

WARMASTER
ÉVOLUTION

MAN O'WAR

L'HÉRITIER DE L'EMPIRE

LIVRET DE CAMPAGNE



WARMASTER

MAN O'WAR



**L'HÉRITIER
DE L'EMPIRE**

OIZON 2024

V1.00

WARMASTER FR

WARMMASTER

MANO'WAR



L'HÉRITIER DE L'EMPIRE

OIZON 2024

Cet ouvrage n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société.

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

Certains textes contenus dans cet ouvrage sont des extraits des règles Warmmaster originales VF. Les droits exclusifs de ces textes sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007.

Site Internet de la communauté warmaster_fr : <http://warmaster-fr.niceboard.com/>

SOMMAIRE

| | |
|----------------------------------|-----------|
| SOMMAIRE | 3 |
| INTRODUCTION | 4 |
| INFORMATIONS PRATIQUES | 5 |
| HORAIRES | 5 |
| MATÉRIEL DE JEU | 5 |
| LES RÈGLES DE LA CAMPAGNE | 6 |
| L'HÉRITIER | 7 |
| SCÉNARIOS | 8 |
| EN TERRE HOSTILE | 9 |
| TORNADES MAGIQUES | 10 |
| LE TEMPLE DE MAGIE | 12 |
| LES PILIERS DE POUVOIR | 13 |
| SCÉNARIOS MAN O'WAR | 15 |

INTRODUCTION

L'Héritier de l'Empire a été enlevé !

Depuis des mois, les armées et les flottes impériales et celles des alliés de l'Empereur ratissent le Vieux Monde et même au-delà dans l'espoir de retrouver l'enfant. D'innombrables seigneurs de guerre de toutes races ont saisi l'occasion pour lancer leurs propres forces au combat.

Aujourd'hui, l'Héritier de l'Empire a enfin été retrouvé et toutes les forces du Vieux Monde se préparent à un combat acharné pour lui permettre de rejoindre son père ou au contraire de l'en empêcher.

Ces combats alimentent cependant un complot dont les effets dépasseront rapidement la survie de l'enfant...

L'Héritier de l'Empire est une campagne **Warmaster Évolution** et **Man O'War**, composée de deux Chapitres.

CHAPITRE 1 - LA TRAQUE

Depuis le printemps 2024 jusqu'au début du mois d'octobre de la même année, les communautés **Warmaster Évolution** et **Man O'War** ont disputé plusieurs batailles dans le cadre de la recherche de l'Héritier de l'Empire. Cette quête opposait trois factions, la Lumière, l'Ombre et les Opportunistes. Seules les deux factions ayant remporté le plus de victoires s'affronteront au cours du chapitre suivant.

CHAPITRE 2 - L'HÉRITIER DE L'EMPIRE

Les 5 et 6 octobre 2024 a lieu le **Week-End Warmaster Évolution et Man O'War d'Oizon** au cours duquel les Maîtres de Guerre et Amiraux répartis en deux équipes combattront pour décider du destin du fils de l'Empereur..

A l'issue de ces deux chapitres sera révélé le complot qui plongera le Vieux Monde dans un nouvel épisode de troubles.



INFORMATIONS PRATIQUES

Le **Week-End Warmaster Évolution et Man O'War d'Oizon 2024** aura lieu les 5 et 6 octobre 2024 à la Grange du Mouton Noir (La Grange, Le Breuzé 18700 OIZON).

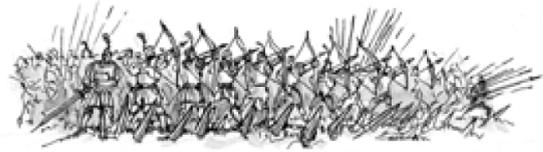
HORAIRES

SAMEDI

08h30 - 09h30 - *Accueil et petit déjeuner*
09h30 - 10h00 - *Introduction et appariements*
10h00 - 13h00 - *Tour 1*
13h00 - 14h00 - *Déjeuner*
14h00 - 14h30 - *Annonce des appariements*
14h30 - 17h00 - *Tour 2*
17h00 - 17h30 - *Annonce des appariements*
17h30 - 20h00 - *Tour 3*
20h00 - *Dîner*

DIMANCHE

08h00 - 09h00 - *Petit-déjeuner*
09h00 - 12h00 - *Tour 4*
12h00 - 12h30 - *Annonce des résultats*
12h30 - *Déjeuner et fin du week-end*



MATÉRIEL DE JEU

Les règles **Warmaster Évolution** sont celles du [Livre des Règles v4.13](#) et du [Livre des Armées v1.02](#).

Il est demandé aux joueurs de venir avec des armées et des flottes entièrement peintes et avec tout le matériel de jeu nécessaire : dés, mètre, règles, liste d'armée, etc.



LES RÈGLES DE LA CAMPAGNE

Au cours de la campagne de l'Héritier de l'Empire, les participants seront répartis entre deux factions :

- Les Forces de la Lumière
- Les Opportunistes

FORMAT DE JEU WARMMASTER

Chaque joueur **Warmaster Évolution** doit déployer une armée de 1500 points tirée du Livre des Armées v1.02.

Toutes les batailles se joueront en 6 tours maximum.

FORMAT DE JEU MAN O'WAR

Chaque joueur **Man O'War** doit déployer une flotte de 1300 points.

CONTRÔLER L'HÉRITIER

La campagne se jouera en 4 tours aux cours desquels les deux factions se disputeront le contrôle de l'Héritier de l'Empire.

Au début de chaque tour de campagne, les joueurs de la faction qui a la garde de l'Héritier décideront lequel d'entre eux sera chargé de l'escorter sur le terrain : ce joueur pourra déployer gratuitement l'Héritier de l'Empire

dans son armée (voir règles de l'Héritier ci-après).

Si le joueur qui escorte l'Héritier est vaincu alors la faction adverse s'en empare.

Un même joueur ne peut être chargé d'escorter l'Héritier de l'Empire qu'une unique fois pendant la campagne.

Au début de la campagne, la garde de l'Héritier est confiée aux Forces de la Lumière qui ont remporté le premier Chapitre.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la campagne, on calcule la victoire ou la défaite d'une faction selon les conditions suivantes :

- **Victoire Majeure** : la faction détient l'Héritier et a remporté le plus de victoires
- **Victoire Mineure** : la faction détient l'Héritier mais n'a pas remporté le plus de victoires
- **Défaite Mineure** : la faction a remporté le plus de victoire mais ne détient pas l'Héritier
- **Défaite Majeure** : la faction n'a pas remporté le plus de victoire et ne détient pas l'Héritier.



L'HÉRITIER

L'HÉRITIER À WARMASTER

Une armée chargée de l'escorter peut déployer gratuitement l'Héritier de l'Empire dans ses rangs.

L'Héritier de l'Empire est un personnage dont les statistiques sont les suivantes :

| TROUPES | TYPE | ATT | CMD | TAILLE | COÛT | MIN/MAX | SP. |
|----------------------|-------|-----|-----|--------|---------|---------|-----|
| Héritier de l'Empire | Héros | +0 | 0 | 1 | Gratuit | 1 | 1 |

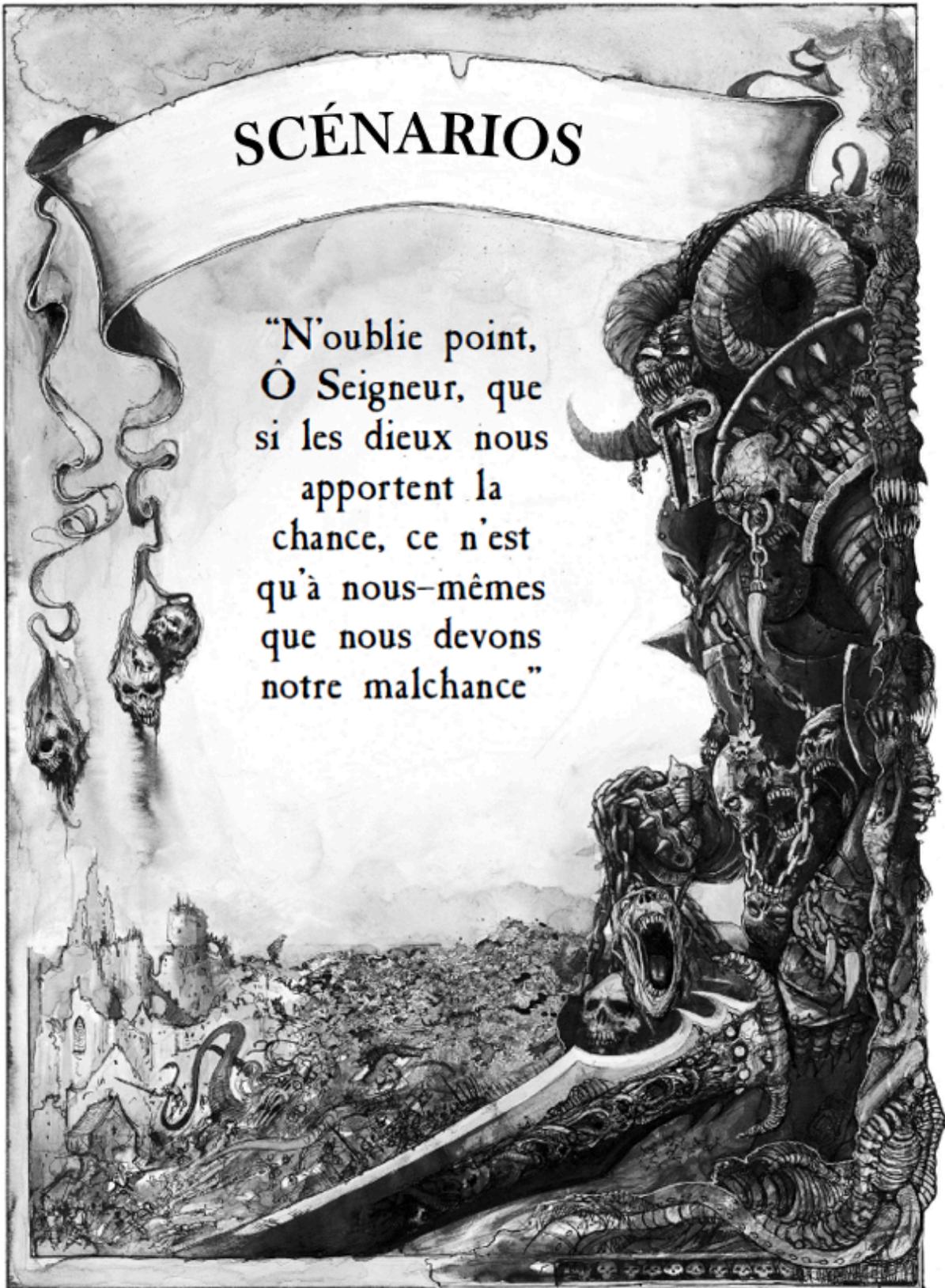
1. L'Héritier de l'Empire : L'Héritier de l'Empire ne peut rejoindre qu'une unité d'Infanterie ou de Cavalerie.

Lorsque l'Héritier de l'Empire rejoint une unité des Forces de la Lumière, cette unité est prête à affronter n'importe quelle menace pour le protéger ! Elle reçoit un bonus de +1 en Armure. Si sa valeur d'Armure était de 5+ alors celle-ci passe à 4+ et ainsi de suite. La valeur d'Armure d'une unité ne peut jamais être meilleure que 3+.

Lorsque l'Héritier de l'Empire rejoint une unité des Opportunistes, cette unité est considérée comme étant "Terrifiante" par les unités des Forces de la Lumière qui sont paralysées par la peur de blesser l'Héritier au cours du combat.

La figurine de l'Héritier de l'Empire est fournie par l'organisation. Il s'agira d'un carrosse de cérémonie lorsque l'Héritier est protégé par une armée des Forces de la Lumière et d'un sinistre carrosse noir lorsque l'Héritier est prisonnier d'une armée des Opportunistes.





EN TERRE HOSTILE

PAR SEB SEB

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent chacun un dé, le plus haut résultat choisit son bord de table et qui se déploie en premier. Le joueur qui se déploie en premier décide qui obtient le premier tour.

LA CRÉATURE

Une créature monstrueuse hante la zone. Selon la région sa nature peut varier (Carnosaure, Squig Géant, Enfant du Chaos, etc.).

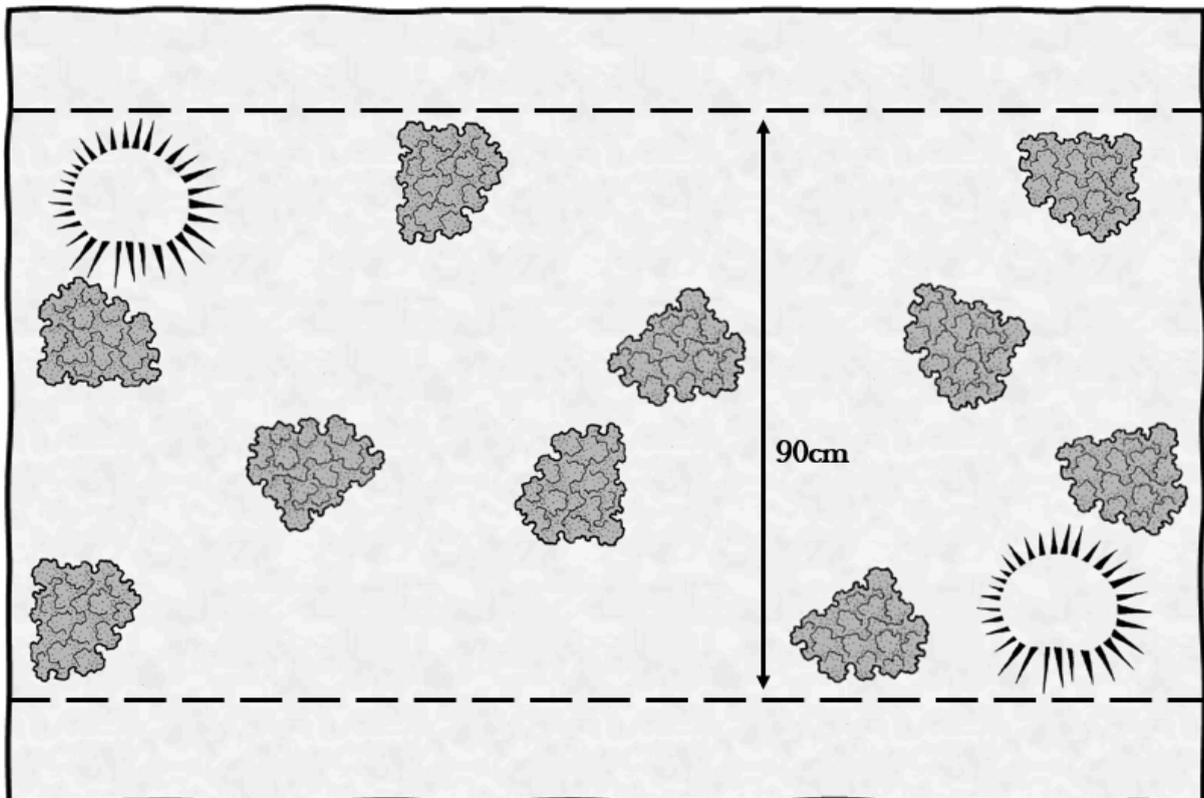
Les forêts sont numérotées de 1 à 10. Après le déploiement des armées, deux créatures sont placées aléatoirement au centre d'une forêt.

Comportement d'une créature :

- Avant la Phase de Mouvement de chaque joueur, la créature se déplace en ligne droite jusqu'au centre d'une forêt déterminée aléatoirement. En cas d'obstacle, elle contourne au plus court.
- La créature charge et poursuit systématiquement la première unité qui se trouve sur sa route.
- En cas d'égalité, la créature se replie de la distance minimale possible.

Statistiques d'une Créature :

| Type | Attaques | PdV | Svg | Spécial |
|---------|----------|-----|-----|------------|
| Monstre | 5 | 5 | 5+ | Terrifiant |



TORNADES MAGIQUES

PAR SEB SEB

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent chacun un dé, le plus haut résultat choisit son bord de table et qui se déploie en premier. Le joueur qui se déploie en premier décide qui obtient le premier tour.

RUINES MAGIQUES

Les ruines d'un antique lieu de puissance magique se dressent sur le champ de bataille. Les unités et personnages situés entièrement dans les ruines ne peuvent être la cible de sorts. Aucun sort ne peut être lancé au travers des ruines qui agissent comme une barrière magique sauf si le Sorcier est à l'intérieur des ruines.

Un Sorcier à l'intérieur des ruines peut lancer des sorts avec une portée doublée. Si un premier sort est lancé avec succès, il peut tenter de lancer un deuxième sort comme s'il était équipé d'un Bâton de Répétition. Attention, ce n'est pas cumulable avec un Bâton de Répétition pour lancer un troisième sort.

Le jet de dissipation d'un Maître des Runes à l'intérieur des ruines bénéficie d'un bonus de +2.

TORNADE MAGIQUE

Le champ de bataille est traversé par deux tornades magiques nées des perturbations de la Dent de Mork toute proche.

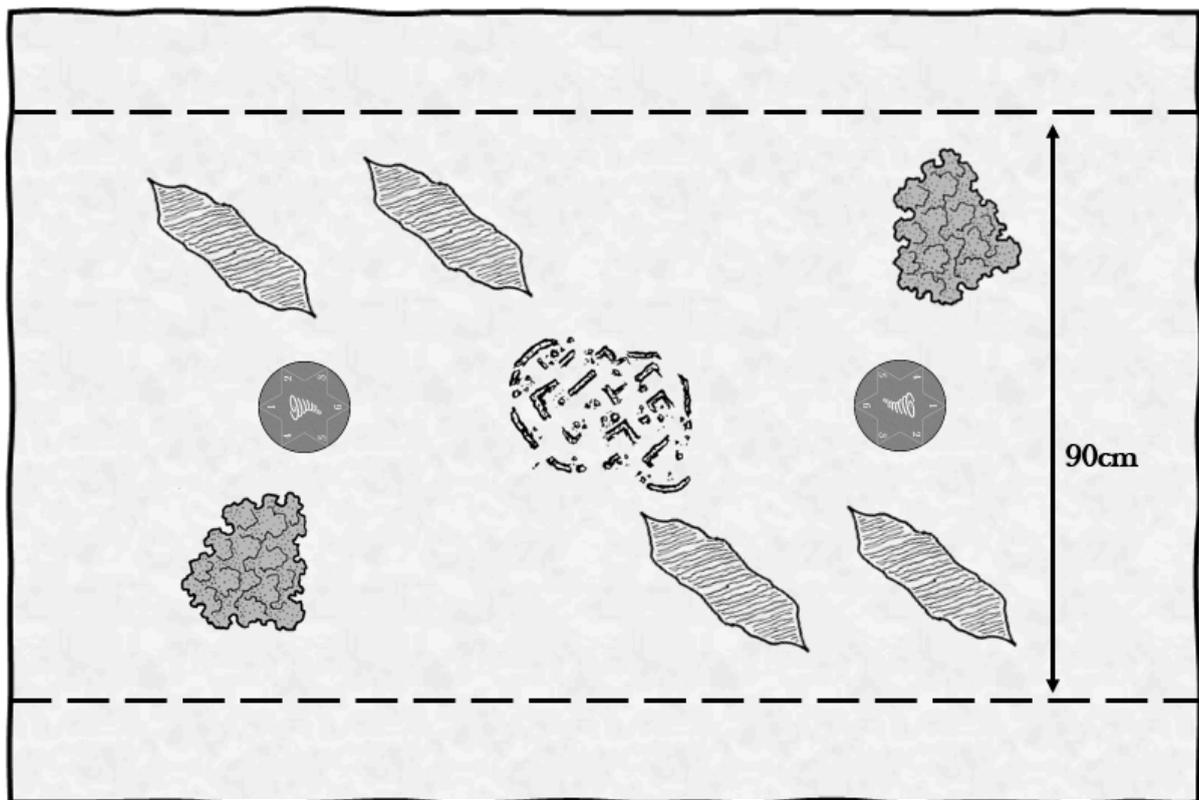
Pour représenter ces tornades, utilisez le gabarit disponible un peu plus loin.

Les deux tornades sont orientées de façon symétriquement opposée pour favoriser un équilibre dans les perturbations sur les deux moitiés de terrain.

Au début du tour de chaque joueur, avant tout mouvement par ordre ou initiative :

1. Le joueur lance un unique D6 pour déterminer la direction de déplacement des deux tornades
2. Le Sorcier ou Maître des Runes le plus proche et à moins de 30cm d'une tornade (ligne de vue non nécessaire) peut modifier le résultat de la direction de +1 ou -1 (s'il est dans la zone de ruines où se trouve la Dent de Mork la modification peut aller jusqu'à +2 ou -2). Pour cela il doit réussir un jet de 4+. Sur un résultat de 1, le personnage est happé par la tornade et meurt.
3. La tornade se déplace de 30cm dans la direction indiquée :
 - a. La tornade ne traverse pas les décors, elle s'arrête à leur contact.
 - b. La tornade traverse les unités : tout socle traversé subit 1d3 blessures (sans sauvegarde donc). Les dommages sont attribués au socle uniquement et ne sont pas reportés sur l'unité. L'unité est repoussée comme pour des tirs.

Un Sorcier ou Maître des Runes à 30cm ou moins d'une tornade bénéficie d'un bonus de +1 pour lancer un sort ou une dissipation. Mais sur un résultat de 1 (après éventuelle relance), le personnage est happé par la tornade et meurt.



GABARIT DE TORNADE MAGIQUE

LE TEMPLE DE MAGIE

Un Temple de Magie est présent dans la région, sa puissance pourrait faire pencher le sort de la bataille vers celui qui saura le mieux l'exploiter.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent chacun un dé, le plus haut résultat choisit son bord de table et qui se déploie en premier. Le joueur qui se déploie en premier décide qui obtient le premier tour.

LE TEMPLE DE MAGIE

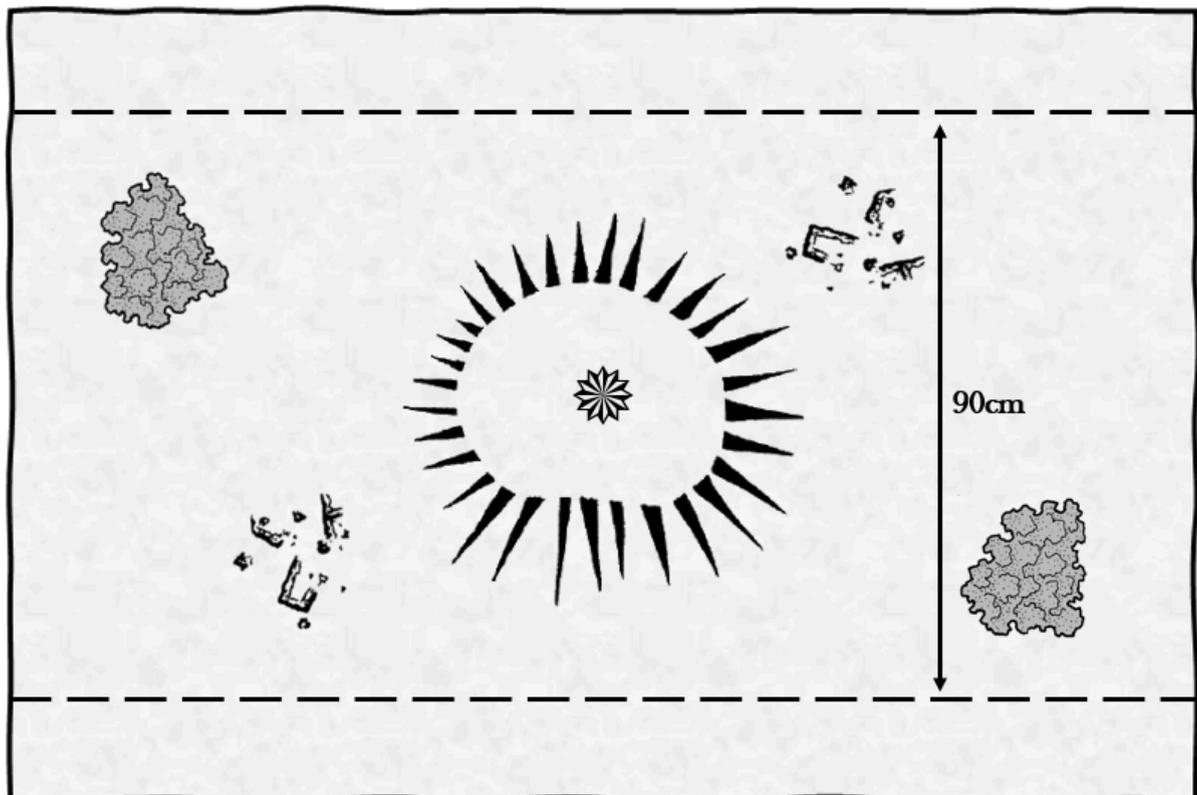
Le Temple de Magie a été construit au sommet d'une large colline au centre du champ de bataille. Son aura magique se fait ressentir sur l'ensemble de la colline.

Aucun sort ne peut être lancé sur une unité entièrement sur la colline. Aucun sort

d'attaque ou nécessitant une ligne de vue ne peut être lancé si sa trajectoire passe par la colline. Son aura agit comme une barrière magique.

Un Sorcier au contact du Temple peut lancer des sorts sur des cibles au moins partiellement à plus de 30cm du Temple. Il reçoit un bonus de +1 pour lancer ses sorts.

Un Maître des Runes au contact du Temple ajoute +1 à ses tentatives de dissipation.



LES PILIERS DE POUVOIR

Les Piliers de Pouvoir émergent par magie, par la volonté de grands sorciers ou par la force des vents magiques. Ils ont différentes représentations allant d'une tornade de magie à une montagne solitaire, certains naissent au sein d'une ruine d'autre dans un volcan ou au cœur d'un arbre vénérable.

Ils sont des éléments de décors remarquables sur le champ de bataille et peuvent accueillir un socle de personnage.

Seuls les personnages lanceurs de sorts peuvent contrôler la puissance d'un pilier.

Un Pilier de Pouvoir est considéré comme un terrain infranchissable et n'est accessible que par un Sorcier avec ou sans monture.

Un Pilier de Pouvoir est indestructible.

NOMBRE DE PILIERS

Le nombre de Piliers de Pouvoir est proportionnel aux nombre de points d'armée présents sur le champ de bataille.

Un Pilier de Pouvoir apparaît par tranche de 1000 pts d'armée pour chaque joueur.

| FORMAT | NOMBRE DE PILIERS |
|--------------------|-------------------|
| 0 à 1999 points | 1 par joueur |
| 2000 à 2999 points | 2 par joueur |
| 3000 à 3999 points | 3 par joueur |

etc.

PLACEMENT DES PILIERS

Avant la phase de déploiement, chaque joueur place l'un après l'autre chaque Pilier de Pouvoir, pour déterminer qui place le sien en premier lancez 1D6, le plus grand résultat commence. Le placement des Piliers de Pouvoir est simple :

- Les Piliers de Pouvoir ne peuvent pas être placés dans la zone de déploiement, en aucun cas un personnage ne peut commencer une partie sur un Pilier de Pouvoir.
- Chaque joueur doit placer ses Piliers de Pouvoir dans sa moitié de terrain

- La distance minimale entre chaque Pilier de Pouvoir doit être de 30 cm minimum. Les Piliers de Pouvoir ne peuvent en aucun cas être plus proches.

LA PUISSANCE DES PILIERS

Un Pilier de Pouvoir est un décor remarquable, il doit pouvoir accueillir un socle de Sorcier ou de Maître des Runes. Si un lanceur de sorts ou un Maître des Runes est installé sur un Pilier de Pouvoir, il en prend le contrôle.

Un lanceur de sorts ou un Maître des Runes contrôlant un Pilier de Pouvoir voit sa puissance magique décuplée, il est assailli par l'afflux des vents de magie et obtient les bonus suivant :

- Le Sorcier reçoit un bonus de +1 au dé pour lancer les sorts de sa liste.
- Le Sorcier peut lancer jusqu'à 2 sorts lors de son tour.
- Le Sorcier est maintenant capable de lancer un RITUEL
- Le Maître des Runes peut tenter de dissiper les sorts sur tout le champ de bataille.
- Le Maître des Runes est maintenant capable de lancer un RITUEL

EN REVANCHE Un tel afflux de puissance engendre des contraintes :

- Le Sorcier qui fait un 1 en lançant son sort doit faire un jet dans la table des **fiasco magique** (voir plus loin)
- Pour les Maîtres des Runes un résultat de 1 met fin à toute tentative pour ce tour.
- Un Sorcier ou Maître des Runes sur un Pilier de Pouvoir ne peut pas donner d'ordres

D6 FIASCO MAGIQUE

| | |
|-----|--|
| 1 | Le lanceur de sort fond sous la puissance magique. Il est retiré comme perte du champ de bataille. |
| 2-3 | Le lanceur de sort oublie le sort qu'il vient de lancer et ne pourra plus le lancer durant toute la bataille. Sa phase de magie prend fin et le Sorcier est expulsé du pilier, il doit rejoindre une unité amie dans les 30 cm ou être détruit. |
| 4-5 | La phase magie s'arrête, le Sorcier est expulsé du pilier, il doit rejoindre une unité amie dans les 30 cm ou être détruit. |
| 6 | La magie submerge le Sorcier, le sort est lancé avec succès et ne peut être contré de quelque façon que ce soit. (Maître des runes, parchemins anti magie...) le Sorcier est expulsé du pilier, il doit rejoindre une unité amie dans les 30 cm ou être détruit. |

LES RITUELS

Le Sorcier ou le Maître des Runes contrôlant un Pilier de Pouvoir regorge littéralement de magie, une puissance oubliée guide ses mots et ses gestes, il est maintenant capable de lancer des rituels.

Chaque Sorcier ou Maître des Runes peut utiliser un rituel une seule fois par tour
Un rituel n'est pas un sort (pas de bonus de +1 pour le lancer) c'est un ... rituel

Les rituels ne ciblent uniquement les Piliers de Pouvoir et/ou les personnages les contrôlant.

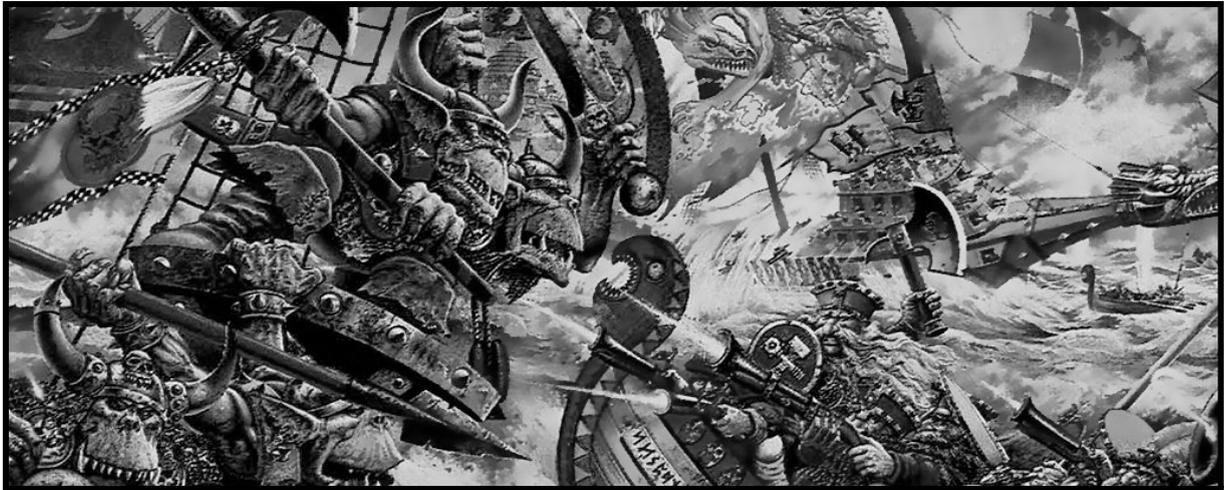
Chaque Sorcier ou Maître des Runes contrôlant un Pilier de Pouvoir peut choisir entre deux rituels :

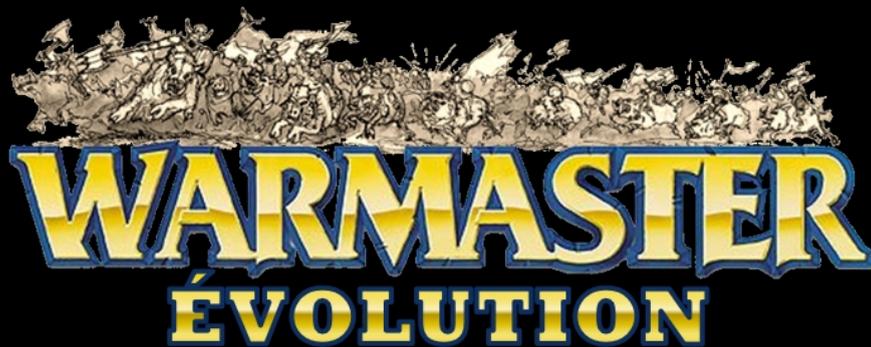
- Soulever le monde - 2+
le Pilier de Pouvoir peut se téléporter jusqu'à 30 cm dans la direction voulue. Attention, la distance minimale entre deux Piliers de Pouvoir doit toujours rester de 30 cm. Le Pilier de Pouvoir ne peut pas se matérialiser dans un autre décor ni sur une unité.
- Surcharge de Magie - 5+
Le Sorcier ou Maître des Runes peut expulser le contrôleur du Pilier de Pouvoir le plus proche de lui, en cas d'égalité de distance le lanceur du rituel choisi lequel. Le personnage expulsé rejoint l'unité amie la plus proche dans les 30 cm si il n'y a pas d'unité amie, le Sorcier ou le Maître des Runes est détruit.

SCÉNARIOS MAN O'WAR

Voici la liste des scénarios qui seront utilisées dans le cadre des parties Man O'War :

- [Sang et Gloire](#)
1300 points
- [Pas de quartier](#)
1300 points
- [Capturer les vents de magie](#)
1000 points





WARMMASTER ÉVOLUTION

L'Héritier de l'Empire a été enlevé !

Dans le Vieux Monde et même au-delà, des armées s'affrontent pour s'emparer de l'enfant alors que dans l'ombre se prépare un terrible complot !

Les 5 et 6 octobre 2024, rejoignez Oizon pour peser une nouvelle fois sur le destin du Vieux Monde !

Cet ouvrage n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société. 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. Certains textes contenus dans cet ouvrage sont des extraits des règles Warmaster originales VF. Les droits exclusifs de ces textes sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007.

Edité par la communauté warmaster_fr, retrouvez-nous sur <http://warmaster-fr.niceboard.com/>



WARMMASTER FR