



WARMASTER



François
BRUNTZ

Mighty Empires, l'extension pour Warhammer Fantasy Battle, est disponible et la Tribune du Maître de Guerre se l'est procuré.



Pour 40€ nous avons donc là une boîte de jeu contenant 48 hexagones (42 d'entre eux sont double-face), 72 bannières, 24 châteaux, 12 cités et 12 mines, le tout en plastique non peint. Bien entendu, la boîte contient également un petit livret multi-langues décrivant les règles de campagne. Car l'objectif de *Mighty Empires* est de fournir tout le matériel nécessaire pour mettre en place une campagne *Warhammer*. L'objectif de cet article est de présenter cette extension mais également les adaptations permettant d'utiliser les règles de campagne à *Warmaster*, *Warmaster Ancient* et *Battle of Five Armies*.

LE MATERIEL

Les hexagones sont relativement grands (environ 7cm de diamètre) et ont été conçus de manière à être le plus générique possible (entendez par là qu'un hexagone peut souvent représenter des types de terrain relativement différents selon le schéma de couleurs utilisé). De fait, à l'état brut ces hexagones ne ressemblent pas à grand chose et sont même parfois difficilement reconnaissables... Mais une fois peints, c'est une autre affaire. On peut obtenir une multitude de terrains différents allant des plaines herbeuses aux marécages putrides en passant par des montagnes austères ou des déserts de sable. La carte de jeu acquiert alors une dimension toute autre : au même titre que les figurines peintes, elle gagne une âme!

Des hexagones pour représenter la carte du monde c'est bien mais il faut aussi des pions pour gérer les empires.

A cet effet nous sont fournis plusieurs dizaines de bannières. A l'aspect banal, ces petits pions pourront être peints aux couleurs de chaque joueur. Leur petite taille ne permet cependant pas beaucoup d'excentricités, ne comptez pas les personnaliser avec de jolis motifs. Mais il est tellement facile de puiser dans sa boîte à rabiots pour trouver de quoi faire de jolis marqueurs qu'il serait presque criminel de ne pas conseiller aux joueurs de fabriquer leurs propres bannières.

Châteaux, cités et mines sont également fournies. On est un peu déçu par leur taille qui ne les met pas en valeur au milieu des grands hexagones fournis. Pour le reste on notera qu'il s'agit de représentations



parfaitement génériques et donc utilisables facilement dans n'importe quel univers médiéval fantastique (avis aux fans de Confrontation, Warmachine et autres jeux du même accabit).

On notera que l'ensemble du matériel est fait de façon à ce que la carte de campagne finale soit rigide (hexagones clipsables entre eux, pions clipsables sur les hexagones) : ainsi il est facile de la déplacer voire même de l'accrocher au mur.

LE LIVRET DE REGLES

Le livret de règles fourni n'est pas très épais et comporte pas moins de 5 langues différentes. Les règles proposées sont très simples et tiennent à peine sur 3 pages. Certains crieront au travail bâclé mais j'ai un avis bien différent. Ces règles sont signées Rick Priestley et Jervis Johnson, deux vétérans de la compagnie. Du haut de leurs longues années d'expérience dans le "hobby", ils ont prouvé de nombreuses fois qu'ils privilégiaient la simplicité et la jouabilité aux règles complexes dont on ne voit pas forcément le bout. Rick Priestley en particulier a déjà signé plusieurs règles de campagne (un *Mighty Empires* pour *Warmaster* et des règles pour *Warmaster Ancients*) particulièrement astucieuses et amusantes. Ces règles n'ont jamais fait beaucoup plus que 5 pages mais ont toute été appréciées par les joueurs. L'objectif est ici clairement de mettre les batailles au centre de la campagne et c'est réussi.

On regrettera cependant qu'il n'est fait aucune mention de l'aspect "modélisme" dans ce livret. Il faut en effet se référer au *White Dwarf* 159 ou au site web pour découvrir tout le potentiel des hexagones et pions fournis, un comble pour le défenseur du Hobby avec un H alors que la concurrence avance de plus en plus l'argument du pré-peint.

Le système de campagne est basé sur la conquête d'hexagones. Chaque empire démarre avec un



La boîte contient un grand nombre d'hexagones différents

hexagone contenant une cité (la capitale) et a pour objectif d'être le premier à conquérir dix hexagones (les hexagones avec cité comptent double) ou à s'emparer de la capitale d'un empire ennemi.

Chaque tour de jeu est divisé en plusieurs phases.

Lors de la phase "Événement", les joueurs choisissent chacun un événement qui aura une influence sur la campagne elle-même (gains de points d'empire supplémentaires, blocage de joueurs adverses, etc.) ou sur les batailles jouées (possibilité de se déployer en dernier et de jouer en premier, etc.).

Puis vient la phase de "Revenus" où les joueurs récoltent l'or produit par les mines qu'ils possèdent. Cet or servira essentiellement à recruter des troupes supplémentaires lors des batailles.

La phase de défi permet aux joueurs de planifier les batailles jouées. Chaque joueur, en commençant par celui ayant le plus petit empire, peut en défier un autre. Un joueur défié ne peut pas lancer lui-même de défi. Plusieurs joueurs peuvent défier un seul adversaire et

se battre au sein d'une alliance. Les défis sont ensuite réglés sur le champ de bataille. Le format des batailles est libre. L'or récolté sert à booster ses armées jusqu'à hauteur de 250 points supplémentaires.

La phase d'extension et de construction est importante puisqu'elle va voir les joueurs étendre leur empire et y construire châteaux, mines et autres cités. En fonction du résultat des batailles jouées, les joueurs gagnent des points d'empire qui vont leur permettre d'annexer des hexagones frontaliers, de lancer des raids (pour obtenir un peu plus d'or) ou de construire sur les hexagones de leur empire. Certains hexagones sont plus difficiles à annexer s'ils sont neutres ou pas, s'il y a des montagnes ou pas ou encore s'il y a un château ou pas. Le tour de jeu prend fin avec cette phase.

POUR ALLER PLUS LOIN...

On le voit, la base des règles est à la fois simple et efficace. Il est très facile de les enrichir comme cela est déjà proposé sur le site internet de Games Workshop. On y propose de nouvelles constructions (brasserie naine, tour de sorcier ou idole

orque) ainsi que de nouveaux événements, le tout pour *Warhammer Fantasy Battle*. La Tribune du Maître de Guerre vous en propose des adaptations à *Warmaster*, *Warmaster Ancients* et *Battle of Five Armies*.

DEGRE DE VICTOIRE

Le degré de victoire est déterminé selon les critères suivants.

Une Victoire Mineure est déclarée si la différence de points victoires est inférieure ou égale à 100 points par tranche de 1000 points.

Une Victoire majeure est déclarée si la différence de points victoires est supérieure à 100 points et inférieure ou égale à 500 points par tranche de 1000 points.

Un Massacre est déclaré si la différence de points victoires est supérieur à 500 points par tranche de 1000 points..

BATAILLES MULTI-JOUEURS

Lors des batailles multi-joueurs, les armées alliées sont considérées comme des armées indépendantes jouant lors du même tour :

- chaque armée alliée possède son propre point de rupture
- un personnage d'une armée ne peut rejoindre/donner des ordres/lancer des sorts bénéfiques qu'à une unité de son armée

NOUVEAUX EVENEMENTS

Remplacer les événements tirés du livret de règles ou du site Games Workshop par les événements suivants :

Armée d'élite

Lors de l'écriture de sa liste d'armée du joueur pour les batailles de ce tour de jeu, les unités et montures (pas les personnages) dont le Min/Max est -/1 sont considérées comme ayant un Min/Max de -/2.

Assassin

Avant le début de chacune de ses batailles pour le tour de jeu en cours, le joueur peut désigner un personnage adverse (hors Général) : sur un 4+, le personnage est blessé et subit un malus de -1 au commandement.

NOUVELLES CONSTRUCTIONS

Les règles pour les nouvelles constructions sont les suivantes.



Brasserie

Le joueur possédant la brasserie peut utiliser la règle suivante avant chaque bataille.

Une unité s'est donnée du coeur au ventre en ingurgitant quelques tonneaux de bière (ou de tout autre alcool local). Au début de la bataille, désignez une unité de l'armée et lancez 1d6.

1d6	Résultat
1	L'unité devient stupide (-1 au commandement)
2	L'unité doit charger, poursuivre ou avancer sur l'ennemi par initiative
3	L'unité ne peut pas être repoussée par les tirs
4	L'unité est immunisée à la Terreur
5	L'unité reçoit un bonus de +1 attaque par socle lorsqu'elle charge (premier round de combat uniquement)
6	L'unité est terrifiante

Règle Warmaster : la brasserie ne peut être construite que par les Nains.



Tour de sorcier

Règle Warmaster uniquement.

Ne peut être construite que par l'Empire ou la Bretonnie.

Avant chaque bataille, lors de la création de l'armée, déterminez aléatoirement un objet magique et assignez-le à un personnage de l'armée.

1d6	Résultat
1	Epée de Destruction
2	Epée de Mutilation
3	Epée de Puissance
4	Baguette de Pouvoir
5	Bâton de Répétition
6	Parchemin Anti-Magie



Idole

Il s'agit d'un monument religieux dont le contrôle inspire les troupes. Lors de chaque bataille, le général de l'armée peut lancer le pouvoir suivant une fois par partie (pendant la phase de tir).

Frénésie religieuse

Difficulté : 4+ - Portée : 30cm

Ce sort peut être lancé sur toute unité amie engagée au combat dans un rayon de 30 cm du général, qu'il puisse la voir ou non.

Le sort dure toute la prochaine phase de combat.

Chaque socle de l'unité, y compris les socles de Personnages qui l'ont rejointe, ajoute +1 à sa valeur d'Attaques durant la phase de Combat suivante.

Règle Warmaster : l'idole ne peut être construite que par des Orques & Gobelins et permet au général peau-verte de lancer le sort Waaagh !