

# Récit des Événements survenues sur l'Île des Trois Sommets en l'An 2521 du Calendrier Impérial

*A moi, Lionnas Del Oliveira, Moine de l'Ordre de l'Historical, il m'a été confié le soin de retranscrire les événements qui se sont passés sur l'Île des Trois Sommets lorsqu'une ancienne puissance se réveilla sur celle-ci et y attira plusieurs factions. Les différentes forces espéraient la trouver et s'en emparer avant les autres.*

Alors que le mois de Nachgeheim était assez avancé, tous les forces en présence sur l'île furent surprises par la violence de l'orage qui s'abattit sur celle-ci. Alors que la plupart des vivants se réfugièrent à l'abri, seuls les morts du Vampire **Helmer von Triek** gardèrent leurs postes sans sembler être gêné par la tempête. Les quelques observateurs de l'événement purent remarquer que le cœur de la tempête avait l'air de se situer sur les contreforts montagneux de l'île. L'événement dura 8 jours sans interruption. A l'aube du 9<sup>ème</sup> jour, chacun pu se lever sous un beau ciel radieux. Chaque armée envoya des patrouilles sur leurs territoires conquis pour voir si des dégâts avaient été générés par cet orage.

Aucun problème majeur ne fut signaler mais les patrouilles envoyés prêt des montagnes rapportèrent qu'ils avaient découvert des voies d'accès qui pouvaient permettre à des armées faiblement encombrés dans ces territoires encore inexplorés. Les patrouilles n'osèrent pas trop s'y enfoncer parce qu'elles y ressentaient un certain malaise et certains des guerriers dirent même avoir entendu des voix les appeler alors que leurs autres camarades n'entendaient rien.

## Règles particulières du 3<sup>ème</sup> Tour :

- Pas de Phase de Défis lors de ce tour. A la place deux tables de jeu où les joueurs se répartiront en fonction de la taille de leur Empire du plus grand au plus petit. Maximum 3 joueurs par table.
- Un scénario différent sur chaque table basé sur le contrôle d'objectifs par des unités. Voir plus loin.
- Restrictions de construction d'armée :
  - Armée de 1500 points,
  - Pas de Seigneurs,
  - Pas de Grande bannière,
  - Maximum 2 héros (pas de doublette du même héros),
  - Maximum 1 machine de guerre (char compris),
  - Pas de gros monstre (en gros tout ce qui a plus de 3 points de vie),
  - Au moins 1 unité ayant la règle Avant-garde ou éclaireur (si vous les avez dans vos figurines actuelles).

# L'Autel Mystique

## Champ de bataille :

Un autel (*Autel Mystique*) est placé au centre de la table. Puis on place 4 éléments de décors, un sur chaque quart de table. Chaque joueur place ensuite un objectif (*Pierre Maudite*) selon les règles suivantes : chacun lance un dé. Le plus haut résultat place son objectif en premier, puis les joueurs continuent dans un ordre de résultats décroissants. Les objectifs peuvent être placés n'importe où, à plus de 12ps d'un bord de table ou d'un autre objectif (l'autel compte comme un objectif).

## Déploiement :

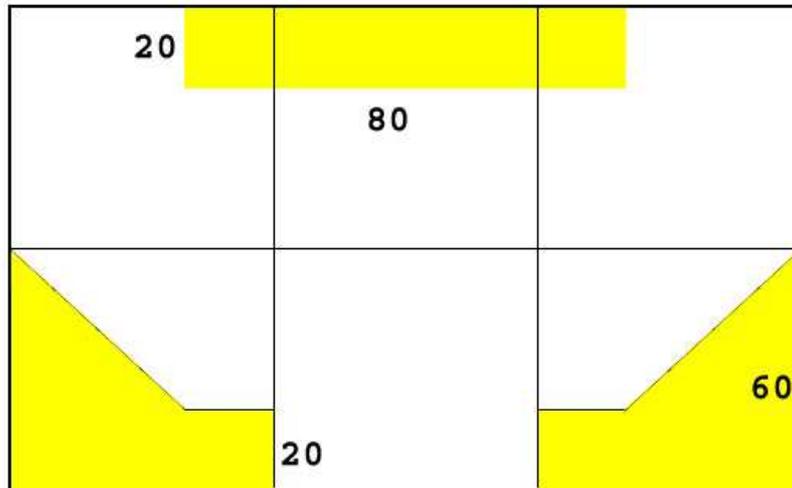
*A deux joueurs :*

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer.

L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités comme décrit page 142 du livre de règle en commençant par celui qui a choisit sa moitié de table. Déploiement maximum à 30 cm de son bord de table.

*A trois joueurs :*

Tirez au dé. Le plus haut résultat choisit en premier sa zone de déploiement, puis les joueurs continuent dans un ordre de résultats décroissants. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités comme décrit page 142 du livre de règle dans le même ordre que le choix de la zone de déploiement.



## Qui commence :

Une fois, le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat de son dé.

## Durée de la bataille :

La partie dure 6 tours.

## Conditions de Victoire :

Les joueurs ne peuvent marquer des points qu'en contrôlant des objectifs (l'autel et les objectifs placés par les joueurs). Chaque Objectif vaut 1 point. Tuer un Général ennemi rapporte également 1 point. Si votre Général survit à la bataille, il vous rapporte 1 point. Le joueur ayant le plus grand total de points à la fin de la bataille est déclaré vainqueur.

## Règles spéciales :

*Contrôler un objectif :*

Un objectif est contrôlé par l'unité la plus proche dans un rayon de 12ps. Les unités en fuite, les personnages seuls et les machines de guerre ne peuvent pas contrôler un objectif.

*Autel Mystique :*

Tout sorcier situé dans un rayon de 6ps autour de l'Autel Mystique peut décider de lancer jusqu'à 3 dés pour tenter de canaliser les vents de magie au lieu d'un seul. Cependant, s'il obtient au moins deux 6, il doit immédiatement effectuer un jet sur le Tableau des Fiascos.

*Pierres Maudites :*

Les touches réussies contre une unité située dans un rayon de 6ps autour d'une pierre maudite bénéficient d'un bonus de +1 pour blesser.

# Les Pierres Gardiennes

## Champ de bataille :

5 Pierres Gardiennes sont placés sur la table : 1 au centre et 1 au centre de chaque quart de table. Puis 4 éléments de décors seront placés par le maître de campagne. Les joueurs sur la table pourront rajouter chacun un élément de décors autre qu'une rivière ou forêts. Il ne peut y avoir plus de 2 éléments de décors par quart de table (les pierres gardiennes ne comptent pas dans ce calcul).

## Déploiement :

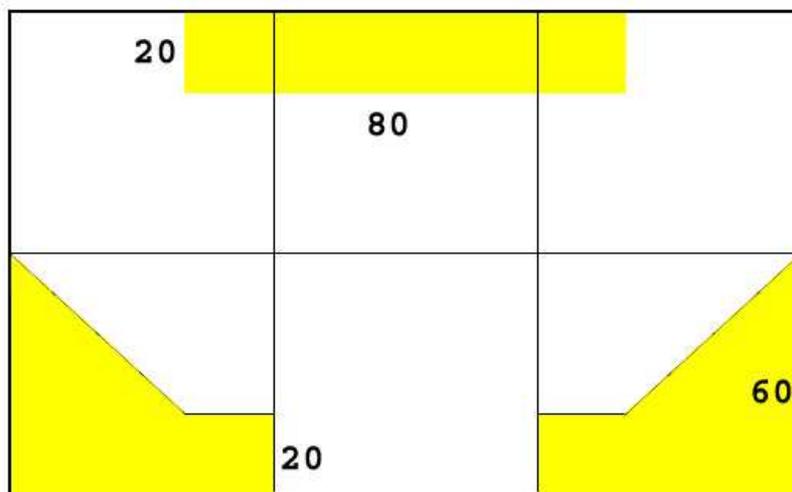
*A deux joueurs :*

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer.

L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités comme décrit page 142 du livre de règle en commençant par celui qui a choisit sa moitié de table. Déploiement maximum à 30 cm de son bord de table.

*A trois joueurs :*

Tirez au dé. Le plus haut résultat choisit en premier sa zone de déploiement, puis les joueurs continuent dans un ordre de résultats décroissants. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités comme décrit page 142 du livre de règle dans le même ordre que le choix de la zone de déploiement.



## Qui commence :

Une fois, le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat de son dé.

## Durée de la bataille :

La bataille dure 6 tours.

## Conditions de Victoire :

Les joueurs ne peuvent marquer des points qu'en contrôlant des objectifs (les Pierres Gardiennes). Chaque Objectif vaut 1 point. Le joueur ayant le plus grand total de points à la fin de la bataille est déclaré vainqueur.

## Règles spéciales :

*Contrôler un objectif :*

Un objectif est contrôlé par l'unité la plus proche dans un rayon de 12ps. Les unités en fuite, les personnages seuls et les machines de guerre ne peuvent pas contrôler un objectif.

*Pierres Gardiennes :*

Tout sorcier situé dans un rayon de 6ps autour d'une Pierre Gardienne ajoute +1 à son jet de dé lorsqu'il tente de canaliser les vents de magie.

Le bonus de la Pierre Gardienne centrale est de +2 au lieu de +1.

A la fin de chaque tour, un joueur, déterminé au hasard, choisit l'une des Pierres Gardiennes et lance un D6. Sur un résultat de 5+, son pouvoir disparaît. La Pierre Gardienne centrale ne peut être choisit seulement si toutes les autres ont déjà perdu leur pouvoir.

# Règles spéciales pour la table à 3 joueurs

## **Séquence du Tour :**

### *L'ordre de jeu :*

Pour le 1<sup>er</sup> tour, le premier joueur a été déterminé par le jet de dés Qui commence. Le second étant celui qui a eu le deuxième meilleur résultat. Le 3<sup>ème</sup> étant le dernier.

Pour les tours suivants, cela tourne. Le second du 1<sup>er</sup> tour devient le premier, le dernier devient le deuxième et le premier le dernier. Ainsi de suite à chaque tour.

### *Phase de Mouvement :*

Les joueurs effectuent tous les mouvements chacun leur tour en suivant l'ordre de jeu.

### *Phase de Magie :*

Tous les joueurs y participent. Le premier joueur du tour en cours lance 2D6 pour déterminer les vents de magie. Chaque joueur utilise le résultat pour déterminer ses dés de pouvoir et de dissipation (ne les mélanger pas). Le premier joueur peut alors lancer un sort ou passer (il ne pourra alors plus lancer de sorts ou utiliser des dés de pouvoir pour des objets magiques), puis c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de dés de pouvoir ou aient tous passé leur tour. N'importe qui peut tenter de dissiper un sort, mais une seule tentative par sort. Le joueur visé par le sort est le premier à décider s'il tente de le dissiper ou non, suivi par les autres joueurs selon l'ordre du jeu déterminé. Si aucun ennemi n'est visé pas le sort (par exemple dans le cas d'un sort d'augmentation), les joueurs décident de dissiper ou non selon l'ordre du jeu.

### *Phase de Tir :*

Les joueurs résolvent leurs tirs selon l'ordre de jeu déterminé.

### *Phase de Corps à Corps :*

Tous les joueurs y participent. C'est le premier joueur du tour en cours qui choisit l'ordre de résolution de tous les combats.