



**WARMASTER**  
**ÉVOLUTION**

**LE RÉVEIL DU BÉLIER**  
**FUNÈBRE**



OIZON 2022

V1.00



**WARMASTER**

# LE RÉVEIL DU BÉLIER FUNÈBRE



OIZON 2022 - 22 ET 23 OCTOBRE

La guerre avait ravagé l'[archipel d'Azuris](#). Ne laissant que des cendres derrière elles, les flottes des seigneurs de guerre avaient quitté la région pour faire voile vers la Lustrie et le Vieux Monde où de nouveaux combats les attendaient.

Mais au milieu de la désolation se trouvait la grande île du Muton Noir. Elle avait été épargnée par les combats car il n'y avait rien à y piller : les anciens colons d'Azuris ne s'y étaient tout simplement pas installés, craignant la fureur du Bélier Funèbre, un volcan qui se dressait au centre de l'île et d'où s'échappait continuellement de menaçants panaches de fumée. Ces craintes à la limite de la superstition n'avaient cependant pas fait reculer plusieurs seigneurs de guerre humains qui y avaient établi des comptoirs fortifiés. Ainsi l'île du Muton Noir était-elle devenue une escale pour les navires de toutes races allant et venant entre le Vieux Monde et la Lustrie, on pouvait y croiser des hommes mais aussi des elfes, des nains ou même de mystérieux hommes-lézards. C'est ainsi qu'elle connut la prospérité même si l'activité humaine se limitait aux côtes car l'intérieur des terres était infesté de monstrueuses créatures, morts-vivants, hommes-bêtes, orques et autres skavens.

Deux ans après la guerre d'Azuris, le Bélier Funèbre se réveilla !

La terre trembla, ouvrant de grandes brèches dans les murailles des comptoirs fortifiés. Une grande fumée noire s'échappa de la montagne et une pluie de cendre s'abattit sur l'île. La nuit on pouvait clairement distinguer une sinistre lueur rouge au sommet du Bélier Funèbre. Un vent de panique se répandit sur l'île. Les viles créatures qui hantaient l'intérieur des terres se rassemblèrent en de grandes hordes et elles partirent à l'assaut des territoires tenus par les hommes et leurs alliés. Unis face à la menace, ces derniers levèrent de puissantes armées avec pour objectif de vider l'île de ses monstres.

La guerre avait fini par rattraper l'île du Muton Noir.

# OIZON 2022

## A PROPOS DU WEEK-END

Les 22 et 23 octobre 2022 aura lieu la deuxième édition du week-end **Warmaster Évolution** d'Oizon.

Durant ce week-end sera jouée une campagne sur carte baptisée **Le Réveil du Bélier Funèbre** qui opposera deux équipes de joueurs : les Armées Civilisées chargées de défendre les comptoirs commerciaux installés sur l'Île du Muton Noir et les Hordes Sauvages qui veulent tout ravager sur leur passage.

L'événement se déroulera à la Grange du Muton Noir (La Grange, Le Breuzé 18700 OIZON) près de Bourges.



## FORMAT DE JEU

Les parties se joueront sur les règles de **Warmaster Évolution**.

Le format de jeu est par défaut de 2000 points mais, certains joueurs n'ayant pas eu le temps de peindre autant de figurines, ce format peut

descendre à 1500 points en fonction des adversaires.

Les listes d'armées doivent être construites en utilisant le Livre d'Armées Bêta v3.03.

Le Livre des Règles et le Livre d'Armées Bêta de Warmaster Evolution peuvent être télécharger à cette adresse :



<http://fbruntz.fr/warmaster/evolution/evolution.html>

Toutes les figurines doivent être peintes.

## PLANNING DU WEEK-END

### **Samedi 22/10**

08h00 - 09h30 : Accueil & petit déjeuner  
09h30 - 10h00 : Présentation de la campagne  
10h00 - 13h00 : Tour 1 de la campagne  
13h00 - 14h00 : Déjeuner  
14h00 - 14h30 : Phase de conquête du Tour 1  
14h30 - 18h30 : Tour 2 de la campagne  
18h30 - 19h00 : Phase de conquête du Tour 2  
20h00 : Dîner

### **Dimanche 23/10**

08h00 - 09h00 : Petit-Déjeuner  
09h00 - 12h00 : Tour 3 de la campagne  
12h00 - 12h30 : Phase de conquête du Tour 3  
12h30 - 13h00 : Conclusion  
13h00 : Déjeuner et fin du week-end



# WARGAMER MINIS

L'événement est sponsorisé par la boutique en ligne française **WARGAMER MINIS** qui fournit de généreux lots à l'ensemble des participants !

Wargamer Minis propose à la vente des figurines et décors à l'échelle 10mm imprimés à partir de divers Patreons tels que Forest Dragon ou encore Green Skin Miniatures.

La résine utilisée est de très grande qualité, flexible et résistante ! Le service fourni est rapide et efficace, n'hésitez pas à y commander vos figurines Warmaster !



## PAGE FACEBOOK

<https://www.facebook.com/WargamerMinis>

## BOUTIQUE EN LIGNE

<https://wargamerminis.com>

# LA CAMPAGNE

## INTRODUCTION

**Le Réveil du Bélier Funèbre** utilise un système de campagne très largement inspiré des règles *Mighty Empires* et *Planetary Empires* éditées par Games Workshop. Ces règles ont été affinées au cours de plusieurs événements Epic (jeu de bataille à l'échelle 6mm dans l'univers de Warhammer 40k) ou *Fleet Commander* (jeu de bataille spatiale édité par Capsicum Games).



## FACTIONS

Dans la suite de ce document, le terme « *Faction* » fera référence aux Armées Civilisées et aux Hordes Sauvages.

Les participants ont été répartis de manière égale entre les deux Factions.

## L'ÎLE DU MUTON NOIR

Les deux Factions combattent pour prendre le contrôle de l'Île du Mouton Noir. Elle est représentée par une carte de 7 hexagones de large pour 5 hexagones de hauteur.

La Puissance d'une Faction est représentée par le nombre d'hexagones sous son contrôle au début du tour de la campagne.

Lorsque celle-ci débute, chaque Faction possède 16 hexagones (dont 4 hexagones de Cité) pour une Puissance de 20.



## TOUR DE CAMPAGNE

La campagne se déroule en 3 tours.

Chaque tour se décompose en 2 phases :

1. Batailles
2. Conquêtes & Constructions

### PHASE 1 - BATAILLE

Les joueurs s'affrontent au cours de parties de **Warmaster Évolution**.

Les appariements et le temps de jeu disponible auront été annoncés par l'équipe d'organisation au préalable.

Les batailles sont jouées sur le scénario de la Bataille Rangée, elles prennent si l'une des conditions suivantes est rencontrée :

- Le nombre de tours de la bataille est atteint OU
- Le point de rupture d'une des deux armées est atteint OU
- L'un des généraux est tué OU
- Le temps de jeu imparti est atteint.

Si la bataille se termine faute de temps, on calcule les pertes pour déterminer les Points de Victoire en prenant comme référence le dernier tour du deuxième joueur.

# LA CAMPAGNE

## PHASE 2 – CONQUÊTES ET CONSTRUCTIONS

Cette phase permet à chaque Faction de conquérir des hexagones et/ou de construire des installations sur ses hexagones.

### POINTS DE CONQUÊTE

Chaque bataille victorieuse apporte 1 Point de Conquête (PC) à la Faction du joueur qui l'a emporté.

### CONQUÉRIR ET CONSTRUIRE

En commençant par la Faction la plus puissante (ou une Faction tirée au sort au premier tour), chaque Faction à tour de rôle peut dépenser 1 PC pour lancer une conquête ou une construction. On continue jusqu'à épuisement des PC.

**Note :** Une Faction n'ayant remporté aucun PC lors du tour est autorisée à effectuer gratuitement une Conquête ou une Construction.

### CONQUÉRIR

Une Faction peut tenter de conquérir un hexagone ennemi en dépensant 1 PC gagné lors de ce tour.

Une Faction ne peut lancer une tentative de conquête que sur un hexagone ennemi adjacent à un hexagone sous son contrôle et qui lui appartenait au début du tour. Il est

également impossible de conquérir un hexagone que l'ennemi vient de conquérir lors de ce tour.

Lorsqu'une Faction conquiert un hexagone ennemi sur lequel se trouve une Installation (hors Cités), cette dernière est retirée du jeu (on considère qu'elle a été détruite lors des combats).

Pour conquérir l'hexagone choisi, un joueur de la Faction lance 2d6 et doit obtenir un résultat de **3 ou plus**. Les modificateurs suivants sont cependant appliqués au résultat du jet :

| Hexagone Ciblé  | Modificateur |
|---|--------------|
| Hexagone contenant une Cité                                     | -1           |
| Hexagone contenant une Forteresse                               | -4           |
| Hexagone adjacent à un hexagone ennemi contenant une Forteresse | -2           |
| Pour chaque tentative de conquête d'hexagone après la première  | -1           |

Les modificateurs se cumulent. Tout double 1 naturel est un échec automatique et tout double 6 naturel est une réussite automatique.

Les Hordes Sauvages lancent une offensive sur une Cité des Armées Civilisées (A). Les Hordes dépensent 1 PC et lancent 2d6 pour savoir si la tentative de conquête réussit. Elles obtiennent un résultat de 3 auquel on applique un modificateur de -1 pour un résultat final de 2. C'est un échec.

C'est au tour des Armées Civilisées qui dépensent 1 PC pour tenter de conquérir un hexagone adverse (B). Elles obtiennent un résultat de 8 qui ne subit aucun modificateur, elles contrôlent à présent l'hexagone.

Les Hordes Sauvages récupèrent la main et dépensent 1 nouveau PC pour construire une Forteresse.



## CONSTRUIRE OU DÉTRUIRE UNE INSTALLATION

Une Faction peut construire une installation en dépensant 1 PC gagné lors de ce tour.

La Faction peut placer une nouvelle installation sur un de ses hexagones vierges d'installation ou remplacer une installation présente sur un de ses hexagones par une nouvelle.

La Faction peut détruire gratuitement toute installation se trouvant sur ses hexagones.

En dehors des Cités, chaque Faction ne peut posséder plus de deux Installations du même type.



## Cité

Les Cités sont les seules Installations qui ne peuvent pas être construites ou détruites par les Factions.

Il existe 8 Cités sur l'Île du Mouton Noir : les 4 Comptoirs des Armées Civilisées aux quatre coins de la carte et les 4 Sites Abandonnés des Hordes Sauvages autour du volcan.

Un hexagone contenant une Cité compte comme deux hexagones pour le calcul de la Puissance d'une Faction.

Un hexagone contenant une Cité est également plus difficile à conquérir (cf. Table des Modificateurs des Jets de Conquête page précédente).



## Forteresse

Une Forteresse est un bastion renforçant la défense de l'hexagone sur lequel il a été construit et des hexagones adjacents (cf. Table des Modificateurs des Jets de Conquête page précédente).



## Mine

L'exploitation de l'Île du Mouton Noir apporte plus de ressources à une Faction.

Pour chaque Mine possédée en début de Phase de Conquêtes et de Constructions, une Faction gagne 1 PC supplémentaire.

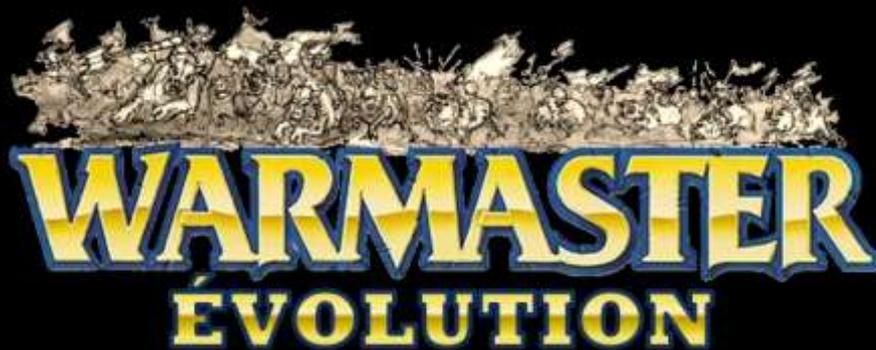
## PC EXCÉDENTAIRES

Les PC qui n'ont pas été dépensés pendant la phase Conquêtes et Constructions sont perdus à la fin du tour et ne sont pas reportés au tour suivant.



## FIN DE CAMPAGNE

A la fin du 3ème tour on calcule la Puissance de chaque Faction, celle qui obtient le plus grand score est déclarée victorieuse et s'empare de l'Île du Mouton Noir.



# WARMMASTER ÉVOLUTION

## LE RÉVEIL DU BÉLIER FUNÈBRE

Une campagne **Warmmaster Évolution**  
organisée par la communauté [warmmaster\\_fr](#)

Nos remerciements à tous ceux  
qui ont pu rendre cet événement possible.



# WARMMASTER.FR