

# Guide officiel de la campagne : L'Île de Jade-Maelström



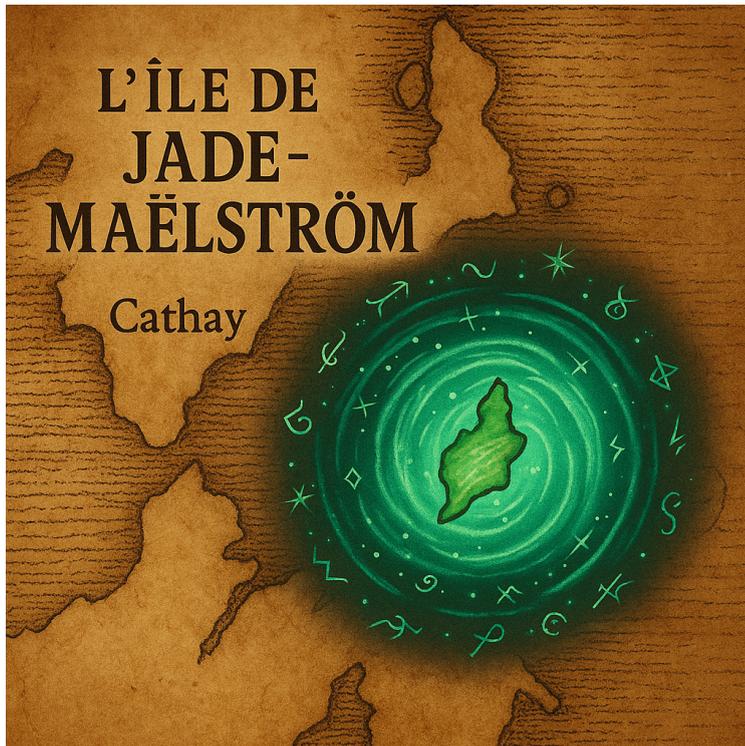
*Une saga de haute fantasy héroïque, où l'espoir brille d'autant plus fort que le désespoir grandit.*

## 1 . Présentation de l'Île



Une île inconnue vient de surgir des flots à l'est de Cathay. Ses pics acérés percent un linceul de brumes ; ses jungles étouffantes vibrent d'une **magie brute** dont l'éclat attire les vents de magie et attise les convoitises.

Cette île a été nommée *Yù Xīn Xuán Wō* par les Cathaéens, ce qui peut se traduire par "*Le cœur de jade dans le tourbillon*", ou "*Jade, noyau du maelström*", que les collèges de magie de l'Empire ont abrégé en "*Île de Jade-Maelström*".



Chaque nation pressent que la **convergence des Vents** qui tourbillonne ici est porteuse d'une puissance terrifiante qui pourrait renverser des empires. Des groupes armés mettent le cap sur cette Île, qui pour découvrir sa puissance, qui pour la sceller avant qu'elle ne déchire l'île et tous ses environs.

Tous portent le même fardeau : avancer alors que le sol lui-même murmure des avertissements, tandis que le ciel se fend de lueurs irréelles. Au fil de six mois et six batailles, ces forces rivales graveront leur légende dans le roc noirci et la

chair ensorcelée de l'île. **Gloire ou ruine** les attend au cœur du Maelström.

## 2. Bienvenue dans la campagne de l'Île de Jade-Maëlstrom

Une île mystérieuse a surgi des flots, à l'est de Cathay. Nimbée de brumes et saturée de magie brute, elle attire les regards, les convoitises... et les armées. C'est ici que vos héros prendront part à une campagne narrative progressive, où chaque bataille fait avancer l'histoire et forge les légendes.

L'objectif est simple : se faire plaisir, jouer des scénarios riches en ambiance et en rebondissements, sans alourdir les parties avec une tonne de règles maison. On mise sur l'immersion, l'évolution narrative et le roleplay, dans l'esprit des vieilles campagnes type *Albion* — pour ceux qui s'en souviennent — et des meilleurs tournois narratifs.

La montée en puissance se fera doucement, de 500 à 2000 points, pour permettre à chacun de faire évoluer son armée, ses personnages, et sa propre histoire. Un petit système d'XP viendra récompenser les survivants et les exploits, sans jamais déséquilibrer le jeu.

Alors affûtez vos dés, écrivez vos chroniques... et préparez-vous à plonger dans le Maelström.

### 3. Fonctionnement de la campagne

La campagne se joue en 5 scénarios + une journée de Forge 920 pour la clôturer. Les indices sur son déroulé exact et l'incidence des résultats des parties seront dévoilés au fur et à mesure.

Pour le moment, des forces d'exploration ont été envoyées en avant-garde pour sécuriser le débarquement de l'île et récolter les premières informations. La seule chose de sûre est qu'au cœur de l'île, au sommet de la montagne, la convergence des Vents laisse entrevoir une puissance brute qui attise autant la convoitise que la peur.

Qu'allez-vous en faire ? Quel sera le chemin que vous choisirez ?

**Pour participer à cette campagne, il vous faut :**

1. Choisir une faction (qui ne pourra pas changer)
2. Déterminer un général (qui pourra acquérir de l'expérience et découvrir des trésors cachés)
3. Écrire quelques lignes pour expliquer les raisons de votre présence sur l'Île et le background de votre général
4. Être constant 😊

### 4. Construction des listes d'armée

#### Déroulé mensuel

1. Un doodle est envoyé après chaque partie pour définir la date suivante
2. Les listes sont à envoyer une semaine avant chaque partie
3. Publication des appariements le soir même
4. Après chaque match : publication des résultats et de l'évolution narrative

#### Règles utilisées [téléchargeables [ici](#)]

- Rules updates v1.5
- Cores rules
- Arcans Journals + Forces of Fantasy + Ravening Hordes + Legends Army avec les dernières mises à jour

*Note : Les armées Legends auront le droit à une mise à jour "maison", car GW n'a pas mis à jour lesdites armées. Ce patch sera communiqué à tous les joueurs une fois les armées de campagne connues.*

## Limitations

|                     | Personnages         | Magie      | Composition d'armée  | Coût max. d'une unité |
|---------------------|---------------------|------------|--|-----------------------|
| <b>500 points</b>   | Pas de seigneur     | Niv. 1 max | <a href="#">Utilisation des règles de patrouilles frontalières</a> | 25 %                  |
| <b>750 points</b>   | Pas de seigneur     | Niv. 2 max | Jouer avec restrictions 1000 pts                                   | 25 %                  |
| <b>1 000 points</b> | Pas de seigneur     | Niv. 2 max | -  | 25 %                  |
| <b>1 500 points</b> | 1 seigneur autorisé | Niv. 3 max | -  | 25 %                  |
| <b>2 000 points</b> | 1 seigneur autorisé | Niv. 4 max | -  | 25 %                  |