez sur une base noire, il n'est pas nécessaire, comme dans le cas du blanc, de repasser une couche de noir.

En effet, la sous couche noire est généralement suffisamment opaque pour que vous puissiez travailler directement dessus.

Attention cependant à utiliser dans ce cas un vernis résistant car vous aurez une épaisseur de peinture de moins...

Les éclaircissements se font au choix avec un bleu très foncé ou avec un gris très foncé à foncé. Quelques légers brossages gris clair sont envisageables mais attention à ce qu'ils ne soient pas trop importants et ne soient pas la couleur dominante de la figurine.

Une fois les éclaircissements faits, il est recommandé, pour les fondre à la couleur de base et pour intensifier celle-ci, de passer une couche d'encre bleu foncé.

De plus les éclaircissements se doivent d'être très progressifs. Il vaut mieux y revenir par plusieurs couches superposées et en dégradé que de faire un éclaircissement trop brutal qui gâterait le rendu de la figurine.

Si vous travaillez sur une base blanche, passez une couche de noir puis procédez comme décrit précédemment pour les éclaircissements et le lavis de finition. Attention cependant : si vous peignez des chevaux noirs harnachés, faites attention à ne pas passer de noir sur le harnais, vous auriez alors des difficultés pour avoir un harnais où le coloris, même s'il est le même à la base, soit constamment identique.

Si cela vous arrivait néanmoins n'hésitez pas à mettre une goutte de blanc dans votre couleur pour l'opacifier si nécessaire.

Pour les chevaux noirs essayez de leur donner du relief en leur faisant une crinière et une queue blondes avec la même technique que pour les chevaux blancs. Si vous voulez rester à ce qui se fait dans la nature laissez les crinières et queues en noir mais brossez les soit en marron roux léger, soit en gris foncé avant de passer le lavis bleu. N'hésitez pas à faire des éclaircissements un peu prononcés car le lavis les foncera.

Attention à ne pas les faire trop clairs non plus car alors la figurine paraîtra bleue et non plus noire.

Et je ne connais qu'un seul cheval bleu de nuit : Xanthos, le cheval d'Achille... Pour éviter cela vous pouvez passer un lavis chair sur le lavis bleu pour donner un léger reflet roux qu'a en général tout cheval à la robe très foncée.



## Travailler les bruns

Vous pouvez indifféremment travailler sur une sous-couche noire, blanche ou brune. Cette dernière est plus particulièrement à utiliser pour les chevaux et autres animaux/monstres.

Sur une sous-couche brune ou noire la méthode du brossage à sec est préconisée avec des éclaircissements progressifs sur les reliefs.

Sur une sous-couche blanche deux méthodes possibles :

Sur une couche de base à l'encre brune passez une légère couche d'un marron proche de la couleur de l'encre sans trop aller dans les creux.

Puis éclaircissez progressivement en deux passages successifs uniquement sur les reliefs sans pour autant faire un brossage à sec.

Cette méthode s'apparente plus à un **surlignage** qu'à un véritable brossage à sec. Pour fondre les couleurs repassez un lavis de l'encre d'origine ou d'une encre un ton plus clair.

Sur une couche de base en à-plat de couleur procédez de même mais par zones plus importantes.

Le premier éclaircissement peut même s'effectuer par brossage à sec.

## Les chevaux gris

La peinture d'un cheval gris qui ait un bon rendu est délicate et j'ai mis plusieurs années à trouver une méthode valable.

Je vous l'expose telle que je l'utilise :

Utilisez une sous-couche blanche .

Sur cette sous-couche passez un premier lavis noir ou gris (gris est préférable)

Brossez ensuite légèrement les reliefs avec un gris foncé

Enfin faites deux brossages successifs partiels et croisés de deux tons de gris

Pour finir faites si nécessaire un très léger brossage blanc ou crème .

Peignez la crinière et la queue en gris clair sur lequel vous passerez un lavis gris, les naseaux en crème avec une pointe de chair claire.

Ce traitement des gris est également valable pour les éléphants.

## Les socles et le flocage

Pour les socles je considère qu'il vaut mieux un socle léger et souple qu'un socle

rigide et lourd. La rigidification du socle se fait avec le flocage utilisé.

Je colle mes figurines sur des socles en bristol collés sur du caoutchouc aimanté fin (épaisseur ±8/10mm)adhésif (Vous le trouvez chez Weber Plastiques, rue de Poitou à Paris au prix de 300FRFHT le mètre en 60cm de large).

Avant de floquer je passe une couche de peinture verte (couleur passe-partout pour les socles) puis je passe au pinceau de la colle à bois et je trempe le socle dans différents flocages (poudre verte, sables divers, granulés de liège, sciure marron) . Le côté aléatoire donne un résultat intéressant.

Après je brosse les granulés de liège en deux tons de gris et il ne reste plus qu'à vernir le socle.

## Les vernis

J'utilise deux vernis.

Tous deux sont des vernis acryliques.

L'un est un vernis mat qui se passe au pinceau de marque LeFranc.

Il est épais, assez long à sécher mais très solide sauf sur les pointes où il s'use vite .

Autre avantage pour un vernis au pinceau : il s'étale très bien et ne fait pas de gouttes.

Il accepte particulièrement bien les retouches.

Par contre, malgré son appellation « mat », il est brillant.

L'autre est un vernis acrylique en bombe (marque Nuance) que l'on trouve dans les grandes surfaces de bricolage .

Il existe en mat, satiné et brillant .

Le mat est mat et matifie trop les couleurs.

Le brillant est réellement brillant et devient gênant pour un rendu réaliste.

Le satiné a ma préférence pour son respect des couleurs et son rendu naturel, légèrement brillant mais sans excès.

## Du bon usage des encres

Une encre peut être utilisée de plusieurs manières principales : en lavis, en couche de base, en couleur principale, pour teinter une autre couleur , pour liquéfier une couleur.

### Le lavis

Une encre utilisée comme lavis permet d'obtenir rapidement des ombrages sur la figurine.

Cette technique est particulièrement

particulièrement utilisée pour les visages des personnages mais peut également être utilisée pour des vêtements, armures, ...

Il est recommandé dans la plupart des cas d'utiliser soit une encre chair soit une encre d'une couleur voisine de la couleur utilisée.

La technique à utiliser est l'exact contraire du brossage à sec car il est recommandé de bien charger son pinceau en encre pour avoir un rendu efficace, quitte à diluer celle-ci avec un peu d'eau au préalable.

#### **L'encre comme couche de base**

Sur une sous couche blanche, une encre peut servir de couche de base en fournissant un ombrage de fond.

La peinture utilisée après peut être de la même famille de couleur ou en contraste total au gré du peintre. Attention cependant à ne pas mettre de peinture dans les creux où l'encre doit apparaître.

Une encre noire peut être ainsi utilisée sur une sous couche blanche en préalable à un brossage métallique sur une partie de la figurine.

#### **L'encre comme couleur principale**

Vous pouvez également utiliser une encre comme couleur principale.

L'encre s'applique alors en couches successives et la couleur se fait par superposition des couches.

Cette technique est idéale pour peindre rapidement et efficacement des chevaux.

De manière générale deux à quatre couches sont nécessaires, trois représentant une bonne moyenne.

Pour atténuer l'effet brillant de l'encre vous devrez vernir votre figurine avec un vernis satiné ou mat.

Faites néanmoins très attention à ne pas déborder de la zone que vous souhaitez voir colorée par l'encre et attendez qu'une couche soit bien sèche, pas seulement hors poussière, pour passer la couche suivante.

#### **L'encre comme teinture**

Vous pouvez utiliser une encre pour teinter du blanc et obtenir une couleur pastel ou teinter une autre couleur. C'est parfois plus simple et plus rapide que de partir d'une couleur donnée et de passer par des éclaircissements successifs.

#### **Liquéfier une couleur**

Une encre a enfin un dernier usage à ne pas négliger, la liquéfaction d'une couleur. En effet quand vous avez votre peinture qui devient trop pâteuse vous devez la rendre plus liquide. La plupart des peintres utilisent de l'eau.

Cependant cette solution n'est pas toujours bonne car si votre couleur est très pâteuse et que vous utilisez trop d'eau, votre couleur va devenir plus claire (perte de pigment) et plus mate. Pour éviter cela ou, tout au moins limiter ces effets, j'utilise pour diluer ma peinture une encre dont la teinte s'approche la teinte de la couleur concernée.

Cela permet à ma couleur d'être diluée sans perte de pigment et sans perte de brillance.

#### **Conclusion**

J'espère que ces quelques astuces pourront aider les débutants en matière de peinture.

A très bientôt.



### **Retour sur une « Journée Warmaster » (TMG #1)**



**Nicolas Porry, François Bruntz, Matador  
Arnaud Bourragué, Quentin Armault, Christophe Patole,  
Pierre Kokel**

Souvenez-vous! En avril 2001 des membres de la liste de diffusion *warmaster\_fr* décidaient d'organiser une grande journée d'affrontement au Salon du Jeu. L'expérience tourna cependant rapidement au fiasco avec la disparition de toutes les tables libres disponibles durant les précédentes éditions de l'événement.

Les glorieux aventuriers décidèrent alors de se replier vers le magasin *Star Player* (Paris) pour livrer combat et donner jour au rapport de bataille édité dans le *numéro #1* de la *Tribune du Maître de Guerre*.

Le trombinoscope des participants à cette mémorable journée est enfin disponible et nous n'avons pas résisté à l'envie de le publier...

Taz, le célèbre ingénieur Nain, vous propose de vous plonger dans la construction d'une forteresse complète à l'échelle 10mm !

# Forteresse à l'échelle 10mm

## Jean-Christophe Berthelot

Après la construction de plusieurs petits éléments de décor, déjà présentés dans la Tribune, je me suis aperçu de leur faible intérêt ludique. En effet, ils se révélaient peu pratiques pour servir de refuge à une population menacée par une armée d'invasion. Le critère esthétique est important mais la jouabilité doit rester suffisante pour justifier l'utilisation d'un élément de décor dans une partie. Je me suis donc penché sur la question des fortifications et de leur utilisation. Rien à voir avec les Hauts-Elfes de ce numéro me diront les plus grincheux. Que nenni répondrai-je le cas échéant, l'attaque de château demeurant un loisir prisé par tous les chefs de guerre du vieux monde. Voyez donc ici une démarche transversale, transférable aux autres peuples sans trop de difficultés, je vous soumettrais d'ailleurs quelques propositions à la fin de l'article pour une adaptation à votre armée favorite. Dans ce premier article j'ai choisi de traiter l'aspect défensif avec la construction d'une forteresse modulable. Dans un prochain numéro nous apporterons un peu de soutien aux attaquants qui risquent de se trouver rapidement dans le pétrin.

## Inspiration

Ma principale source d'inspiration a été la forteresse qui est commercialisée par GW pour *Warhammer*. En utilisant plusieurs petits éléments, je souhaitais obtenir un ensemble polyvalent qui puisse servir pour plusieurs types d'affrontements. Soit en les alignant dans toute la largeur de la table, soit en constituant un petit bastion entouré de toutes parts. Un autre aspect déterminant a été le stockage qui devrait se faire dans une simple boîte à chaussures. La construction se devait donc d'être basique, avec des tours carrés, quelques sections de murs et une bretèche. Le tout restant assez neutre pour être utilisable par tous les peuples. Il n'est pas rare qu'une forteresse soit prise, reprise, modifiée... Un aspect standard était donc la meilleure solution pour ce type d'article.

## Quand les nains bâtirent des forteresses pour les humains !

Un des gardes de la grande porte de l'ouest fit irruption dans l'atelier.

*-Monseigneur, l'émissaire et son escorte approchent de la cité!*

Annoncée depuis le matin, cette arrivée avait été signalée la veille par les guetteurs de l'avant poste situé plus bas dans la vallée. L'émissaire était envoyé par le baron Korstat pour s'entretenir avec le maître ingénieur Taz.

La réputation de cet érudit dépassait à présent les limites des royaumes nains. A cette annonce, un messenger fut dépêché pour avertir le vieil ingénieur qui faisait la sieste dans son bureau, laissant la basse besogne à ses apprentis. Depuis de longues années, les échanges étaient nombreux et le commerce florissant. En effet, les rangers nains parvenaient à assurer la sécurité des routes et des convois de marchandises, facilitant ainsi les échanges entre les différentes communautés. Le baron espérait obtenir l'aide de ses alliés pour la construction de son château, plus loin vers le sud, dans des régions où les bandes en maraude étaient encore actives. Il avait donc sollicité Balarg, le seigneur de Karak Tairiel, citadelle réputée pour la qualité de ses constructions et de ses fortifications. L'émissaire ne parla pas très longtemps, la promesse d'une belle quantité d'or suffisant amplement à convaincre le plus obtus des nains. L'ingénieur Taz se méfiait pourtant de ces êtres si fragiles et si enclins à la trahison. Il écouta toutefois les ordres de son seigneur et accepta de se rendre auprès du baron pour lui prodiguer quelques précieux conseils.

Après quelques jours de routes, en quittant les montagnes, le convoi aborda une vaste plaine alluviale que traversait un fleuve. De part et d'autre du cours d'eau, les fermes et les hameaux formaient une mosaïque bigarrée. Taz comprit immédiatement que ce fief était prospère en apercevant les riches maisons de ses habitants. Comme à l'habitude, seuls les paysans montraient les signes de cette précarité si courante chez les humains. Pourtant, il n'oubliait pas les motifs qui l'avaient conduit en ce lieu. Et cette riche plaine ne présentait guère de possibilités naturelles en termes de fortifications. Trop vaste, trop plate et surtout au carrefour de axes importants. Cette situation géographique était sûrement un gros avantage économique mais elle compliquait bigrement sa tâche. Il rencontra le baron, un être frêle mais beau parleur. Il lui expliqua ses conceptions stratégiques et les limites financières de son projet. Ce qu'il voulait, en définitive, c'était assurer sa position dominante sur la région. Et plus que les brigands, il tenait à réduire les ambitions territoriales de certains seigneurs rivaux des environs. Taz connaissait son travail, il proposa donc au baron plusieurs schémas différents pour installer sa forteresse. Le plan retenu était typique de qui se faisait par ailleurs dans le vieux monde, le baron ne faisant pas preuve d'une très grande audace architecturale. Ils conclurent également que le nain et ses assistants superviseront les travaux jusqu'à leur achèvement, quelque soit le prix de cette prestation.

Au bout de huit mois, après des efforts considérables, la région du Kortstat bénéficiait d'une solide ligne de fortification qui permettaient à tous les habitants des villages proches de se protéger en cas de siège. Quelques jours plus tard, Taz contemplait son travail en se retournant une dernière fois sur cette belle vallée. Dans quelques semaines, les deux premiers chariots d'or gagneraient Karak Tairiel, comme il avait été convenu à l'automne précédent...

Considérez donc ce qui suit comme une base de travail, une piste de départ et en aucun cas un schéma à suivre à la lettre.

## Le matériel

Comme à l'habitude, les principaux

matériaux proviennent de ma boîte de récup', mais j'ai également utilisé des choses que l'on ne trouve pas facilement dans les poubelles. Heureusement, on peut les remplacer par d'autres choses que je préciserais entre parenthèses à chaque fois...

## Fournitures

Planchettes en isorel dur pour le socle (carton épais ou bois)  
Carton plume de 5mm et 3mm (carton ondulé)  
Polystyrène extrudé (polystyrène d'emballage)  
Balsa  
Colle à bois  
Enduit de rebouchage type "Toupret"  
Sable de différentes tailles  
Litière pour chat  
Flocages et peintures diverses

## Outils

Pointe à tracer  
Cutter  
Stylo bille  
Pistolet à colle chauffante



## Les murs

J'ai commencé par définir le nombre et la taille des murs que je souhaitais faire. Quatre me semblaient suffire dans un premier temps, d'une longueur de 12 cm (suffisante pour recevoir une unité d'infanterie). J'ai donc utilisé un morceau de polystyrène de 2 cm d'épaisseur, que j'ai débité en bandes aux bonnes dimensions. Ces bandes ont été collées sur les planchettes de 12 cm de long pour 4 cm de large (ce qui laisse de la place pour ajouter un peu de texture sur le socle). Les créneaux ont été découpés dans du carton plume de 3mm d'épaisseur. Des bandes de 2cm de large sont suffisantes pour obtenir une hauteur correcte. Les créneaux ont été tracés (0,5cm de largeur). Le mieux est de tout tracer d'un seul coup, sur la planche de carton, et de découper une fois pour toutes. Le découpage est une étape fastidieuse dont on ne peut malheureusement pas se dispenser. Un peu de courage et une chaise confortable seront vos meilleurs alliés. Pour terminer, j'ai taillé en biseau le bas de ces bandes pour les intégrer plus facilement au reste de la muraille.



A partir de ce moment j'ai cherché à varier un peu ce principe de base. Un des murs a reçu une porte et un poste de garde. La porte est un morceau de balsa fin, bordés par des allumettes. Le poste de garde est construit comme une maison avec du polystyrène et du carton plume. Le toit est fait d'enduit, étalé avec une petite spatule pour simuler un toit en chaume (après réflexion cette toiture me semble peu réaliste dans une perspective de siège, car trop vulnérable aux flammes. On peut quand même utiliser ce procédé pour les maisons du village...).

Les quatre sections de murs étaient prêts pour les finitions.

## Les tours et la bretèche

Pour réaliser ces éléments, il suffit de construire des boîtes en carton plume et de leur ajouter des créneaux comme sur les murs. Pas de difficultés particulières si ce n'est de prévoir à l'avance si les tours seront dans un coin. Si ce n'est pas le cas, pensez à coller la boîte au bord du socle, ce dernier devant être de la même dimension que la base de la tour. Je n'avais pas pensé à ça et je me retrouve avec des tours qui ne peuvent être que dans les coins. Comme quoi il faut toujours prévoir ce qu'on veut faire avant de se lancer, un petit croquis préalable étant l'idéal.

## Les finitions

Une fois la colle bien sèche, j'ai dessiné grossièrement des pierres dans le polystyrène et le carton plume à l'aide d'un vieux stylo bille. A ce stade, il ne restait qu'à ajouter du sable et de la litière aux pieds des murailles. Comme d'habitude, la colle à bois, légèrement diluée, permet de fixer tout ce que l'on veut. J'ai recouvert certaines parties avec de l'enduit pour les uniformiser. Ensuite, j'ai peint le tout avec de la peinture blanche texturée (cette peinture est un mélange d'acrylique, de colle à bois, d'eau et de sable fin). Cette étape est indispensable si on souhaite utiliser de la peinture en bombe par la suite.



## Peinture

J'ai l'habitude de faire les sous-couche au pinceau mais je dois reconnaître que pour les décors, les bombes sont bien pratiques. Une couche de peinture noire mate a été appliquée de cette façon, puis éclaircie avec du gris par des bossages à sec successifs, en ajoutant progressivement du blanc. Les portes et les parties en bois ont été brossées avec différentes teintes de marron, éclaircies successivement avec du blanc ou du brun sable.

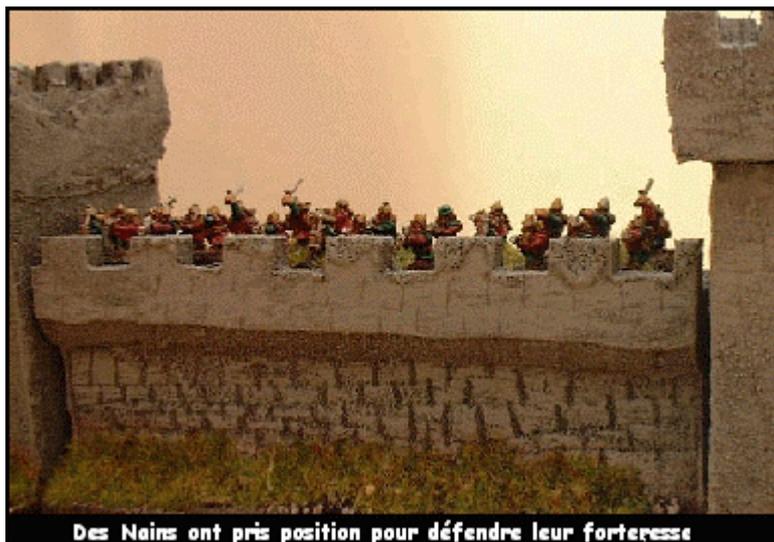
Pour terminer, j'ai ajouté un peu d'herbe, fixée à la colle à bois, puis brossée avec de la peinture blanche( le brossage doit rester très léger pour éviter de décoller le flocage).



Une des tours une fois peinte

## Variantes

Cette forteresse peut être utilisée par une armée naine ou humaine sans telle qu'elle. En apportant quelques modifications, d'autres races pourraient l'investir sans grandes difficultés. Quelques boucliers et blasons bretonniens, des glyphes de boucliers orques, des crânes et autres symboles chaotiques et pourquoi pas des



Des Nains ont pris position pour défendre leur forteresse

statues et autres gargouilles. En fait, les grappes plastiques pour Warhammer offre tout ce qui est nécessaire pour personnaliser des constructions de cette taille.

On peut également renforcer l'aspect orque en fabriquant un ou deux murs partiellement en ruine, vaguement colmatés par des petits morceaux de bois. Pour le chaos, il faudrait ajouter des coulures sur les murs et quelques potences à leur sommet.

Pour les nains, on peut intégrer certains éléments dans une colline ou un escarpement rocheux.

A vrai dire, je ne vois que les elfes qui mériteraient une construction véritablement différente, mais les principes de base restent valables dans ce cas.

## Et les attaquants...

Les pauvres, ils ont bien du souci à se faire pour venir à bout d'un tel obstacle.

Je vous présenterai donc un peu de matériel de siège dans un prochain numéro. Les figurines existent déjà mais tout le

monde ne peut pas forcément les acquérir et vous verrez qu'avec pas grand chose on peut facilement construire tout ce qui est nécessaire pour abattre ces satanées murailles. Bon bricolage!

Morglock le Sauvage tremblait de rage. Il avait déjà décapité deux orques et démembré trois gobelins mais rien n'y faisait.

- Comment qu'elle est arrivée là c'te forteresse?! grogna-t-il en brandissant sa hache en direction de l'imposante et toute nouvelle place-forte du baron Korstat.

Un grand cercle vide s'était formé tout autour de lui et seul le chaman Danse avec les Squigs osait encore rester aux côtés de son seigneur de guerre.

-M'est avis qu'les nabots ont quelque chose à voir là dedans... lança timidement le goblin.

Morglock interrompit son flot d'insultes pour tourner un regard noir vers le chaman.

- Waaagh! Je veux que c'te truc brule avant la nuit !!!! hurla-t-il...



La Forteresse construite par l'ingénieur Nain Taz dans toute sa splendeur!



# Fédération Francophone de Wargame Fantastique et Futuriste

La FFWFF vient de naître, son ambition : fédérer les clubs de wargame non historique. Pour Warmaster il s'agit là d'une chance unique de se développer...

## Pascal OLIVIER

Le wargame non historique ne disposait jusqu'à présent d'aucune structure fédérative sur laquelle s'appuyer, ceci est remédié grâce à la création de la Fédération Francophone de Wargame Fantastique et Futuriste (FFWFF) à la fin de l'année 2001. Cette association, loi 1901, a pour but de rassembler tous les joueurs de wargames non-historiques afin de promouvoir cette passion commune au sein de l'hexagone (et au-delà ??).

Concrètement la FFWFF se propose de mettre contact et d'informer les joueurs de wargames non-historiques et les structures associatives concernant ces jeux. Ainsi elle souhaite recenser l'ensemble des clubs existants en France et en francophonie, et aussi tenir à jour un calendrier des tournois à venir.



Warhammer 40k est soutenu par la FFWFF (photo par Greg)

Elle espère pouvoir représenter les joueurs lors des divers événements ludiques (salons...) et organiser elle-même des événements tels que des grands tournois ou des championnats.

Cela permettra aux jeux peu développés en France (VOID, Epic, Warmaster, HOTT...) de se faire connaître et, pourquoi pas, de susciter de nouvelles vocations, et aux autres jeux tels que Confrontation, Warhammer Fantasy Battle ou Warhammer 40k d'asseoir leur réputation.

Chaque jeu (WFB, W40K, Void, Warmaster...) possède (ou possèdera) son représentant (pour Warmaster : Dominique MORIVAL et Pascal OLIVIER) capable de le représenter au sein de la fédération. Les représentants auront, entre autre, la charge d'organiser des événements FFWFF pour leur jeu : communication autour du jeu, tournois, démonstrations, etc.

Le but est que chaque joueur et chaque structure associative dispose d'un interlocuteur adapté au sein de la fédération et de son équipe d'encadrement.

La FFWFF va avoir besoin de contacts locaux capables de faire passer les infos dans leur région et inversement de faire remonter les infos de la région à la FFWFF qui en fera la publicité au niveau national. Et bien sûr, il lui faut un maximum de contacts avec les clubs et les fédérations diverses. Ils en ont déjà un certain nombre, mais plus nous serons et mieux cela sera!

Si vous faites partie d'un club ou d'une fédération, n'hésitez pas à leur en parler! Peut-être pourrez-vous transmettre des documents importants de part et d'autre...



Battle Fleet Gothic est soutenu par la FFWFF (photo par P. Fontebasso)

## Contacts

Julien Baby, vice-président de la FFWFF :  
[kasskuilltraka@yahoo.fr](mailto:kasskuilltraka@yahoo.fr)

Pour plus d'information sur la FFWFF, visitez son site :  
[www.ffwff.fr](http://www.ffwff.fr)

Il existe également une liste de diffusion où chacun peut s'exprimer et ainsi participer à la vie de la fédération :  
<http://groups.yahoo.com/group/FFWFF/>



Warhammer Fantasy Battle est soutenu par la FFWFF (photo KKT)



FFWFF

## Interview de Julien Baby

Le vice président de la FFWFF nous parle de la fédé et de ses objectifs

Pascal OLIVIER  
Christophe EPIAIS  
François BRUNTZ

**Q : Donc juste pour information, peux-tu nous dire quel est la tâche d'un "responsable" de jeu au sein de la FFWFF?**

R : Et bien, un responsable de jeu gère tout d'abord la présentation du jeu au sein de la FFWFF... il va, avec d'autres, concevoir un système de pack de tournoi homologués FFWFF (il vaut donc mieux connaître le jeu). Et s'assurer de son bon fonctionnement, le modeler s'il y a des problèmes, concevoir des appendices qui permettront dans le futur de diversifier un peu le type de tournoi. Etant donné que pour l'instant nous avons peu de retours en ce qui concerne les annonces de tournoi, c'est moi qui gère la centralisation des annonces. Mais, s'il arrivait que la quantité d'annonce de tournoi 40k ou warhammer battle devienne trop importante, et bien, le "responsable" jeu sera alors chargé d'être la personne qui centralisera les annonces de tournois propres à son jeu... afin de me décharger.

Sinon, il va de soi que le responsable jeu est fortement sollicité pour gérer des tables, concevoir une animation propre à son jeu pour les salons auxquels nous pourrions participer, les journées FFWFF et autres...L'idéal, est aussi qu'il puisse, dans la mesure du possible, mettre la patte à autre chose, s'il en a le temps et l'envie.... un peu comme nous actuellement. Bien sûr..... cette personne travaillera avec le soutien de l'ensemble des gens qui s'y intéressent. Il sera donc, afin de me remplacer, la personne relais entre cette mailing-list et celle de la FFWFF.

Ah, j'oubliais !!! Il y a ça aussi à faire et à gérer lorsqu'on est "responsable jeu" : Rédiger les Q&A aussi complètes que possible (faire en gros ce qu'a fait GW avec son recueil pour battle, par exemple). Et du coup, se tenir au courant de leurs mises à jour. Une mise à jour des Q&A FFWFF est prévue une fois l'an.



Il s'agit donc aussi, une fois le pack Warmaster réalisé, de sélectionner les add-ons de règles qui y seront acceptées ou non. Ainsi, vous pourrez voir, pour exemple, les packs battle et 40k qui contiennent un listing des articles de règles du WD et autres ajouts qui sont acceptés pour le pack de tournoi.

**Q : A propos des pack de tournois**

R : Le responsable doit s'assurer de son bon fonctionnement, le modeler s'il y a des problèmes, concevoir des appendices qui permettront dans le futur de diversifier un peu le type de tournoi.

**Q : Donc en gros recueillir les sentiments de ceux qui utilisent le pack.**

R : Oui, effectivement, ça passe par là... être à l'écoute de ce que les gens en pensent (les critiques et avis se font généralement sur la ml FFWFF). Mais c'est aussi voir par soi-même à diversifier le pack. Actuellement, par exemple, je travaille sur un appendice au pack battle qui intégrera des "options".A cela s'ajoute le fait qu'il a été fortement souligné que les clubs veulent garder leur systèmes de tournois tout en pouvant enregistrer leurs résultats au classement national. Ce qui implique que les clubs vont certainement envoyer leurs règlements de tournois à la FFWFF afin qu'ils soient homologués et intégrés au classement. Le responsable jeu est donc la personne idoine à juger de l'équité du système afin qu'il soit homologué.... le classement national se voulant représentatif et passant donc par une certaine sélection sur des critères d'équilibre et jouabilité du règlement.

**Q : En cas d'organisation d'un tournoi national de Warmaster, la difficulté est surtout de pouvoir organiser les "épreuves qualificatives" pour la finale. Organiser UN tournoi Warmaster avec 8 joueurs est déjà un challenge alors en organiser plusieurs...**

R : Cela mérite une certaine phase de "tatement du terrain" pour voir s'il y a suffisamment de gens intéressés pour que les tournois qualificatifs se passent hors fédé. Si ce n'est pas possible, il faudra alors se rabattre sur un gros tournoi en un week-end, ou ce genre de choses. Mais je pense qu'avoir des tables d'initiations régulièrement lors de nos événements sera déjà un bon point à marquer.

**Q : En ce qui concerne la cotisation ?**

R : Bien, mettons les choses au point. La cotisation est à la fois un moyen d'exprimer son envie de participer à un projet, de soutenir un mouvement et de faire vivre la FFWFF (sans quoi, elle ne pourra rien organiser). Elle est aussi un moyen d'accéder à certains privilèges comme l'aide à l'arbitrage, l'intégration au classement national, la présence d'un organisme national, l'aide à la communication et à l'information, etc... dans la mesure du possible et de nos moyens, bien sûr.

**Q : Seuls les joueurs inscrits (à la FFWFF) pourront participer aux tournois ?**

R : Bien sûr que non... tout le monde peut participer à un tournoi organisé par la FFWFF. Seulement, les adhérents auront un tarif préférentiel à l'entrée.

Il faut noter que l'adhésion club englobe "tous" les membres du club. Ainsi, un club qui cotise à la FFWFF verra tous ses membres bénéficier des réductions à l'entrée des tournois organisés par la FFWFF (ce qui est bien plus intéressant que d'adhérer individuellement). De plus, les membres adhérents (individuels et clubs) pourront bénéficier de réduction auprès de nos futurs partenaires.

(...)

Etre membre est un choix, ne pas l'être aussi... l'objectif de la FFWFF est de valoriser le wargame. Et dénigrer les gens qui n'adhèrent pas mais qui pratiquent le wargame serait primo, un très mauvais engagement politique, secundo une dénigration d'une bonne partie de la population. Donc, il n'y a pas d'inquiétudes... bien sûr, des avantages plus "matériels" seront réservés à nos adhérents, mais pour ce qui est du point de vue moral et équité au sein de nos tournois, nous n'avons aucun droits de dénigrer les non-adhérents. Par contre, tu peux t'assurer que nous ne nous priverons pas d'inciter les gens à adhérer.

**Q : Quels sont les premiers travaux à faire au sein de la FFWFF ?**

R: Je pense qu'avec toi et François, le travail sur Warmaster va pouvoir enfin se faire. Sache que nous disposons d'une quantité assez impressionnante d'images pour illustrer la section Warmaster de notre site... il ne reste donc plus que le texte, mais surtout travailler afin d'aboutir à un système de pack de tournoi Warmaster équitable. Je vous invite donc à motiver les gens de la ml warmaster pour travailler sur ce point, ou sur la ml FFWFF,

afin de ne pas "encombrer" la votre....

De même il s'agira de sensibiliser les membres de votre liste à prendre le "réflexe" de vous prévenir pour les annonces de tournoi warmaster, afin que tu me fasse remonter l'information et que le calendrier FFWFF soit le plus à jour possible.

**Q : Concrètement qu'apportera la FFWFF à Warmaster ?**

R: Communiquer et informer fait partie des choses concrètes. Bien sûr, il y a des événements à organiser. Il y a l'exemple du salon de l'imaginaire de Lyon en fin d'année, il y a le Monde du Jeu, il y a des tournois ou de Grandes Journées à organiser, des parties d'initiation à faire lors de ces journées, etc, etc...

**Q : Warmaster est un petit jeu comparé à WFB et W40K. Il risque de ne plus être suivi par GW. Alors comment attirer des nouveaux joueurs s'il n'y a plus matière (règles, figurines...).**

R: Bon d'accord, un objectif utopique à long terme est de pouvoir être suffisamment important pour pouvoir exercer un lobby. Je sais que cela est très difficile à réaliser... mais pas impossible. Mais en attendant, il s'agit justement de "bien" communiquer sur les alternatives pour trouver des figures warmaster par exemple. Trouver des partenaires, obtenir d'autres réductions, etc, etc..

**Q : Quelle aide matérielle le FFWFF va apporter à Warmaster ?**

R: La FFWFF, si elle obtient suffisamment de soutien et donc de crédibilité, peut fournir un appui non-négligeable auprès des mairies dans vos requêtes pour trouver une salle.(je rappelles au passage que nous

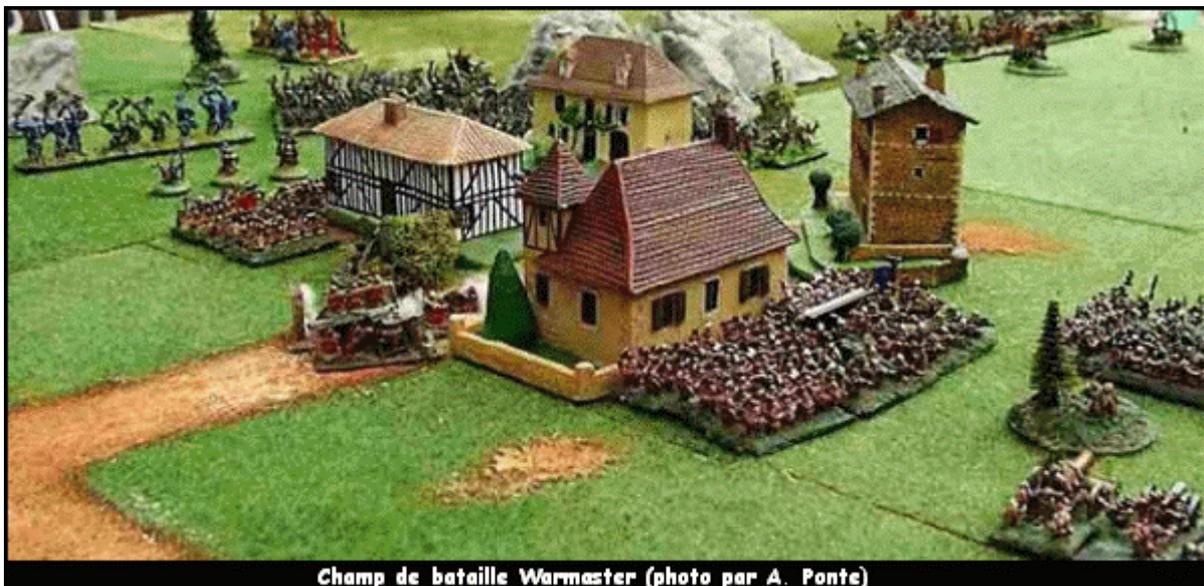


Kid à Nécromunda (photo par KKT)

cherchons à obtenir l'agrément "éducation populaire", et donc faire valloir notre hobby comme un loisir, qui mérite autant que les mots-croisés ou le loto, et que les communes s'y consacrent et les aident). Pour exemple, la fédéGN qui a acquis un certain statut (certes dans un domaine plus restreint) arrive de temps en temps à cela. Sinon, il y a aussi la possibilité de faire jouer tous les contacts de la fédé... ainsi, dans votre ville ou région, il y a peut-être un joueur de 40k ou de battle qui ne participe pas à votre mailing-list et qui a un contact pour une salle. S'il ne sait pas que vous cherchez, il ne viendra pas vous proposer son aide.

Il faut savoir aussi que, dans la limite de notre budget, la FFWFF pourra soit fournir, soit aider à obtenir des tarifs préférentiels sur des lots pour des tournois organisés par ses membres. Bien évidemment, cela ne sera pas systématique... nous restons une association, et pour l'instant, notre budget est relativement maigre.

Mais il faut savoir que la FFWFF a pour cible première les clubs, ensuite viennent les joueurs à titre individuel.



Champ de bataille Warmaster (photo par A. Ponte)

Warmaster a remporté un succès énorme auprès des wargamers historiques qui se sont empressés de l'adapter...

# De Sumer à Constantinople

## Marc Adda

De Sumer à Constantinople est un nouveau système de simulation de bataille antique médiéval à l'échelle 15mm, la plus usitée. Basée sur des concepts introduits par le système médiéval-fantastique WARMMASTER, DSC se veut être à la fois simple d'accès et réaliste dans le déroulement d'une bataille ainsi que dans le comportement des troupes en action.

Voici un comparatif de la règle avec Warmaster.

### Présentation du jeu

Conscients que la quasi totalité des joueurs actuels en antique-médiéval pratiquent DBM, les auteurs ont donc conçu leur système sur la même échelle, tant au niveau du soclage, que sur la surface de jeu nécessaire.

Le soclage (à savoir le nombre de figurines sur un socle) n'est d'ailleurs nécessaire que pour la reconnaissance rapide des troupes sur le terrain, et n'a pas d'influence sur le jeu proprement dit. Ici, toutes les troupes ont donc un front identique de 40mm et une profondeur variable selon son type, mais qui n'est pas fondamentale. Ainsi, l'infanterie lourde a une profondeur de 15mm représentant les formations en ordre serré, l'infanterie moyenne et légère ont une profondeur de 20mm pour les formations en ordre lâche ou ouvert, les troupes montées ont une profondeur de 30mm et les modèles (chars et éléphants) ont une profondeur de 40mm. Pour convertir ses socles de Warmaster pour DSC, il faudrait baser ses troupes montées, monstres, artillerie de manière à leur donner un front de 40mm. La profondeur a une moindre importance.

Contrairement à Warmaster où l'armée forme un bloc où chaque troupe peut être commandée de manière in discriminée par chaque personnage, ici, les armées sont organisées en trois corps, soit les deux flancs et le centre, chacun d'eux se voyant attribuées un certain nombre d'unités commandées par un ou plusieurs généraux.



Chaque corps d'armée peut ainsi être composé d'un ou plusieurs groupe, chacun disposant d'un général bien distinct commandant certaines troupes.

Bien évidemment, dans la mesure où on augmente le nombre de groupes, donc le nombre de généraux, la quantité de troupes commandées se voit d'autant diminuée et donc un grand nombre de groupes tend à diminuer la capacité des corps à encaisser les pertes, mais augmente sensiblement leur manoeuvrabilité.

Les armées sont bien sûr budgétisées. Une armée de taille classique se situe aux alentours de 1500 points, mais il est très faisable de faire des batailles sur un budget bien plus important, en doublant par exemple les minimums et maximums imposés pour sa conception, à l'image de WARMMASTER. Notez que seules les troupes, et non les généraux, peuvent voir leurs mini/maxi doublés. Certaines listes obligent d'ailleurs à doubler, tripler, etc. les minimum et maximum pour atteindre le budget souhaité. Les listes sont ainsi organisées de manière très lisible, avec tout d'abord les différents généraux pouvant ou devant être utilisés, suivi des troupes obligatoires, des troupes optionnelles (celles qui ont un mini de 0), et enfin les troupes alliées,

obligatoires ou non. Ces dernières ont la particularité de ne pouvoir être commandées que par un général allié de leur nationalité ou, sauf exception, par le général en chef.

On retrouve sur le champ de bataille les reliefs habituels, largement simplifiés puisque divisés en cinq catégories (bois, colline, cours d'eau, terrains difficiles et agglomération) avec une grande particularité, celle de ne pas en connaître la teneur exacte avant d'y avoir mis les pieds. Ainsi, on ne saura pas si une colline est douce ou escarpée, ou si une forêt est clairsemée ou dense, avant d'y avoir envoyé des troupes. D'où l'intérêt croissant des troupes légères de reconnaissance dans ce rôle. Chaque tableau définit précisément qui peut y entrer, qui en profite et comment.

Le positionnement du terrain est très simple. Après que les joueurs aient choisi leurs reliefs, alternativement chacun en pose un dans l'une des trois zones (centre, bord ami et bord ennemi). Un test détermine si le terrain reste à l'endroit décidé par le joueur l'ayant posé, ou déplacé par le joueur adverse. La valeur du général en chef influant la pose du terrain, un bon commandement donne ainsi l'avantage de maîtriser le lieu du conflit.

Tout comme à Warmaster, les unités sont constituées d'un nombre variable de socles selon leur formation, du char ou de l'éléphant solitaire, aux hordes de barbares regroupant jusqu'à 6 socles par unités, en passant par les phalanges hoplitiques ou macédoniennes. Les troupes disposent toutes de règles de formation particulières, à savoir la formation de base, pouvant être disposée en ligne ou en colonne, la formation archaïque, tirant son nom car utilisée en période biblique pour les grosses unités mais que l'on retrouve à toutes les périodes, la horde, qui est une masse de guerriers semblable aux unités gauloises, les phalanges, et la légion romaine à travers les âges. Certaines troupes bénéficient même de sous-formations, comme le coin utilisé par les cavaleries macédoniennes ou la chevalerie allemande, les hordes franques ou la légion bas-empire, la tortue utilisée par les légionnaires romains, le cercle cantabrien permettant aux cavaliers légers d'esquiver mieux les tirs pendant qu'ils tiraillent ou le mur de boucliers.

Les troupes sont classifiées comme à Warmaster, avec deux points supplémentaires : Leur dénomination (infanterie lourde, cavalerie légère, éléphant, ?) et les capacités spéciales correspondant à un armement particulier (lance, pilum), un statut de moral particulier, ou la possibilité d'utiliser une formation spéciale.

Les troupes particulières (éléphants, chameaux et chars) disposent d'un chapitre qui leur est propre attestant de leur spécialisation sur un champ de bataille.

On achète chaque unité individuellement, sauf pour les légions romaines qui s'achètent en bloc. Ainsi, le joueur romain aura à sa disposition un certain nombre de légions entières, auxquelles il adjoint des troupes légères ou spécialisées.

Les généraux sont traités de la même manière qu'à Warmaster, avec quelques petites différences, comme leur portée de commandement limitée à 45cm pour tous, et la capacité des sous-généraux à être remplacés par un subalterne s'ils sont perdus. Un général peut ainsi être blessé (momentanément absent) ou tué.

#### Déroulement de la bataille.

Tout comme Warmaster, chaque joueur effectue alternativement son tour de jeu, comprenant une phase d'ordre, une phase de tir et une phase de combat. Les règles d'initiative et d'envoi d'ordre ne dépayseront pas les habitués de Warmaster, mais avec quelques subtilités, les principales étant l'existence de l'esquive et les activations limitées. Une unité n'ayant pu recevoir d'ordre peut quand même effectuer un mouvement limité, dont le but principal est de la repositionner pour répondre à l'évolution des armées sur le champ de bataille. Un mouvement qui amène au contact d'une unité ennemie dans le but d'effectuer une mêlée peut déclencher une esquive de la part de l'unité ciblée si celle-ci y a droit. Ce seront principalement les troupes montées (quelque soit leur 'lourdeur') et les infanteries légères.

Ce mouvement d'esquive est variable, mais plus il est grand, plus les risques de

désordre sont grands. Il est ainsi délicat de choisir entre une petite esquive avec un faible risque de désordre mais un grand risque d'être rattrapé dans le dos, et le contraire. Habituellement, le désordre est quand même préférable !

Il est à noter ce point précédent, n'existant pas à WARMMASTER qui a une grande influence sur les charges par initiative. En effet, à DSC, si on peut fort bien charger par initiative une troupe à portée de mouvement (et non à 20 cm seulement), charger une unité qui peut esquiver n'aura que peu d'intérêt, à moins d'être sûr de la rattraper. Et l'unité ayant chargé par initiative ne pourra recevoir d'autres ordres pour tenter une seconde charge.

#### Le tir et les combats

Un chapitre est consacré aux armes de tir, donnant quelques indications sur les armes les plus courantes. Un autre est consacré à l'artillerie, arme cependant rare sur un champ de bataille, du moins dans la période antique. Contrairement à Warmaster, il ne faut pas s'attendre à voir ses artilleries bloquer une partie du champ de bataille.

On résout les tirs de la même manière qu'à Warmaster avec deux différences : La première est qu'un tir ne touche que sur 5+, la seconde étant que les unités des deux camps tirent simultanément pendant la même phase de tir. Le but des auteurs étant d'éviter que les batailles, regorgeant de nombreuses troupes de tir, ne se réduisent à un concours de tir, mais aussi de donner un côté réaliste aux échanges de tir.

Enfin vient la phase de combat. Les principes sont là encore très similaires à Warmaster. Notez que les prises de flanc ont été revues pour les rendre plus difficiles à obtenir car il faut soit se trouver derrière le front de sa cible lors de son premier mouvement, soit que la cible ait son front occupé et quand même se trouver derrière son front, mais pas forcément lors de son premier mouvement. Les unités prises ainsi sur le flanc peuvent par contre faire face à leur adversaire après le premier round, si elles ne sont bien évidemment pas éliminées au premier choc. On retrouve les notions d'avance après combat (percée), de poursuite et de réorganisation.

#### Les formations

Un chapitre entier leur est consacré. Et la moitié de ce chapitre traite des légions (vous avais-je dit que les auteurs ont un



Hypaspistes par Marc Adda



Immortels Perses par Marc Adda

faible pour l'empire romain?), preuve s'il en est de leur importance dans le déroulement d'une bataille.

La plupart des unités, entre autres toutes les troupes montées, les infanteries légères et de nombreuses autres infanteries, seront astreintes à la formation de base (ligne ou colonne). Les unités de l'époque biblique (entre autres) peuvent être en formation archaïque, formation rigide où le premier rang est soutenu par le second. Les chars, éléphants et certaines cavaleries peuvent disposer d'une escorte d'infanterie très utile entre autres pour absorber les pertes. Les tribus guerrières ont droit aux hordes, qui sont parmi les plus grosses formations existantes, qui est aussi une formation rigide mais où le second rang contribue à des attaques supplémentaires sans fournir de soutien (au sens du jeu). Les hoplites et phalangistes macédoniens disposent de leur phalange, combattant habituellement en colonne et disposant ainsi de nombreux soutiens. Certaines unités peuvent bénéficier du coin pour augmenter leur puissance de choc, ou du cercle cantabrien, de la tortue ou du mur de bouclier pour réduire leur sensibilité au tir.

Pour ajouter plus de variété encore aux troupes, certaines d'entre elles peuvent profiter (parfois dans le mauvais sens du terme) d'une capacité particulière, comme l'ardeur au combat qui leur permet de relancer des dés d'attaque (à la manière d'une épée magique) ou le moral aggravé (forçant l'unité à fuir le champ de bataille quand cela lui déplaît).

#### Désorganisation et désordre

Connues sur le nom de Confusion à Warmaster, ces deux conséquences du

combat ont des effets différents sur les unités. Suite à différents événements pendant les mouvements, les tirs et les combats, les unités peuvent être sujettes à la désorganisation, qui les empêchent de charger, réduit leur potentiel de mouvement et de tir, ou au désordre, qui les empêchent d'obéir aux ordres ou de charger et réduit leur potentiel de mouvement, de tir et de combat. Ces deux statuts, s'ils sont temporaires, peuvent avoir des effets particulièrement dommageables sur une ligne de bataille, handicapant fortement la mise en œuvre d'un plan de bataille. Pour décrire des généraux particuliers comme on en rencontre tout au long de l'histoire, il est possible de leur donner une ou plusieurs facultés, certaines positives, d'autres négatives. Ainsi, un praefect sociorum (sous-général romain de l'époque des Guerres Puniqes) peut se voir attribuer la compétence 'Spécialiste' qui l'oblige à ne commander qu'une catégorie de troupe, de la cavalerie par exemple. Certains seront d'excellent stratèges, d'autres de piètres généraux. Cette règle reste quand même une option, permettant par exemple de recréer des batailles historiques bien particulières.

#### Fin de la bataille

Comme à Warmaster, il se peut que différents événements provoquent la déroute d'une armée. Cela peut être la perte du général en chef ou la déroute d'une partie des troupes. Par contre, la déroute n'est pas brutale, bien au contraire. Au fur et à mesure que les pertes augmentent dans un corps, les troupes subissent une aggravation de leur moral, réduisant leur volonté de combattre, puis progressivement,

obligera les troupes de ce corps à fuir le champ de bataille. On voit ainsi que la déroute d'un corps d'armée n'est pas brutale, et peut même être compensée par l'envoi renforts d'une zone à un autre. Dans le même contexte, les unités souffrant d'un mauvais moral seront les premières à fuir au moindre problème, alors que les troupes tenaces peuvent rester jusqu'au dernier moment de la bataille.

Lorsque le corps du général en chef est mis en déroute, ou si deux des trois corps le sont, ou si le général en chef est tué, la partie s'arrête immédiatement, et est déclaré vainqueur l'adversaire sans tenir compte des pertes subies. On peut cependant les comparer pour jauger la victoire obtenue.

Les auteurs ont ainsi largement adapté Warmaster à l'antique médiéval et étudient la suite pour la période renaissance et le fantastique, basé sur l'univers de Warhammer. Pour ce dernier point, il serait en préparation pas moins de 60 listes recouvrant les différentes races déclinées selon les époques.

A ce jour, les règles ont l'air d'avoir atteint leur maturité, et les listes d'armées se comptent par centaines (3 livrets pour l'instant comptant pas loin de 300 listes), principalement en Europe et Moyen-Orient de l'aube de l'humanité au moyen-âge, ainsi qu'un livret consacré aux armées asiatiques et américaines de la conquête espagnole. La liste n'est pas exhaustive, et de nombreuses autres listes d'armées devraient voir le jour prochainement (Septembre 2002, d'après les auteurs) complétant les périodes déjà abordées.

Ce système ne veut en aucun cas remplacer les systèmes existants, à savoir DBM ou Warmaster, mais se veut plutôt comme une bonne alternative dans le domaine du jeu d'histoire.

#### Quelques ressources DSC

**La liste de diffusion de DSC** : très active, *DSC\_fr* permet aux joueurs d'échanger entre eux. Les auteurs des règles y répondent aussi aux questions...

[http://fr.groups.yahoo.com/group/DSC\\_fr/](http://fr.groups.yahoo.com/group/DSC_fr/)

**Histoire & Sortilège** : le site de l'association du même nom dont la section DSC est très riche.

<http://www.histoiresortilege.fr.st/>