

Scénario Cités-temples oubliées

Ruines monumentales — Pillage des ruines



1 - Les pierres qui se souviennent...

Au-delà des jungles de jade et des marais luminescents, la végétation se déchire pour révéler des silhouettes titaniques. Des escaliers cyclopéens s'enfoncent dans la terre noire, des pyramides éventrées émergent sous les lianes, et d'immenses statues brisées fixent l'horizon de leurs orbites vides.

Ces cités-temples furent jadis des centres de pouvoir majeurs, bâtis pour canaliser et contenir les Vents de Magie qui convergent vers le cœur de l'île. Leurs bâtisseurs ont disparu depuis longtemps, mais leurs œuvres subsistent, chargées d'une énergie ancienne et instable.

Aujourd'hui, ces ruines attirent toutes les convoitises. Certains cherchent à piller leurs trésors oubliés, d'autres à profaner ou à sanctifier ces lieux, d'autres encore à comprendre (ou détourner) les rituels gravés dans la pierre. Mais l'île n'a rien oublié... et elle ne pardonne pas.

2 - Règles du scénario

Règles utilisées

- Rules Updates v1.5
- Core Rules
- Arcane Journals + Forces of Fantasy + Ravening Hordes + Legends Army (dernières mises à jour)
- Note : les armées *Legends* utilisent les ajustements “maison” de la campagne.

Construction des listes

	Personnages	Magie	Composition d'armée	Coût max. d'une unité
1 000 points	Pas de seigneur	Niv. 2 max	-	25 %

Champ de bataille

- **Format de la table** : 60 × 44 pouces
- **Déploiement** : *Break Point* (p. 290 du livre de règles)

Objectifs

Placez **trois objectifs**, chacun représenté par un **bâtiment ou un ensemble de ruines monumentales** :

- Un objectif dans **chaque zone de déploiement** (les temples secondaires)
- Un objectif **au centre exact** du champ de bataille (le sanctuaire majeur)

Ces objectifs représentent des temples secondaires et un sanctuaire majeur.

Déploiement

- Les deux joueurs lancent un dé.
- Le vainqueur choisit son bord de table et s'il se déploie en premier ou en second.
- Les joueurs déplacent alternativement une unité, à au moins **24"** de la **zone de déploiement adverse**.
- Toutes les machines de guerre d'un joueur sont déployées simultanément.
Les personnages peuvent être déployés avec des unités.
Les unités avec la règle *Éclaireurs* sont déployées après toutes les autres unités.

Qui joue en premier ?

- Les deux joueurs lancent un dé.

- Le joueur ayant terminé son déploiement en premier peut ajouter +1 à son jet.
- Relancez en cas d'égalités.

Durée de la partie

La bataille dure une nombre de tours aléatoire. À la fin du tour 4 : sur 3+, jouez un tour 5.

Conditions de capture des objectifs

- Pour capturer un objectif, il faut avoir au moins une unité à portée (3 pts).
- Les unités en fuite, les monstres et les personnages ne peuvent pas capturer d'objectif.
- Si les deux joueurs ont une ou plusieurs unités à portée de l'objectif, le joueur dont les unités valent plus du double de la valeur en PU des unités de l'adversaire gagnent. Sinon, c'est la possession de l'objectif est une égalité.

Conditions de victoire

À la fin de chaque tour, un joueur compte les points d'objectif de la manière suivante :

- **2 points** s'il contrôle entièrement l'objectif
- **1 point** si l'objectif est contesté
- **0 point** si l'objectif n'est contrôlé par personne

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points remporte la bataille. En cas d'égalité, il s'agit d'un match nul.

3 - Règles spéciales

Faune aggressive

Les jungles qui encerclent les cités-temples ne sont pas naturelles. Nourries pendant des siècles par les résidus de rituels anciens, plantes carnivores, reptiles colossaux et nuées venimeuses, elles réagissent violemment à toute intrusion. Plus les armées s'attardent dans les ruines, plus la jungle semble resserrer son étreinte, comme pour en expulser les profanateurs.

À la fin de chaque tour de jeu, lancez 1D6 pour toute unité située dans :

- un terrain difficile
- une ruine
- ou à moins de 3" d'un objectif

Sur un 1, elle subit D3 touches de Force 5, AP 1.

Éboulements antiques

Le temps et la magie ont fragilisé les structures monumentales. Chaque pas, chaque choc, chaque invocation résonne dans les pierres creuses. Lorsqu'un temple change de mains, il n'est pas rare que des pans entiers s'effondrent, ensevelissant vivants et morts sous des blocs chargés de glyphes oubliés.

La première fois qu'un objectif devient contesté ou change de main (il est contrôlé par un nouveau joueur), lancez 1D6. Sur 1–2, un éboulement se produit : toutes les unités à 3" subissent D3 touches de Force 4, AP 1. Chaque objectif ne peut provoquer un éboulement qu'une seule fois par partie.

Malédiction des Anciens

Ces cités furent abandonnées à la hâte, scellées par des rituels de protection ou de damnation. Les esprits liés aux temples murmurent encore dans les fissures des murs, sapant la volonté de ceux qui osent s'y installer trop longtemps. Nul ne peut tenir ces lieux sans en payer le prix.

Toute unité contrôlant un objectif à la fin de son tour subit un -1 en Commandement jusqu'au début de son prochain tour.

4 - Gain pour la prochaine partie

En fouillant les sanctuaires éventrés et les chambres rituelles effondrées, les vainqueurs mettent la main sur des reliques imprégnées d'une magie ancienne : lames sacrificielles, talismans de jade, runes gravées avant l'histoire écrite. Même brisés ou instables, ces artefacts confèrent un pouvoir tangible à ceux qui osent les manier.

- **Vainqueur** : un personnage (ou porteur de runes) peut choisir un objet magique / rune supplémentaire de 15 points maximum. Cet objet ne compte pas dans le nombre maximum de points et d'objets magiques que peut posséder le porteur. Il est sélectionné de la manière habituelle, marqué sur la fiche de campagne et ne peut être modifié / changé en aucune manière au cours de celle-ci.
Perdant : un objet magique supplémentaire de 10 points maximum. Cet objet ne compte pas dans le nombre maximum de points et d'objets magiques que peut posséder le porteur. Il est sélectionné de la manière habituelle, marqué sur la fiche de campagne et ne peut être modifié / changé en aucune manière au cours de celle-ci.
- **Égalité** : chaque joueur gagne un objet magique de 10 points maximum. Cet objet ne compte pas dans le nombre maximum de points et d'objets magiques que peut posséder le porteur. Il est sélectionné de la manière habituelle, marqué sur la fiche de campagne et ne peut être modifié / changé en aucune manière au cours de celle-ci.

Scénario 4 : Observatoires brisés

Ruines arcaniques — Rituels à lancer / arrêter



1 - Les yeux brisés du ciel

Sur les hauteurs de l'île, là où la jungle s'amincit et où le ciel semble plus proche, s'élèvent les vestiges d'anciens observatoires. Dômes éclatés, tours fendues, cercles gravés à même la roche : ces structures étaient autrefois dédiées à la lecture des cieux et à la canalisation des Vents de Magie.

Depuis la résurgence de l'île, ces lieux sont redevenus actifs. Les flux magiques y convergent sans contrôle, provoquant des tempêtes surnaturelles et attirant irrésistiblement les sorciers.

Celui qui parviendra à stabiliser, ou à détourner, ces observatoires gagnera un avantage décisif... au risque de provoquer une catastrophe.

2 - Règles du scénario

Règles utilisées

- Rules Updates v1.5
- Core Rules
- Arcane Journals + Forces of Fantasy + Ravening Hordes + Legends Army (dernières mises à jour)

Construction des listes

	Personnages	Magie	Composition d'armée	Coût max. d'une unité
1 000 points	Pas de seigneur	Niv. 2 max	-	25 %

Champ de bataille

- **Format de la table :** 60 × 44 pouces
- **Déploiement :** *Break Point* (p. 290 du livre de règles)

Cercles de rituel

Placez **trois cercles de rituel** :

- Le premier au centre du champ de bataille
- Et les deux autres, sur la ligne médiane, à 12 pouces de part et d'autre du centre du premier.

Ils représentent des observatoires arcaniques partiellement effondrés.

Lors de sa phase de commandement, un sorcier non engagé au combat à 3" ou moins du centre d'un cercle peut tenter de lancer un rituel. Il doit réussir un jet de lancement à 7+.

- En cas de réussite : le joueur stocke 1 point de rituel
- Le rituel est traité comme un sort et peut être dissipé de la même manière
- Un cercle ne peut générer qu'1 point de rituel par tour

Les points de rituels sont conservés jusqu'à la fin de la bataille.

Conditions de victoire

À la fin de la bataille :

- Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points de rituel remporte la partie.
- En cas d'égalité : match nul.

3 - Règles spéciales

Bourrasques magiques

Les observatoires ne canalisent plus correctement les Vents de magie. Des rafales d'énergie brute balayent le champ de bataille, distordant l'air, calcinant la chair ou pétrifiant la terre. Nul ne peut prédire où frappera la prochaine décharge.

À la fin de chaque tour de jeu, pour chaque cercle activé au moyen d'un rituel, lancez 1D6 pour chaque unité à 6", sur 1-2, une bourrasque magique se déclenche : toutes les unités à 6" subissent D6 touches de Force 5 AP 1.

Saturation des Vents

Chaque rituel force un peu plus les observatoires à livrer leur énergie. Les sorciers sentent la pression monter, les flux se chevaucher, les incantations devenir instables ce qui limite considérablement leur concentration.

La violence des vents sature les contre-sorts. Chaque sorcier ne peut tenter de dissiper que : 1 dissipation par niveau de magie et par tour.

Résonance du Maelström

À mesure que la bataille progresse, le Maelström répond aux rituels. Les observatoires entrent en résonance les uns avec les autres, amplifiant les pouvoirs invoqués... mais aussi les risques encourus. Plus la magie est puissante, plus elle exige un tribut.

À partir du tour 3, les Vents deviennent incontrôlables :

- Tous les sorciers bénéficient de +1 à leur(s) jet(s) de lancement
- Tout double provoque automatiquement un incident magique

4 – Gain pour la prochaine partie

Les sorciers survivants ressortent transformés de ces rituels. Qu'ils aient appris à étendre leur emprise sur les Vents ou à en dissiper les excès, leur passage par les observatoires brisés laisse une marque durable. Ces enseignements interdits renforcent leurs capacités. Au prix d'un lien plus étroit avec les forces instables de l'île.

Vainqueur : choisit **un** des bonus suivants pour un sorcier :

- +3" de portée de lancement
- +3" de portée de dissipation

Perdant : reçoit automatiquement l'autre bonus.

Égalité : chaque joueur choisit **un** bonus mineur :

- +1 pour lancer un sort (une fois par partie)
- +1 pour dissiper un sort (une fois par partie)