

La campagne Dark Shadows est terminée de longue date, mais vos Émissaires Noirs et vos Oracles ne méritent pas pour autant de prendre la poussière sur vos étagères. Voici de quoi les ressortir de temps en temps. À la fin de ce document vous trouverez également les "Trésors des Anciens" accordés aux armées s'étant distinguées au cours de la campagne. Pour ce qui est du temps, la météo de l'île reste à la pluie!

Dans cet article, nous allons nous pencher sur les résultats de la campagne Dark Shadows et leurs implications les plus importantes.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Pour ceux qui l'auraient oublié, voici un bref résumé des événements de la campagne : les Oracles sont parvenus de justesse à déjouer les plans du Maître Ténébreux qui a fini par fuir les lieux. Il ne leur a malheureusement pas été possible de restaurer les brumes mystiques qui protégeaient naguère l'île, et toutes sortes d'aventuriers peuvent à présent l'arpenter librement et en piller les trésors. Depuis le départ du Maître Ténébreux, on a constaté qu'un grand nombre d'hommes-lézards a investi le Bastion des Anciens. Malgré la victoire globale des forces du Bien,

L'APRÈS-CAMPAGNE DARK SHADOWS

La campagne d'Albion a atteint son apogée

l'imposant ost elfe noir qui a accosté sur l'île est parvenu à constituer une enclave de taille conséquente et bénéficie toujours du soutien de plusieurs Arches Noires qui ont jeté l'ancre le long des côtes. Les hauts elfes patrouillent au large pour empêcher de nouvelles forces Druchii d'y mettre pied, tandis que les troupes de l'Empire s'affairent à bâtir une nouvelle cité au sud-est. Pour l'instant, aucune armée ne contrôle Albion et il semble peu probable que ce soit le cas un jour, mais de sanglantes batailles éclateront encore, avec pour objectif la suprématie totale de l'île.

LA GUERRE N'EST PAS FINIE SUR ALBION

Les résultats de cette campagne permettent d'envisager de nombreuses nouvelles batailles rangées sur Albion. Vous pouvez continuer à utiliser les scénarios suivants du supplément Dark Shadows : *Les Marais*, *Les Pierres d'Ogham* et *La Chaussée des Géants*. Vous trouverez

page 7 un nouveau scénario À nous les Pierres! à essayer.

Les scénarios du livre de règles peuvent très bien représenter la variété de batailles se déroulant sur Albion, étant donné la situation actuelle de l'île. Voici quelques-unes des idées qui me sont venues à l'esprit :

La Bataille de la Chaussée Perdue

Utilisez le scénario 3 (Rencontre, livre de règles page 203) représentant deux forces en marche se rencontrant quelque part sur la Chaussée Perdue. Pour jouer cette bataille, déployez vos unités sur la longueur de la table en ignorant l'obligation de les placer à plus de 6 ps des bords. La chaussée, une ancienne route couverte de sable et de cailloux, traverse la table dans sa longueur. Les unités qui l'empruntent peuvent effectuer des marches forcées avec un bonus de 2 ps.

Au Cœur de la Jungle

Une armée menée par un Émissaire Noir lance une expédition dans les jungles qui entourent le Bastion des Anciens, mais les hommes-lézards



Émissaire Noir



Bête des Marais



Oracle

veillent... Utilisez les règles du terrain La Vallée Perdue détaillées plus loin, avec le scénario 6 (Embuscade, livre de règles page 209).

Voler le Bateau

Cherchant à échapper à la vengeance des Oracles, un Émissaire Noir a rassemblé une petite armée afin de voler un navire et quitter Albion. Évidemment, les occupants du bateau ne comptent pas céder leur bien sans résistance! Utilisez le scénario 2 (Percée, page 201 du livre de règles).

ESCARMOUCHES

Albion se révèle l'endroit idéal pour jouer des scénarios d'Escarmouches. Plutôt que de m'étendre sur le sujet, voici diverses idées que vous pouvez adapter à votre guise:

À la Recherche de Thrashlaar: Une force menée par des Répurgateurs de l'Empire sillonne la Lande Désolée à la recherche du repère de Thrashlaar, un vampire Stryge qui hante les collines brumeuses de cette région. Vous pouvez vous baser sur le scénario Chasse au Vampire paru dans WD86 (également dans le Recueil 2002).

Les Tombes Hantées: Un petit groupe de pilliers de tombes a pris pied sur l'Île aux Fantômes dans l'espoir de voler les trésors des morts. Malheureusement pour eux, ils ne s'attendaient pas à tomber sur une horde de créatures de la nuit! Malgré l'opposition de Revenants (des Gardes des Tombes, ou bien un unique Seigneur Revenant) et de pas mal de Squelettes, les pilliers parviendront-ils à mettre la main sur le trésor? Et surtout, pourront-ils s'échapper avec?

Briser l'Invocation: Au cœur des marécages, un Oracle ou un Émissaire Noir tente d'invoquer une Bête des Marais sous l'œil impressionné de ses hommes de main. Ses ennemis seront-ils capables de se frayer un chemin jusqu'à lui afin d'interrompre l'invocation, ou devront-ils affronter également la créature des marécages?

Dans l'Antre du Géant: Un Géant particulièrement bête et méchant habite une grotte non loin du campement d'une armée. Cette

dernière ne peut lever le camp sans risquer d'attirer l'attention du monstre, et comme l'armée entière ne peut se battre dans une grotte, seul un petit détachement de courageux volontaires est envoyé dans l'espoir d'éliminer le Géant.

TERRAINS

La Vallée Perdue: À l'aide de leurs incroyables pouvoirs magiques, les Prêtres-Mages Slanns ont commencé à altérer le climat de l'île d'Albion, et une nouvelle jungle est en train de pousser au nord de la Forge des Anciens. Vous pouvez tout à fait utiliser vos décors de Lustrie ou des Terres du Sud pour les batailles se déroulant dans cette zone, les règles sur le climat d'Albion ne s'y appliquent pas.

Le Nord Corrompu: La pointe nord d'Albion a été particulièrement soumise à l'influence corruptrice du Maître Ténébreux et au flux continu d'énergie maléfique générée par le terrible conflit. Vous pouvez jouer des batailles ayant lieu au nord de la Citadelle de Plomb dans une région corrompue en utilisant le générateur de terrain des Désolations du Chaos. Par contre, la pluie continue de tomber dans ce coin mais après tout, ce n'est rien de plus que l'habituelle grisaille du nord!

Neuland: Tandis que l'Empire affermit ses positions, les sujets de l'Empereur ont commencé à cultiver les terres orientales de Bol-a-Hat et de la région du troisième accostage de Lost Erikson. Les paysans qui sont arrivés ultérieurement ont entrepris de creuser des canaux d'irrigation et quelques fermes ont poussé ça et là, mais de manière éparpillée. Lorsque vous déterminez aléatoirement les terrains de cette région, utilisez le générateur des Royaumes des Hommes du livre de règles de Warhammer, avec les ajustements suivants: remplacez un Village par un Marécage, une Ruine par un Marais Fétide, et un Grand Bâtiment par un Cercle de Pierres.

LES VENTS DE MAGIE

Avec le départ du Maître Ténébreux, les vents de magie qui faisaient rage sur Albion ont fini par se calmer et trouver enfin un certain équilibre. Leur classement à la fin de la campagne est donc toujours de mise, la liste ci-dessous ne concerne que les batailles se déroulant sur l'île d'Albion.

Le classement final des vents de magie est le suivant:

1. Domaine du Feu
2. Magie des Oracles
3. Magie des Émissaires Noirs
4. Domaine de l'Ombre
5. Magie Noire
6. Domaine de la Lumière (et Haute Magie)
7. Domaine de la Vie
8. Domaine de la Mort (et Nécromancie)
9. Domaine des Cieux
10. Domaine de la Bête
11. Domaine du Métal

RETOUR AU BERCAIL

Toutes les armées qui ont combattu sur Albion n'y sont pas restées, et certaines d'entre elles vont avoir quelques surprises à leur retour! Voici deux idées parmi tant d'autres, je fais confiance à votre imagination pour en trouver de nouvelles:

Mort aux Pillards: Tandis que l'armée se battait sur Albion, une bande en maraude a dévasté ses terres (elfes noirs, Chaos, orques & gobelins, ou même des brigands humains représentés par des Mercenaires). L'armée des pillards est piégée au centre de la table de jeu et prise à parti sur trois flancs. Elle doit tenter de s'échapper des griffes vengeresses de l'armée de retour d'Albion.

L'Usurpateur: A son retour, le général constate que son château/bastion/caveau/donjon (rayez les mentions inutiles) a été envahi par un rival ou par un étranger en soif de conquêtes. Votre armée doit mener le siège afin de récupérer ce qui lui revient de droit.

LES ÉMISSAIRES NOIRS

Bien que les combats sur Albion ne soient plus aussi acharnés qu'ils ont pu l'être, la lutte entre les Oracles et les Émissaires Noirs se poursuit. Un Émissaire Noir peut être recruté en tant qu'unité mercenaire par les armées suivantes : Elfes Noirs, Skavens, Chaos (de tous types, même sous les ordres d'un général démoniaque), Comtes Vampires, Rois des Tombes, Nains, Empire, Bretonnie (ce qui est une exception à la règle normale), Mercenaires et Orques & Gobelins.

Un Émissaire Noir coûte 265 points et utilise à la fois un choix de Héros et un choix d'unité rare.

Dans le cas d'une armée de nains comprenant une Enclume du Destin, faites deux réserves de dés de Pouvoir séparées lors de votre phase de magie : une utilisée par l'Enclume (D6+2 dés) et une par l'Émissaire (deux dés, plus quatre pour son niveau).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Émissaire Noir	4	3	3	3	3	3	3	1	8

LISTE DE SORTS DES ÉMISSAIRES NOIRS

D6	Sort	Valeur de lancement
1	Éclair de Lumière Noire	7+
2	Trahison des Morts	7+
3	Cauchemar	7+
4	Malédiction du Maître	8+
5	Brouillard Mortel	10+
6	Anneaux du Serpent	12+

ÉCLAIR DE LUMIÈRE NOIRE 7+ pour lancer
L'Émissaire Noir en appelle aux pouvoirs du Maître Ténébreux et déchaine un rayon mortel de pure énergie maléfique.

Projectile magique d'une portée de 18 ps. Si le sort est lancé avec succès, il inflige à sa cible 1D6 touches de Force 5.

TRAHISON DES MORTS 7+ pour lancer
Sous l'effet de ce sort, les corps des guerriers ennemis sur le point d'expirer s'animent et se tournent contre leurs frères d'armes.

Ce sort peut être lancé contre une unité ennemie engagée au corps à corps dans un rayon de 18 ps. En cas de succès, les figurines tuées attaquent leur propre unité dans un dernier spasme d'énergie impie. Les effets de ce sort durent jusqu'au début du tour suivant du lanceur. Résolez le combat normalement. Toute figurine de l'unité affectée tuée durant le corps à corps porte immédiatement une Attaque à un membre de son unité avant d'être retirée comme perte, que cette figurine ait déjà porté ses Attaques normales ou non. Les figurines tuées par leurs camarades ne sont pas affectées, uniquement celles tuées par l'ennemi. Le guerrier jette ses armes et attaque à mains nues à la manière d'un zombie, l'attaque est donc toujours résolue avec la Force de base de la figurine. Dans le cas de figurines montées sur des chevaux, des chars ou des monstres, seul le cavalier attaque. Si la figurine affectée a le choix entre différents types de figurines amies à attaquer, l'Émissaire Noir peut choisir à laquelle elle s'en prend. Les nouvelles pertes provoquées par ce sort affectent la résolution du combat.

CAUCHEMAR 7+ pour lancer
L'Émissaire Noir crée l'illusion des pires frayeurs de ses ennemis et les projette juste devant leurs yeux.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie dans un rayon de 24 ps autour de l'Émissaire Noir, en ligne de vue et non engagée au corps à corps. En cas de succès, elle doit immédiatement effectuer un test de *panique*. Les unités *immunisées à la panique* ne sont pas affectées.

Lors de la phase de magie de votre adversaire, vous pouvez regrouper tous vos dés de Dissipation.

Armes : *Bâton des Ténèbres* (compte comme une arme de base).

Armure : Aucune. **Monture :** Se bat toujours à pied.

Magie : Un Émissaire Noir est un sorcier de niveau 4 qui utilise toujours les sorts de la liste ci-dessous.

RÈGLES SPÉCIALES

La Spirale **Sauvegarde invulnérable de 5+**
C'est le symbole du Maître Ténébreux et le signe d'une damnation certaine dont peu d'ennemis osent affronter la vue.

OBJETS MAGIQUES

Bâton des Ténèbres +1 au résultat pour lancer les sorts

MALÉDICTION DU MAÎTRE 8+ pour lancer
Reste en jeu

Le cœur de l'ennemi est saisi par les tentacules glacés de la peur et du doute qui sapent sa force et son ardeur au combat.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie n'importe où sur le champ de bataille, même si elle est engagée au corps à corps. En cas de succès, toutes les figurines de l'unité subissent une pénalité de -1 pour toucher (aussi bien au tir qu'au corps à corps). Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

BROUILLARD MORTEL 10+ pour lancer

Une brume mystérieuse s'élève du sol autour des combats qui cessent un instant tandis que les belligérants se perdent de vue et que des hurlements sinistres emplissent l'air.

Chaque unité ennemie sur la table subit 1D6 touches de Force 3, réparties comme des tirs. L'Émissaire Noir n'a qu'un contrôle limité sur les entités qu'il vient d'invoquer, le joueur qui a lancé le sort doit donc jeter un dé pour chacune de ses propres unités (à l'exception de l'Émissaire Noir et de l'unité qui l'accompagne). Sur 4 à 6 rien ne se passe. Sur 1 à 3, l'unité est affectée par le sort comme le serait une unité ennemie.

ANNEAUX DU SERPENT 12+ pour lancer

Une forme serpentine sort d'entre les mains de l'Émissaire Noir et vient s'enrouler autour d'un guerrier ennemi pour l'écraser.

Ce sort affecte une seule figurine ennemie non engagée au corps à corps dans un rayon de 12 ps autour du lanceur (il est possible de désigner un personnage dans une unité, le servant d'une machine de guerre, de choisir un personnage ou le monstre/char qu'il monte, etc.). La victime doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou mourir étouffée (un 6 est toujours un échec, les figurines sans valeur d'Endurance ne ratent ce test que sur 6). Aucune sauvegarde, même invulnérable, n'est autorisée.

LES ORACLES

Bien que les combats sur Albion ne soient plus aussi acharnés qu'ils ont pu l'être, la lutte entre les Oracles et les Émissaires Noirs se poursuit. Un Oracle peut être recruté en tant qu'unité mercenaire par les armées suivantes : Hommes-Lézards, Hauts Elfes, Elfes Sylvains, Rois des Tombes, Nains, Empire, Bretonnie (ce qui est une exception à la règle normale), Mercenaires et Orques & Gobelins.

Un Oracle coûte 265 points et utilise à la fois un choix de Héros et un choix d'unité rare.

Dans le cas d'une armée de nains comprenant une Enclume du Destin, faites deux réserves de dés de Pouvoir séparées lors de votre phase de magie : une utilisée par l'Enclume (D6+2 dés) et une par l'Oracle (deux dés, plus trois pour son niveau).

Lors de la phase de magie de votre adversaire, vous pouvez regrouper tous vos dés de Dissipation.

Armes : Bâton de Lumière (compte comme une hallebarde).

Armure : Aucune. **Monture :** Se bat toujours à pied.

Magie : Un Oracle est un sorcier de niveau 3 qui utilise toujours les sorts de la liste ci-dessous.

RÈGLES SPÉCIALES

La Triskèle **Sauvegarde invulnérable de 4+**
Symbole magique de leur office, elle concentre également les énergies positives sur les Oracles pour les protéger du mal.

OBJETS MAGIQUES

Bâton de Lumière **+1 au résultat pour dissiper les sorts**
Il compte comme une hallebarde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Oracle	4	4	3	4	4	3	4	2	9

LISTE DE SORTS DES ORACLES

D6	Sort	Valeur de lancement
1	Ailes du Destin	5+
2	Mur Lumineux	6+
3	Don de Vie	7+
4	Faveur des Cieux	8+
5	Courage!	8+
6	Injonction	9+

AILES DU DESTIN **5+ pour lancer**
L'Oracle invoque un vol d'oiseaux enchantés qui plongent des cieux pour attaquer ses adversaires.

Projectile magique d'une portée de 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, il inflige à sa cible 2D6 touches de Force 2.

MUR LUMINEUX **6+ pour lancer**
Un régiment de guerriers se retrouve soudain entouré par une barrière miroitante qui détourne les tirs et les coups de ses ennemis.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie n'importe où sur le champ de bataille, même engagée au corps à corps. Toutes ses figurines gagnent une sauvegarde invulnérable de 5+ jusqu'au début du tour suivant du lanceur.

DON DE VIE **7+ pour lancer**
Les guerriers mourants qui gisent sur le champ de bataille obtiennent une nouvelle chance: toutes leurs blessures guérissent et ils retrouvent leur vigueur perdue.

Chaque unité de l'armée du joueur retrouve une des figurines qui lui fut retirée comme perte durant la partie. La figurine est replacée dans son unité de départ avec son nombre total de Points de Vie de départ. Le sort n'a aucun effet sur les unités qui ont été entièrement détruites ou qui ont fui hors de la table. Tous les personnages, chars et figurines dont le profil de départ comptait 4 PV ou plus et ayant été blessés regagnent un PV. Ce sort n'a aucun effet sur les machines de guerres (mais il peut relever un servent tué).

FAVEUR DES CIEUX **8+ pour lancer**
Reste en jeu
Les prières de l'Oracle sont entendues par ses divinités qui insufflent dans ses guerriers la force et les talents martiaux des dieux de la chasse et de la guerre.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie n'importe où sur le champ de bataille même si elle est engagée au corps. En cas de succès, toutes les figurines de l'unité gagnent un bonus de +1 pour toucher (aussi bien au tir qu'au corps à corps). Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

COURAGE! **8+ pour lancer**
Les guerriers ont dans la tête la voix de l'Oracle qui en appelle à leur honneur et les exhorte à continuer de se battre sans tenir compte de la gravité de la situation.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie n'importe où sur le champ de bataille même si elle est engagée au corps. En cas de succès, l'unité devient *indémoralisable* jusqu'au début du tour suivant du lanceur.

Si ce sort est lancé sur une unité en fuite, celle-ci se rallie immédiatement quel que soit le nombre de figurines qu'elle compte dans ses rangs.

INJONCTION **9+ pour lancer**
En entendant la voix tonitruante de l'Oracle, un régiment ennemi arrête brutalement d'avancer. Le doute envahit les esprits et l'hésitation paralyse les membres.

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité ennemie sur la table qui doit immédiatement réussir un test de Commandement. En cas d'échec, l'unité affectée perd tout esprit combatif et ne peut pas bouger lors de la phase de mouvement suivante (sauf si l'unité est sujette à une forme quelconque de mouvement obligatoire, comme une fuite, le fait de la *stupidité*, etc.) De plus, l'unité ne peut pas tirer lors de sa phase de tir suivante. Ce sort n'a aucun effet sur les figurines *immunisées à la psychologie*.

LES BÊTES DES MARAIS

La terre d'Albion est imprégnée de magie. Les pierres d'Ogham attirent l'énergie magique jusqu'à l'île et le sol, les pierres, les plantes et même le brouillard en sont saturés. Les Oracles et les Émissaires Noirs peuvent exploiter cette puissance de différentes manières, soit en utilisant la magie des Pierres d'Ogham, soit en la puisant directement dans la terre elle-même. L'une des manifestations les plus visibles est l'invocation de monstres élémentaires connus sous le nom de Bêtes des Marais.

Albion est parsemée de marécages et de nombreuses créatures ont disparu en tentant de les franchir, perdues pour toujours dans leurs tombeaux fangeux. C'est dans ces endroits lugubres que les forces mystiques d'Albion se concentrent, attirées par la mort. Lorsqu'une personne y meurt, il est dit que son âme reste prisonnière des marais, incapable de s'en échapper. Si un magicien accomplit certains rituels appropriés, il peut invoquer ces esprits captifs. Une pierre gravée de symboles d'Ogham doit être jetée à l'endroit où se trouve emprisonnée l'âme du défunt. Le rituel blasphématoire implique aussi l'utilisation

du sang de l'invocateur pour lier l'âme, la magie et les marais en une seule entité. La Bête des Marais sort alors de sa tombe boueuse, la pierre d'Ogham palpitant en son milieu tel un cœur monstrueux. Ces créatures sont sans volonté propre et obéissent sans réfléchir aux ordres de leur créateur.

Composée de boue et de résidus des marécages, la Bête des Marais n'est pas une créature vivante. Elle ne ressent pas la douleur et peut régénérer même des membres perdus. Elle possède une force colossale, puisant son pouvoir dans la terre elle-même pour écraser ses ennemis de ses poings monstrueux. Elle ne ressent aucune émotion et ne s'arrête pas tant que son maître continue de lui donner des ordres.

UTILISER LES BÊTES DES MARAIS DANS VOS PARTIES DE WARHAMMER

Une armée qui inclut au moins un mercenaire Oracle ou Émissaire Noir peut aussi inclure des Bêtes des Marais. Vous pouvez ainsi en inclure jusqu'à 3 comme un seul choix d'unité rare. Aucune armée ne peut avoir plus de 3 Bêtes des Marais.

	M	CC	CT
Bête des Marais	6	3	-

Coût : 85 points l'une.

RÈGLES SPÉCIALES

Figurine Individuelle : Les Bêtes des Marais ne forment jamais d'unités et ne peuvent pas être rejointes par des personnages, elles opèrent toujours comme des unités d'une figurine chacune avec une Puissance d'Unité de 4.

Indémoralisable : Les Bêtes des Marais n'ont pas d'émotion et ne fuiront jamais d'un combat. Les Bêtes des Marais sont donc considérées comme *indémoralisables*, comme décrit page 112 du livre de règles de Warhammer.

Peur : Les Bêtes des Marais sont d'horribles créatures mortes-vivantes, maintenues en vie par une énergie surnaturelle. Elles causent donc la *peur* comme décrit page 81 du livre de règles de Warhammer.

Créatures des Marais : Les Bêtes des Marais sont chez elles dans les marécages et les tourbières. Elles traitent les marais, les marécages ou les bourbiers comme des terrains dégagés.

F	E	PV	I	A	Cd
5	5	4	2	3	10

Sans Volonté : L'Émissaire Noir ou l'Oracle contrôle les Bêtes des Marais. S'il meurt, la magie qui les lie au monde réel se dissipe. Si l'Oracle ou l'Émissaire Noir est tué, toutes les Bêtes des Marais de l'armée s'effondrent donc et disparaissent immédiatement.

Régénération Spéciale : Les Bêtes des Marais peuvent puiser dans l'énergie d'Albion à travers les marais et les bourbiers, régénérant la substance qui les compose. Les Bêtes des Marais ont la capacité spéciale *Régénération* (voir page 113 du livre de règles de Warhammer) lorsqu'elles se trouvent dans un marais, un marécage ou tout type de terrain similaire. Notez que cela n'inclut pas les lacs, les rivières ou les autres terrains composés d'eau "pure". Elles sont vulnérables au feu et aux attaques magiques (sorts, objets magiques, etc.) et ne peuvent régénérer toute blessure infligée par la magie ou par les flammes.

Pouvoir Élémentaire **Valeur de lancement :** 6+
Les Bêtes des Marais sont des créatures élémentaires qui ne survivent que grâce à la magie de l'île d'Albion. Cette magie peut être concentrée grâce à un Oracle ou un Émissaire Noir.

En plus de leurs sorts normaux, les Oracles et les Émissaires Noirs possèdent aussi le sort *Pouvoir Élémentaire* qui ne peut être utilisé que sur les Bêtes des Marais. Choisissez une Bête des Marais dans un rayon de 18ps autour du sorcier, elle récupère immédiatement 1D3 Points de Vie, jusqu'à son maximum de Points de Vie de départ.



SCÉNARIO POUR ALBION : “À NOUS LES PIERRES !”

À l'issue des combats ayant eu lieu sur Albion, beaucoup des Cercles de Pierres sont tombés aux mains de l'ennemi, et même si le Maître Ténébreux a quitté l'île, les pierres d'Ogham peuvent fournir une grande quantité de pouvoir magique. Dans ce scénario, une armée tente de chasser les forces ennemies hors du cercle de pierres où elles ont établi leur campement.

ARMÉES

Les deux armées sont choisies parmi les listes d'armées de Warhammer. Vous devez décider qui sera le Défenseur et qui sera l'Attaquant, ce dernier ayant 50 % de points d'armée de plus que le Défenseur. Par exemple, si le Défenseur dispose de 1000 points, l'Attaquant aura droit à 1500 points d'armée. Cependant, étant donnée la taille réduite de la zone de déploiement du Défenseur, ce dernier aura du mal à déployer son armée si celle-ci fait plus de 1500 points.

CHAMP DE BATAILLE

Placez au centre de la table un cercle de pierres de 12 ps de rayon, comme

indiqué sur la carte ci-dessous. Aucun autre élément de décor ne peut être posé au centre du cercle. Laissez au moins 5 ps entre chaque pierre (ces dernières sont des terrains infranchissables). Le reste du champ de bataille peut être agrémenté comme vous le souhaitez, mais nous vous suggérons d'utiliser le générateur de terrains d'Albion et de vous limiter à un élément de décor supplémentaire par quart de table.

DÉPLOIEMENT

L'Attaquant peut diviser son armée en deux parties, chacune lançant l'assaut à partir d'un des bords de table opposés. Notez sur votre liste d'armée quel contingent se déploiera sur quel bord de table (notés A et B sur la carte). Le Défenseur déploie son armée à l'intérieur du cercle, puis l'attaquant déploie ses contingents dans les zones de déploiement prédéfinies.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Les deux joueurs lancent un dé, l'Attaquant ajoute +1 à son résultat. Le joueur ayant obtenu le plus haut résultat choisit qui joue en premier (relancez en cas d'égalité).

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure un nombre aléatoire de tours. À la fin du cinquième tour, lancez un dé. Sur un résultat de 2+, jouez un sixième tour. À la fin du sixième tour, lancez à nouveau un dé et jouez un septième tour sur un résultat de 3+, et ainsi de suite.

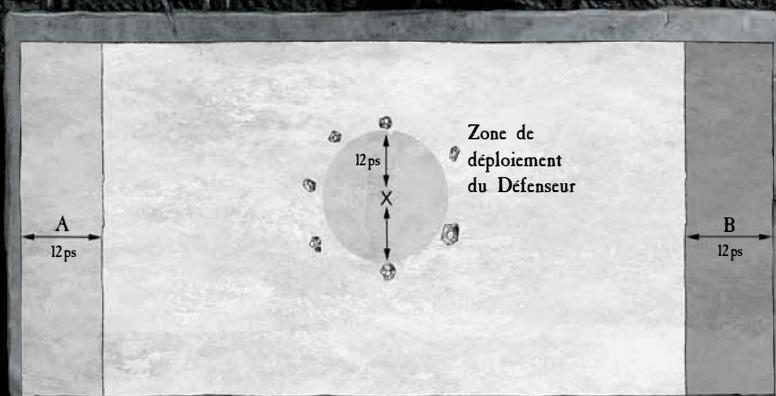
CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent un nombre de Points de Victoire égal à la valeur en points de toutes leurs unités se trouvant à l'intérieur du cercle à la fin de la bataille. Les unités réduites à moins de la moitié de leur effectif de départ rapportent la moitié de leur valeur en points. Les unités en fuite ou possédant une Puissance d'Unité inférieure à 5 ne rapportent aucun Point de Victoire. Reportez-vous au Tableau des Points de Victoire page 198 du livre de règles de Warhammer. Comparez la différence entre les résultats des deux joueurs et utilisez la valeur d'armée du défenseur pour connaître la taille de la bataille et déterminer le résultat final.

RÈGLES SPÉCIALES

Magie d'Ogham : Tout sorcier se trouvant à l'intérieur du cercle de pierres au début de la phase de magie génère deux fois plus de dés de Dissipation ou de Pouvoir. Notez que les autres figurines qui génèrent habituellement des dés de Pouvoir ou de Dissipation, comme les Maîtres des Runes nains et les Prêtres-Guerriers de l'Empire, bénéficient également de cette règle spéciale. En revanche, les objets magiques qui génèrent des dés de Pouvoir ou de Dissipation ne sont pas affectés.

En raison de la nature sacrée du cercle de pierres, il est impossible d'invoquer des morts-vivants à l'intérieur.



LES TRÉSORS DES ANCIENS



La campagne Dark Shadows appartient au passé et le destin de l'île est désormais scellé. Les armées d'invasion ont largement eu le temps de rechercher et de piller les tombes ancestrales de l'île aux Fantômes avant de s'enfoncer dans les profondeurs du Bastion des Anciens et de mettre à sac les catacombes de la Citadelle de Plomb. Tout ceci mérite récompense! Lorsque les Anciens ont quitté le monde, ils ont laissé derrière eux un certain nombre d'artefacts dont plusieurs sont des armes forgées par cette race qui commandait jadis les étoiles elles-mêmes. D'autres sont des objets magiques dont la nature et l'utilité furent oubliées il y a de cela bien longtemps

déjà, mais qui renferment toujours une partie de leur ancien pouvoir.

Comme promis, les vainqueurs de la campagne Dark Shadows disposent à présent d'un meilleur arsenal d'objets magiques et nous avons finalement décidé d'attribuer ces derniers aux trois meilleures armées, en plus d'un petit cadeau bonus pour l'armée qui a obtenu le plus haut pourcentage de victoires. Les objets magiques suivants viennent donc s'ajouter à ceux des livres d'armées des peuples auxquels ils sont réservés et peuvent être employés au cours de n'importe quelle bataille, pas seulement celles qui se déroulent sur l'île d'Albion.

GANTELET DU GÉANT
60 points (Arme Magique)
Elfes Noirs uniquement

Cette arme redoutable se présente sous la forme d'un énorme poing qui crépite d'énergie magique et peut briser les os de sa poigne de fer.

Le personnage acquiert une Force de 8 et les coups qu'il porte ignorent les sauvegardes d'armures. Il frappe cependant toujours en dernier (voir page 89 du livre de règles).

AMULETTE DE LUMIÈRE MYSTIQUE
40 points (Talisman)
Elfes Noirs uniquement

Cet artefact magique se porte au bout d'une chaîne passée autour du cou. Il génère un mur d'énergie magique qui repousse les attaques venant de l'extérieur et délivre des décharges aveuglantes de lumière lorsqu'il se retrouve activé.

Sauvegarde invulnérable de 5+. De plus, si cette dernière est réussie contre une attaque au corps à corps, l'adversaire qui a attaqué le porteur de l'Amulette est aveuglé et sa Capacité de Combat tombe à 1 jusqu'à la fin de la phase de corps en cours.



ŒIL DIVIN
20 points (Objet Enchanté)
Elfes Noirs uniquement

On dit que cette petite boîte contient des esprits capables de tout voir et tout entendre. Ils murmurent sans cesse à l'oreille de celui qui la porte et lui révèlent les secrets de l'ennemi.

Les éclaireurs ennemis ne peuvent pas se déployer à moins de 12 ps du porteur (ceci inclut les éclaireurs possédant des règles de déploiement supplémentaires comme les Skinks Caméléons). De plus, le porteur peut activer l'Œil Divin au début de chacun de ses tours. Votre adversaire doit alors révéler le nombre d'objets magiques présents dans chacune de ses unités situées dans un rayon de 12 ps autour du porteur (sans préciser lesquels, ni l'identité de ceux qui les portent).

GRIFFE DE DÉVASTATION
80 points (Arme Magique)
Hauts Elfes uniquement

Cette arme en forme de serre acérée rayonne d'énergie magique. Elle déchire armures et os avec autant de facilité.

Celui qui manie cette griffe peut relancer ses jets pour blesser ratés au corps à corps et ignore les sauvegardes d'armures.

ARMURE DES DIEUX
35 points (Armure Magique)
Hauts Elfes uniquement

Cette armure ornementée possède une force interne qu'elle confère à qui la revêt.

L'Armure des Dieux ne peut être portée que par un personnage à pied et ne peut être combinée avec d'autres pièces d'équipement. Elle confère une sauvegarde d'armure de 3+ et ajoute +1 à la Force de son porteur.

FUSIL DE CONFLAGRATION
30 points (Arme Magique)
Hauts Elfes uniquement

Cette arme à feu magique a le pouvoir d'invoquer des flammes surgissant de toute part, incinérant les ennemis dans un terrible brasier.

Le porteur dispose d'une attaque de souffle ayant une Force de 3. Ceci est une attaque enflammée.

BÂTON DE SORTS
55 points (Objet Cabalistique)
Empire uniquement

Ce long bâton porte la marque des Anciens et canalise les énergies magiques du Chaos pour permettre à son porteur de lancer les sorts les plus puissants.

À chacune de ses phases de magie, le Sorcier peut utiliser une fois le Bâton de Sorts qui génère alors 1D3 Dés de Pouvoir (rejetez à chaque phase de magie). Conservez ces dés à part car ils ne peuvent être utilisés que par le porteur du Bâton (utilisez par exemple des dés de couleur). Si en lançant un sort le porteur obtient un 1 sur l'un de ces dés, il est victime d'un Fiasco. Le Sorcier subit un Fiasco pour chaque résultat de 1 obtenu avec les Dés de Pouvoir générés par ce Bâton.

LAME DE MORT ÉTINCELANTE
65 points (Arme Magique)
Nains uniquement

Cette lame est enveloppée d'un halo de lumière étincelante et peut pénétrer même les armures les plus robustes.

Le personnage possède une Force de 5 au corps à corps et ignore les sauvegardes d'armures adverses.