

# YTLANTIS

*Une campagne Warhammer*

Afin de pouvoir utiliser cette campagne, vous devez posséder un exemplaire de Bains de Sang dans les Terres Arides, livre sur lequel se base cette campagne. Selon les lois du copyright en vigueur, aucune partie de l'ouvrage ne peut être reproduit ou transmis sous quelque forme que ce soit. Vous ne trouverez donc ici que les règles additionnelles que nous avons mises au point pour jouer cette campagne. Vous retrouverez les différentes sections de l'ouvrage de Games Workshop mais seules les rajoutes et modifications personnelles s'y trouvent.

# L'ÉVEIL D'YTLANTIS

**Une tempête de magie sans précédent dans cette région a balayé les côtes et les eaux noires de la Mer de l'Effroi. Au large des Terres Sombres, quelque chose d'ancien et de maléfique s'est éveillé. Quelque chose de gigantesque est sorti des mers sous un déluge d'éclairs. Tous pensaient qu'Ytlantis, l'île maudite, avait sombré pour toujours il y a des millénaires, mais voilà qu'elle ressurgit des flots, chargée d'un lourd passé. Pourquoi a-t-elle refait surface et quels ignobles mystères recèle-t-elle ?**

Il y a de cela plusieurs millénaires, Ytlantis était une île prospère habitée par de puissants magiciens. Son influence s'étendait sur les Îles du Dragon voisines et le sud des actuelles Terres Sombres, mais aussi jusqu'en Inja et aux Terres du Sud. La légende raconte qu'ils auraient créé des constructions fantastiques, dont la notable Cité des Nuages au Royaume d'Inja. Ytlantis était un havre de paix, où magiciens et peuple ordinaire vivaient en parfaite harmonie.

Puis vint la chute. Les rares érudits ayant tenté de retracer l'histoire d'Ytlantis sont parvenus à la même conclusion. Certains des magiciens avaient commencé à pratiquer les arts noirs et à vénérer les dieux de la Ruine. Puis quelque chose dérapa et l'île sombra dans le chaos et la folie. Des forces démoniaques envahirent l'île et modelèrent la réalité à leur image. Les magiciens tentèrent en vain de protéger leur île contre l'incursion. En désespoir de cause, ils entamèrent un grand rituel pour celer à tout jamais Ytlantis et empêcher les démons de s'étendre sur le monde. Une tempête de magie se déchaîna des jours durant sur l'île avant qu'elle ne sombre définitivement dans les eaux obscures de la Mer de l'Effroi.

Les érudits affirment que les magiciens possédaient des connaissances magiques très avancées et qu'ils ont du disparaître avec leurs secrets. L'île doit être couverte de trésors en tous genres et quelqu'un d'assez courageux pour se rendre sur l'île pourrait certainement en retirer

gloire et puissance. Des armées se mettent en marche vers Ytlantis pour tenter d'en percer les secrets et espérer canaliser la formidable énergie magique qui parcourt ses terres.



# GUIDE D'YTLANTIS

**Ytlantis est ressortie des flots beaucoup moins détériorée qu'elle aurait du l'être après un séjour de plusieurs millénaires sous les mers. Les cités ont été détruites mais il reste de nombreux vestiges de l'ancienne civilisation sur cette île à la végétation luxuriante. Pourtant, malgré son paysage accueillant, les étrangers vont bientôt découvrir que l'île est parcourue par de dangereuses tempêtes de magie et des monstres sauvages, son visage changé à jamais par le contact corrupteur du Chaos.**

## Les Ruines de Yyzeh

Yyzeh était autrefois la capitale d'Ytlantis mais elle n'est plus qu'un amas de ruines parcourue par des vents glacés. C'est d'ici qu'est partie l'invasion démoniaque et la présence maléfique d'anciens démons est encore palpable. Seul un fou oserait s'aventurer dans les palais délabrés mais seul le fou qui oserait s'y aventurer pourrait découvrir les trésors des anciens mages.

## Les Mines d'Arkoon

Plusieurs tunnels obscurs s'enfoncent sous terre, vestiges d'une ancestrale exploitation minière qui pourtant regorge encore de minerai. Une sombre aura en émane et la terre alentour est noircie.

## Les Monts Dreedis

Au sommet des montagnes se dresse une source intarissable qui semble absorber les vents de magie par intermittence. Tout objet trempé dedans lorsque la source s'imprègne des vents de magie devient instantanément magique.

## La Réserve

Cette région est étrangement épargnée par les tempêtes de magie. C'est là que ce sont regroupés les seules survivants d'Ytlantis. Ces créatures qui servaient autrefois de familiers et de montures aux magiciens ont, par une magie ancienne et disparue, été capables de survivre durant des millénaires sous les eaux, sans doute plongés dans ne sorte de stase.

## Le Fleuve du Serpent Doré

Ce cours d'eau fut ainsi nommé parce qu'il était parcouru à l'époque par des dragons-serpents aux écailles chatoyantes, sur le dos desquels se dressaient des constructions. Ils servaient de bateaux de transport aux magiciens lorsqu'ils se déplaçaient en mer pour transporter leurs marchandises vers le royaume d'Inja ou les Terres

du Sud. Depuis qu'Ytlantis a été transformée par le Chaos, le fleuve est devenu un marais fétide.

## L'Épine du Dragon

Au sud de l'île se dresse une gigantesque pierre noire couverte de gravures brillant d'énergie. Cette pierre de pouvoir est un aimant à vents de magie mais depuis l'émergence d'Ytlantis, la saturation d'énergie a provoqué une tempête de magie dans la région l'entourant.



## Le Temple du Crâne Pourpre

C'est là que les mages corrompus se regroupaient pour perpétrer leurs horribles rituels. C'est dans ce temple impie que la fin d'Ytlantis prit forme, lorsque des mages ayant succombé au Chaos ont passé un pacte avec les puissances de la Ruine.

# POUR DÉBUTER

## Créer des personnages

Le total des points des trois personnages ne peut pas excéder 750 points (équipement et monture compris).

Choisissez ensuite un archétype pour votre général. Il ne pourra pas être modifié en cours de campagne. Les archétypes et les capacités leur correspondant sont décrits dans la section « Héros Légendaires ». L'archétype « Thaumaturge » ne peut être pris que par un général possédant des niveaux de magie réels (pas accordés par des objets magiques ou des pouvoirs naturels).

## Régiments de Renom

Chaque joueur choisit des troupes (pas de Seigneurs et Héros) pour 1000pts. Une fois un Régiment de Renom créé et nommé, il devra toujours avoir la même Taille d'Unité et le même équipement (objets magiques compris) dans chacune des batailles qu'il livre.

Seules les unités d'Infanterie, d'Infanterie Monstrueuse, de Cavalerie et de Cavalerie Monstrueuse peuvent devenir des Régiments de Renom. Les unités ne comptant pas dans le calcul des pourcentages de troupes ne peuvent pas devenir des Régiments de Renom (harpies, rats géants, etc.)

## Objets Magiques

Vous pouvez équiper vos Héros Légendaires et Régiments de Renom d'objets magiques en suivant les restrictions habituelles. Néanmoins, une fois un objet magique alloué, il ne pourra plus être porté par un autre personnage ou unité, quel que soit l'armée dans laquelle il se trouve. Par exemple : un joueur Chaos possède dans son armée 1 un Régiment de Renom de Guerriers équipés d'une Bannière de Guerre. Le joueur Chaos joue ensuite une bataille avec son armée 2. Il ne pourra pas équiper un de ses régiments avec la Bannière de Guerre car son armée 1 la possède déjà.

## Mettre la carte en place

La Tornade Écarlate qui ravage Ytlandis est placée au centre de la carte, sur les Ruines de Yzeh.

# TOUR DE CAMPAGNE

## 1. Déplacer la Tempête

Au début de chaque tour de jeu, la Tornade Écarlate se déplace d'1D6 hexagones dans une direction aléatoire. Si elle atteint le bord de la carte, elle s'arrête et repart dans une direction déterminée au hasard.

Toute bataille livrée sur ou à côté de l'hexagone où se trouve la Tornade Écarlate suit les règles de Tempête de Magie.

## 2. Événements Aléatoires

## 3. Déplacement des Armées

Les joueurs déplacent tour à tour une armée en la désignant et en la déplaçant de 2 hexagones maximum.

## 4. Déclaration de Guerre

## 5. Mines

## 6. Livrer Bataille

## 7. Victoires et Défaites

## 8. Expéditions

## 9. Fin de Tour

## Saisons

L'année est divisée en quatre saisons de trois tours, chacune se terminant par un événement crucial. Chaque saison suit des règles spéciales, et chaque événement provoque une bataille originale et octroie des récompenses spécifiques.

**Printemps** : Tout test de terrain dangereux est raté sur un résultat de 1 ou 2 au lieu de 1. Les sorciers qui tentent de lancer des sorts du domaine de la Vie reçoivent un bonus de +1.

**Été** : Si une expédition est retirée de la carte, remplacez-la n'importe où dans un territoire inoccupé de votre empire.

**Automne** : Toute partie de Tempête de Magie jouée en automne donne une relique supplémentaire au vainqueur. Toute bataille jouée sur l'hexagone ou un hexagone adjacent à la Tornade Écarlate octroie deux reliques supplémentaires au lieu d'une.

**Hiver** : Lancez 1D6 au début de chaque bataille. Sur un résultat de 1 ou 2, un blizzard balaie le champ de bataille et la visibilité est réduite à 18ps et tous les tirs subissent un malus de -1.

# RÈGLES SPÉCIALES

## Constructions

**Tour de Sorcier** : Un hexagone contenant une forteresse ne peut être conquis que si l'adversaire remporte le scénario de « La Tour de Guet », en remplaçant la tour de guet par une tour de sorcier.

## Lieux Mythiques

**Les Ruines de Yzeh** : Compte comme 5 reliques à la fin de la campagne. De plus, toute la table compte comme des Ruines Antiques lors d'une bataille jouée sur cet hexagone.

**Les Mines d'Arkoon** : Compte comme une mine qui ne peut s'effondrer (1-4 : Or et fer, 5-6 : Trésors Fabuleux !)

**Les Monts Dreedis** : Un joueur contrôlant cet hexagone peut ajouter gratuitement un objet magique d'une valeur maximale de 25 points à chaque bataille.

**L'Épine du Dragon** : Lors d'une bataille livrée sur cet hexagone, utilisez les règles de Tempête de Magie sans dépenser les 25% de points supplémentaires en Monstres et Magie. Il n'y a qu'un unique Pilier de Pouvoir contrôlé par le joueur qui contrôle l'hexagone. Si l'ennemi parvient à s'emparer du Pilier de Pouvoir à la fin de la bataille, il prend contrôle de l'hexagone. L'Épine du Dragon compte comme 2 reliques à la fin de la campagne.

**La Réserve** : Un joueur contrôlant cet hexagone peut rajouter une fois par tour un « monstre » dans son armée lors d'une bataille qu'il livre. Il compte parmi les choix de troupes Rares et est recruté comme s'il avait été asservi avec un Parchemin d'Asservissement. Ce « monstre » ne peut pas posséder le type « Personnage ».

**Le Fleuve du Serpent Doré** : Rien ne peut être construit sur ce fleuve devenu marais putride. Seuls les Comtes Vampires et les Hommes-Lézards peuvent construire sur ces territoires.

**Le Temple du Crâne Pourpre** : Si un joueur a un prisonnier en fin de saison, il peut le sacrifier ici pour gagner 1D3 reliques.

# Règles Raciales

## Elfes Noirs

- **Maîtres sorciers** : Une fois par saison, le joueur peut modifier le résultat de son Événement Aléatoire comme s'il contrôlait une tour de sorcier.
- **Esclavagistes** : Les elfes noirs capturent des esclaves qu'ils mettent au travail dans leurs mines. Pour chaque bataille gagnée lors du tour précédent, un joueur elfe noir gagne un bonus de +1 sur tous ses jets sur le tableau des Mines.

## Guerriers du Chaos

- **Du Sang pour le Dieu du Sang !** Les Guerriers du Chaos sont des conquérants dans l'âme qui rasant les cités jusqu'à leurs fondations. Lorsqu'une armée de Guerriers du Chaos tente de conquérir un hexagone, elle inflige un modificateur de -1 à la sauvegarde de fortification.
- **Gloire aux Dieux Noirs !** Si le joueur contrôle le Temple du Crâne Pourpre, il choisit au début de chaque saison un de ses Régiments de Renom. Il effectue ensuite un jet dans la table de l'Œil des Dieux et applique le résultat à l'unité. L'effet dure jusqu'à la fin de la saison en cours ou jusqu'à ce que le joueur perde le contrôle du Temple du Crâne Pourpre.

## Orques & Gobelins

- **1, 2, ... beaucoup !** Si une armée de peaux-vertes est retirée de la carte, remplacez-la n'importe où dans un hexagone inoccupé de son empire.
- **Grande Waaagh !** Une fois par saison, lorsque le joueur doit faire un jet dans la table des Butins de Guerre, il peut choisir de ne pas lancer le dé. On applique alors automatiquement le résultat « Recrues » mais avec 2D6x30 points de bonus.

## Royaumes Ogres

- **Nomades** : La capitale d'un joueur ogre peut se déplacer comme une armée, mais ne peut jamais quitter les frontières de son empire.
- **Offrandes à la Gueule** : Lorsqu'une armée ogre s'empare d'une forteresse ou d'une tour de sorcier ennemie, elle peut choisir de ne pas lancer le dé dans le tableau des Butins de Guerre. A la place, elle gagne deux reliques.

## Skavens

- **Tunneliers** : Les skavens ont creusé des tunnels loin sous la surface. Une fois par tour, une armée de skavens peut se déplacer n'importe où sur la table au lieu de se déplacer normalement. Lorsque vous résolvez les expéditions, lancez 1D6 : sur un résultat de 1 ou 2, l'armée de skavens est retirée car elle se carapate dans les tunnels. Sur 3 ou 4, l'expédition est résolue normalement. Sur 5 ou 6, l'expédition est résolue normalement ET une mine est placée sur l'hexagone.
- **Gisements de Malepierre stable** : pour chaque mine qu'il contrôle, le joueur Skaven peut relancer un *Misfire!* par bataille et par machine de guerre utilisant de la malepierre.

# HÉROS LÉGENDAIRES

## Les archétypes

Il existe cinq archétypes : le barbare, le maître d'armes, le stratège, l'ingénieur et le thaumaturge. Chacun donne au général une compétence de départ. A la fin de chaque saison, chaque joueur choisit une amélioration (en respectant les pré-requis) et la note sur sa feuille.

### Le Barbare

#### Compétence de base

##### Bravade

Le personnage et l'unité qu'il commande réussissent automatiquement le premier test de *panique* qu'ils doivent effectuer.

##### Fin de printemps

#### Coups Puissants (1)

Pré-requis : Aucun. Les attaques en corps-à-corps du personnage sont *perforantes*.

#### Réflexes Accrus

Pré-requis : Aucun. La caractéristique d'Initiative du personnage est augmentée de 1 de manière permanente.

#### Soif de Sang

Pré-requis : Aucun. Si le personnage tue un personnage adverse en défi, son camp gagne +1 au résultat de combat, en plus des points dus à un éventuel Carnage.

##### Fin d'été

#### Assaut Furieux

Pré-requis : Réflexes Accrus. La caractéristique d'Attaque du personnage est augmentée de 1 de manière permanente.

#### Coups Puissants (2)

Pré-requis : Coups Puissants (1). Le personnage et l'unité dans laquelle il se trouve font des attaques *perforantes* en corps-à-corps.

#### Courage

Pré-requis : Aucun. Le personnage et l'unité dans laquelle il se trouve peuvent relancer tout test de psychologie raté (*peur, terreur* ou *panique*).

#### Intrépide (1)

Pré-requis : Aucun. Le personnage gagne +2 en Force lorsqu'il tente de blesser une figurine possédant la règle *grande cible*.

#### Brise-Crânes

Pré-requis : Aucun. Le personnage acquiert la capacité *coup fatal*.

#### Résistance à la Magie (1)

Pré-requis : Aucun. Le personnage acquiert une *résistance à la magie(1)*.

##### Fin d'automne

#### Intrépide (2)

Pré-requis : Intrépide (1), Brise-Crânes. Le personnage acquiert la capacité *coup fatal héroïque*.

#### Pluie de Coups

Pré-requis : Aucun. Pour chaque ennemi tué par le personnage, celui-ci peut immédiatement refaire une attaque. Ces attaques ne bénéficient pas de la règle Enchaînement. L'Enchaînement ne fonctionne pas lors d'un défi.

#### Résistance à la Magie(2)

Pré-requis : Résistance à la magie (1). Le personnage acquiert une *résistance à la magie(2)*.

### Le Maître d'Armes

#### Compétence de base

##### Bretteur hors-pair

Le personnage est capable de trouver les failles dans la garde de n'importe quel adversaire. Les sauvegardes de parade réussies doivent être relancées contre les attaques du Maître d'Armes.

##### Fin de printemps

#### Coups Puissants

Pré-requis : Aucun. Les attaques en corps-à-corps du personnage sont *perforantes*.

#### Réflexes Accrus

Pré-requis : Aucun. La caractéristique d'Initiative du personnage est augmentée de 1 de manière permanente.

#### Expert au Bouclier

Pré-requis : se battre avec une arme de base et un bouclier. La sauvegarde de parade passe à 5+.

#### Expert au Combat Monté

Pré-requis : Personnage monté. Le personnage gagne +2 à sa sauvegarde d'armure au lieu de +1.

#### Maître Bretteur (1)

Pré-requis : Aucun. La Capacité de Combat du personnage est augmentée de 1 de manière permanente.

##### Fin d'été

#### Maître Duelliste

Pré-requis : Se battre avec une arme de base et une arme additionnelle. Le Maître d'Armes gagne 2 attaques supplémentaires eu lieu d'une.

### **Attaque Mortelle**

Pré-requis : Aucun. Le personnage acquiert la capacité *coup fatal*.

### **Désarmement**

Pré-requis : Aucun. Au début de la phase de corps-à-corps, une figurine en contact avec le personnage perd une Attaque.

### **Fin d'automne**

#### **Maître Bretteur (2)**

Pré-requis : Maître Bretteur (1). Un ennemi blessé par le Maître d'Armes doit relancer ses jets d'armure réussis.

#### **Réflexes Éclair**

Pré-requis : Réflexes Accrus. Le personnage acquiert la capacité *frappe toujours en premier*.

## **Le Stratège**

### **Compétence de base**

#### **Avantage du terrain**

Le joueur rajoute +2 lorsqu'il lance les dés pour choisir son côté de table ET pour déterminer qui joue en premier (en plus du bonus éventuel de finir de se déployer en premier).

### **Fin de printemps**

#### **Courage (1)**

Pré-requis : Aucun. Le personnage peut relancer tout jet de psychologie raté (*peur, terreur ou panique*).

#### **Tacticien (1)**

Pré-requis : Aucun. Lors du calcul des résultats de combat, le camp du personnage rajoute +1 à son total.

#### **Évasion Tactique**

Pré-requis : Le personnage doit être dans une unité. Lorsque le joueur refuse un défi, il peut choisir de placer ce personnage à l'arrière de l'unité (ce n'est pas son adversaire qui choisit). L'unité peut néanmoins utiliser le Commandement du personnage.

#### **Langage de Bataille**

Pré-requis : Aucun. La Présence Charismatique du général passe à 18ps.

### **Fin d'été**

#### **Tacticien (2)**

Pré-requis : Tacticien (1). Une fois le déploiement est terminé, mais avant de placer les *éclaireurs*, le joueur peut redéployer 2 unités.

#### **Commandant Émérite**

Pré-requis : Aucun. Le Commandement du personnage est augmenté de 1 de manière permanente, avec un maximum de 10.

#### **Courage (2)**

Pré-requis : Courage (1). Le personnage et l'unité qui l'accompagne peuvent relancer tout test de psychologie raté (*peur, terreur ou panique*).

### **Fin d'automne**

#### **Tacticien (3)**

Pré-requis : Tacticien (2). Une fois le déploiement est terminé, mais avant de placer les *éclaireurs*, le joueur peut redéployer 4 unités.

#### **Courage (3)**

Pré-requis : Courage (2). Le personnage et l'unité qu'il accompagne peuvent relancer tout test de *moral* raté.

#### **Contre-charge**

Pré-requis : Le personnage doit être dans une unité. Si l'unité dans laquelle se trouve le personnage se fait charger par une unité située à une distance égale ou supérieure à son Mouvement, l'unité peut contre-charger. Elle avance de 2ps vers l'ennemi avant que celui-ci ne fasse son mouvement de charge. Tout bonus dû à la charge est perdu (résultat de combat, armes, etc.) Seules les touches d'impact sont effectuées normalement.

## **L'Ingénieur**

### **Compétence de base**

#### **Maître artilleur**

A chaque bataille, le joueur peut relancer un résultat *Misfire!* obtenu avec une machine de guerre.

### **Fin de printemps**

#### **Adresse au Tir**

Pré-requis : Aucun. La Capacité de Tir du personnage est augmentée de 1 de manière permanente, avec un maximum de 10.

#### **Œil d'Aigle (1)**

Pré-requis : Aucun. Le personnage ne subit pas le malus de -1 lorsqu'il tire à longue portée.

#### **Tireur d'Élite**

Pré-requis : Aucun. Le personnage acquiert la règle spéciale *tir précis*.

### **Fin d'été**

#### **Tir Instinctif**

Pré-requis : Aucun. Le personnage et son unité gagnent la règle *tir rapide*.

#### **Maître Archer (1)**

Pré-requis : Aucun. Le personnage peut relancer ses jets de tir ratés.

#### **Maître Ingénieur**

Pré-requis : Aucun. Le joueur peut relancer un *Misfire!* par bataille, quelle que soit la pièce d'artillerie qui a fait ce *Misfire!* (canon apocalypse, lance-feu skaven, etc.)



### **Portée Accrue**

Pré-requis : Aucun. Le personnage et son unité rajoutent 6ps à la portée de leurs armes à distance (excepté pour les armes de jet et les haches de jet).

### **Fin d'automne**

#### **Maître Archer (2)**

Pré-requis : Maître Archer (1). Le personnage et son unité peuvent relancer leurs jets de tir ratés.

#### **Œil d'Aigle (2)**

Pré-requis : Œil d'Aigle (1). Le personnage et son unité ne subissent pas le malus de -1 lorsqu'ils tirent à longue portée.

#### **Tir Rapide**

Pré-requis : Aucun. Le personnage et l'unité dans laquelle il se trouve gagnent l'aptitude *tirs multiples* x2. Si le personnage ou l'unité possède déjà cette règle, le multiplicateur est augmenté de 1.

## **Le Thaumaturge**

### **Compétence de base**

#### **Maîtrise de la Magie**

Une fois par bataille, le Sorcier peut relancer un jet dans la table des *fiascos*.

### **Fin de printemps**

#### **Sorcier Offensif**

Pré-requis : Aucun. À chaque phase de magie amie, le Sorcier peut relancer un dé de pouvoir utilisé pour lancer un sort. Cela peut empêcher ou provoquer un *pouvoir irrésistible* (et un *fiasco*).

#### **Sorcier Défensif**

Pré-requis : Aucun. À chaque phase de magie amie, le Sorcier peut relancer un dé de dissipation utilisé pour dissiper un sort.

#### **Connaissances Magiques**

Pré-requis : Aucun. Le Sorcier possède 1 sort de plus que son niveau ne lui permet.

### **Fin d'été**

#### **Portée de Sorts Accrue**

Pré-requis : Aucun. La portée des *projectiles magiques* lancés par le Sorcier est augmentée de 6ps.

### **Puissance de Sorts Accrue**

Pré-requis : Sorcier Offensif. Lorsqu'un sort ayant une valeur de Force est lancé par le Sorcier, la Force des dégâts est augmentée de 1. Par exemple, une Boule de Feu aura une Force de 5.

### **Contre-sort**

Pré-requis : Sorcier Défensif. Une fois par bataille, le Sorcier peut dissiper un sort comme s'il utilisait un parchemin de dissipation, en suivant les mêmes règles que le parchemin.

### **Fin d'automne**

#### **Briseur de Sort**

Pré-requis : Contre-sort. Une fois par bataille, lorsque le Sorcier réussit une dissipation à l'aide de dés de dissipation, il peut tenter de faire oublier définitivement le sort lancé au Sorcier ennemi. Lancez un dé : sur un résultat de 4+, le sort est oublié. Le Sorcier visé ne perd aucun niveau, seulement le sort.

#### **Grand Maître Thaumaturge**

Pré-requis : Aucun. Le Sorcier acquiert la compétence *Maître du Savoir* dans le ou les domaine(s) qu'il maîtrise.

#### **Catalyseur**

Pré-requis : Aucun. Le Sorcier ajoute +2 à toutes ses tentatives de *canalisation* des vents de magie.

## **L'équipement**

Un Héros Légendaire garde son équipement et sa monture tout au long de la campagne. A chaque fois qu'il participe à une bataille, il le fait avec le même équipement et la même monture.

Néanmoins, si le personnage perd une pièce d'équipement (un objet magique par exemple), celui-ci est perdu définitivement. Le joueur ne peut plus équiper aucun personnage de cet objet jusqu'à la fin de la campagne.

Si la monture du personnage venait à être tuée ou détruite (dans le cas d'un char par exemple), jetez un dé en fin de bataille. Sur un résultat de 4+, la monture peut être soignée (ou réparée), autrement elle est perdue jusqu'à la fin de la campagne.

# LIVRER BATAILLE

## Liste d'armée

Lorsque deux joueurs s'affrontent, ils décident d'abord de la taille de la partie. Les joueurs ajoutent à leurs points d'armée tous les points d'armée accordés par un événement aléatoire, un jet dans la table des Butins de Guerre, etc.

La valeur d'une armée ne peut jamais dépasser de plus de 25% la valeur de l'armée ennemie, unités gratuites comprises. Si c'est le cas, le joueur qui a le plus de points d'armée diminue son total pour obtenir un total équivalent aux points de l'adversaire plus 25%. Par exemple, un joueur Royaumes Ogres affronte un joueur Skaven avec 1600 points d'armée. Avec divers avantages, le joueur Skaven possède 2200 points. Il doit donc descendre le total de son armée à 2000 points (1600+25%).

Le Héros Légendaire qui commande l'armée est inclus gratuitement et est automatiquement le général, même si son Commandement est plus faible que celui d'un autre personnage. Toutefois, le Héros Légendaire compte dans le nombre de points maximum alloués aux Seigneurs ou Héros, en fonction du type du personnage. Dans ce cas, les points alloués aux Seigneurs ou Héros peuvent être dépassés. Par exemple, un joueur peut avoir un Seigneur à 450 points dans une armée de 1000 points. Dans ce cas, il ne peut plus prendre d'autre Seigneur, mais peut toujours prendre jusqu'à 250 points de Héros. Son armée aura alors une valeur de 1450 points, son Seigneur à 450 points, plus les 1000 points d'armée.

Le joueur inclus ensuite les Régiments de Renom qui accompagnent le général, comme indiqué sur la feuille d'armée. Avec les points qui restent, le joueur choisit son armée selon les règles habituelles.

## Scénario et décors

Après avoir préparé leur liste d'armée, les joueurs se mettent d'accord sur le scénario ou déterminent aléatoirement un scénario dans la table de Batailles Rangées. Essayez de choisir un scénario qui correspond aux objectifs des deux armées.

Le champ de bataille devrait être placé de manière à correspondre à l'hexagone où se déroule la bataille.

## Fin de bataille

A la fin de la partie, les joueurs calculent les points de victoire selon les règles habituelles. Une fois le vainqueur déterminé, effectuez un jet sur la table de Victoire. Faites ensuite les jets de Blessure éventuels pour les personnages et leurs montures. Pour finir, vainqueur et vaincus font un jet respectivement dans la table des Butins de Guerre et des Défaites Ignominieuses et notent les résultats sur la feuille correspondante.

Le joueur qui remporte la bataille gagne 2 reliques et le perdant en perd 2.

# DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE

**Les armées qui se sont rassemblées sur les côtes d'Ytlantis ont toutes le même but ultime : s'emparer des secrets perdus des anciens mages. Pour cela, les généraux doivent découvrir l'emplacement de diverses reliques qui sont des sortes de plans et de clefs permettant d'accéder à des endroits secrets de l'île.**

Les joueurs ont plusieurs moyens d'obtenir des reliques, par exemple en gagnant des batailles ou en creusant dans leurs mines. L'objectif de chaque joueur tout au long de la campagne sera d'en collecter le plus possible pour découvrir au final le plus grand trésor des anciens mages.

Au fil des saisons, des événements de grande ampleur vont se produire sur Ytlantis, événements auxquels prendront part les armées de chaque joueur. A la fin de chaque saison, une bataille plus importante attend les joueurs. Ils en tireront des avantages qui les placeront en meilleure position face à leurs adversaires.

## **Fin de printemps : Lâchés dans la nature**

Les créatures enfermées dans la Réserve s'échappent. Le lien magique qui les unissait à l'île s'est affaibli et les créatures se dispersent sur l'île. Les joueurs participeront à une chasse aux monstres qui leur permettra de capturer des créatures et de les inclure dans leur armée.

Le joueur qui contrôle la Réserve continue à en rester maître et ses règles restent inchangées.

## **Fin d'été : Vent de folie**

Une lueur étrange se met à briller dans le Temple du Crâne Pourpre. Des formes fantomatiques en sortent et se mettent en quête des âmes des conquérants, apportant avec elles folie et mort. Les forces du Chaos s'emparent des envahisseurs et les font s'affronter dans une sorte de tournoi au cœur des marais.

Le joueur qui contrôle le Temple du Crâne Pourpre continue à en rester maître et ses règles restent inchangées. Le joueur qui remporte la bataille prend contrôle du Fleuve du Serpent Doré, qui compte pour 3 reliques à partir de ce moment.

## **Fin d'automne : Les secrets d'Ytlantis**

Un puissant tremblement de terre secoue l'île, ouvrant de profondes failles dans la terre. Les généraux découvrent des vestiges enfouis et

tentent de prendre possession d'anciennes archives décrivant le passé de l'île. Une série de batailles aura lieu dans les souterrains et les failles apparues lors du tremblement de terre. Celui qui mettra la main sur ses anciennes reliques aura un sérieux avantage ses adversaires dans la course au contrôle d'Ytlantis.

Chaque joueur lance un dé pour chaque mine, forteresse, cité et tour de sorcier. Sur un résultat de 1, l'édifice concerné s'écroule et est retiré de la carte.

## **Fin d'hiver : La Tornade Écarlate**

Avec les reliques qu'ils ont obtenues, les généraux ont fini par comprendre où se trouve le vrai secret d'Ytlantis. Quelque part au cœur de la Tornade Écarlate flotte un palais dans lequel ont été cachés les artefacts et les écrits des anciens mages. Si un général pouvait s'en emparer, il acquerrait un énorme pouvoir qui lui permettrait certainement de se lancer à la conquête du monde. Lors d'une bataille épique qui clôturera la campagne, les armées vont tenter de pénétrer dans la Tornade Écarlate et de s'emparer du palais des anciens mages.

Les règles des scénarios correspondants seront décrites plus tard.