

## Introduction

*Une vague d'énergie a déferlé sur le disque monde depuis les contrées sauvages de l'Est. Une onde éthérique partie du continent d'Ankbar et qui a atteint jusqu'à Pannithor. Sur l'ensemble des terres, des brèches se sont ouvertes entre les différents plans de réalités. D'anciens portails depuis longtemps oubliés se sont activés, engloutissant parfois des cités entières. Le plan matériel est rentré en collision avec les plans éthérique et empyréen. Les machinations de races vouées aux puissances obscures ont déchiré le voile de la réalité pour donner accès au plan abyssal. Même le plan astral est devenu instable.*

*Dans cette période trouble comme il n'en a jamais existé avant, les races s'affrontent pour posséder ces nouvelles terres ou tenter de juguler l'invasion de créatures terrifiantes. Mais parmi les sages des grandes nations, il en est certains qui tentent de refermer ces accès aux plans d'existence.*

*Et vous quel est votre objectif ?*

Bienvenue donc dans ce nouveau projet de campagne qui mélange certains aspects de la campagne *Halpi's Rift*, de collection de cartes, et de prise de territoire ... rien que ça ! Mais surtout, grosse envie de partager, et de faire un projet qui puisse être joué par d'autres groupes de joueurs, et pas seulement le mien.

## Le principe

Il s'agit d'une campagne où l'objectif de chaque joueur est d'étendre son territoire (sous forme de cartes à jouer), ce qui lui octroie la possibilité d'obtenir quelques bonus lors des parties.

En complément, il est possible d'utiliser les règles du supplément de campagne *Halpi's Rift* (mais la campagne peut fonctionner sans).

Ainsi jouer chaque partie dans l'un des 5 plans d'existence que sont :

- Le plan matériel ;
- Le plan éthérique ;
- Le plan empyréen ;
- Le plan abyssal ;
- Et le plan Astral.

## Les règles

1. Au début de la campagne, chaque joueur dispose d'une **carte Région** standard (*Région d'invasion*) et d'une **carte Relique** standard (*Relique d'invasion*). Toutes les autres cartes constituent la **pioche de campagne**. Ces cartes apportent des bonus lors des parties jouées.

2. Au début de chaque partie, les joueurs constituent la pile de **butin de guerre** comme suit :

- a. Un joueur désigné aléatoirement choisit une **carte Région** ou une **carte Relique** de sa main pour bénéficier de ses effets et la place face visible dans la pile du **butin de guerre**. Puis c'est au tour du joueur suivant de faire de même jusqu'à ce que chaque joueur ait eu l'opportunité de jouer une carte.
- b. Dans le sens inverse de l'étape précédente, les joueurs choisissent ensuite une **carte Région** ou une **carte Relique** de leur main pour l'ajouter à la pile du **butin de guerre** face cachée. Sauf mention contraire, les effets de ces cartes ne sont pas activés pour la partie.
- c. Tirez une carte de la **pioche de campagne** et ajoutez-la face cachée à la pile du **butin de guerre**.
- d. Combinez ces cartes pour former la pile du **butin de guerre**. Il devrait y avoir 2 cartes face visible et 3 cartes face cachée.

**Note :** Si plus de 2 joueurs participent, il y aura autant de cartes face visible que de joueurs, et autant de cartes face cachée + 1.

3. À l'issue de la partie, partagez les cartes de butin de guerre entre les joueurs comme suit :

- a. Retournez toutes les cartes face cachée de la pile du butin de guerre.
- b. Le vainqueur de la bataille commence par choisir une carte de son choix dans la pile du **butin de guerre**.
- c. Puis c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pile.

### Les règles additionnelles

Au début de chaque partie vous pouvez décider de choisir dans quel plan se déroulera l'affrontement parmi le **plan matériel**, le **plan empyréen**, le **plan éthérique**, le **plan abyssal** ou le **plan Astral**.

Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

- a. La carte tirée de la **pioche de campagne** pour compléter le **butin de guerre** doit être du plan dans lequel se déroule la partie. Si la bataille se joue dans le **plan Astral** ou qu'il n'y a plus de cartes du plan correspondant au lieu de la bataille, piochez-la parmi l'ensemble des cartes encore disponibles.
- b. Choisissez le scénario parmi ceux autorisés dans le plan sélectionné.
- c. Vous pouvez utiliser les éléments de terrains spéciaux, les artefacts, et sorts correspondant au plan dans lequel se déroule la bataille.
- d. Au début de chaque tour, le joueur dont c'est le tour fait un jet sur la table de canalisation du plan sélectionné. Il lance un nombre de dés égal aux niveaux cumulés des lanceurs de sorts amis sur la table, jusqu'à un maximum de 3. Au moins 1 dé doit être lancé.

Consultez la table, et choisissez un seul des effets obtenus pour la durée du tour.

### Gagner la campagne

Le gagnant de la campagne est celui qui remporte le plus de points de campagnes. Il suffit d'additionner les valeurs inscrites dans le cercle en bas à droite de chaque **carte Région** et **carte Relique** de votre main.

#### Optionnel en fonction du nombre de joueurs :

*Les joueurs sont répartis en fonction des différents plans en tenant compte de leur alignement, créant ainsi 4 camps principaux. Chaque camp doit conserver la plus haute valeur de cartes correspondant à son plan. Le vainqueur de la campagne est désigné parmi le camp ayant la plus haute valeur de points de campagne issues des cartes de son propre plan. Ainsi, le camp du plan abyssal ne comptabilise que les cartes du plan abyssal ; le camp du plan matériel, uniquement les cartes du plan matériel ; et ainsi de suite.*



**Région : région d'invasion**

*Un grand campement protégé par des barricades et des tours de garde au milieu d'une plaine dégagée. Il s'agit du point de ralliement que vous avez choisi pour rassembler vos troupes et vos bannerets avant de partir en guerre. D'ici vous pouvez préparer l'invasion des autres territoires, tout en protégeant vos propres terres. C'est le lieu parfait pour débiter votre campagne !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Une unité de légion, de horde ou de régiment de type *infanterie* de votre choix, hors unité alliée ou irrégulière, bénéficie des effets de la **Pierre de calme / Cornemuse de la terreur**.

1

**Région : région d'invasion**

*Un grand campement protégé par des barricades et des tours de garde au milieu d'une plaine dégagée. Il s'agit du point de ralliement que vous avez choisi pour rassembler vos troupes et vos bannerets avant de partir en guerre. D'ici vous pouvez préparer l'invasion des autres territoires, tout en protégeant vos propres terres. C'est le lieu parfait pour débiter votre campagne !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Une unité de légion, de horde ou de régiment de type *infanterie* de votre choix, hors unité alliée ou irrégulière, bénéficie des effets de la **Pierre de calme / Cornemuse de la terreur**.

1

**Relique : relique d'invasion**

*Vous partez en guerre avec la relique que vos ancêtres emportaient au combat. Elle ne vous a jamais fait défaut et vous confère un sentiment de puissance inégalé. D'ailleurs, vos troupes sont exaltées rien qu'en posant les yeux dessus. La victoire est à vous, c'est une certitude !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Un héros de votre choix, hors allié, peut porter au combat cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros et les unités amies, hors unités alliées ou irrégulières, dans un rayon de 3" du héros bénéficient des effets de la **Cornemuse de la terreur / Pierre de calme**.

2

**Région : région d'invasion**

*Un grand campement protégé par des barricades et des tours de garde au milieu d'une plaine dégagée. Il s'agit du point de ralliement que vous avez choisi pour rassembler vos troupes et vos bannerets avant de partir en guerre. D'ici vous pouvez préparer l'invasion des autres territoires, tout en protégeant vos propres terres. C'est le lieu parfait pour débiter votre campagne !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Une unité de légion, de horde ou de régiment de type *infanterie* de votre choix, hors unité alliée ou irrégulière, bénéficie des effets de la **Pierre de calme / Cornemuse de la terreur**.

1

**Relique : relique d'invasion**

*Vous partez en guerre avec la relique que vos ancêtres emportaient au combat. Elle ne vous a jamais fait défaut et vous confère un sentiment de puissance inégalé. D'ailleurs, vos troupes sont exaltées rien qu'en posant les yeux dessus. La victoire est à vous, c'est une certitude !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Un héros de votre choix, hors allié, peut porter au combat cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros et les unités amies, hors unités alliées ou irrégulières, dans un rayon de 3" du héros bénéficient des effets de la **Cornemuse de la terreur / Pierre de calme**.

2

**Relique : relique d'invasion**

*Vous partez en guerre avec la relique que vos ancêtres emportaient au combat. Elle ne vous a jamais fait défaut et vous confère un sentiment de puissance inégalé. D'ailleurs, vos troupes sont exaltées rien qu'en posant les yeux dessus. La victoire est à vous, c'est une certitude !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Un héros de votre choix, hors allié, peut porter au combat cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros et les unités amies, hors unités alliées ou irrégulières, dans un rayon de 3" du héros bénéficient des effets de la **Cornemuse de la terreur / Pierre de calme**.

2

**Relique : relique d'invasion**

*Vous partez en guerre avec la relique que vos ancêtres emportaient au combat. Elle ne vous a jamais fait défaut et vous confère un sentiment de puissance inégalé. D'ailleurs, vos troupes sont exaltées rien qu'en posant les yeux dessus. La victoire est à vous, c'est une certitude !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Un héros de votre choix, hors allié, peut porter au combat cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros et les unités amies, hors unités alliées ou irrégulières, dans un rayon de 3" du héros bénéficient des effets de la **Cornemuse de la terreur / Pierre de calme**.

2

**Relique : relique d'invasion**

*Vous partez en guerre avec la relique que vos ancêtres emportaient au combat. Elle ne vous a jamais fait défaut et vous confère un sentiment de puissance inégalé. D'ailleurs, vos troupes sont exaltées rien qu'en posant les yeux dessus. La victoire est à vous, c'est une certitude !*

Alignement **Bon / Mauvais** : Un héros de votre choix, hors allié, peut porter au combat cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros et les unités amies, hors unités alliées ou irrégulières, dans un rayon de 3" du héros bénéficient des effets de la **Cornemuse de la terreur / Pierre de calme**.

2



Plan matériel

### Région : Therennia Adar

Depuis Therennia Adar, le roi elfe Ariandaris coordonne la défense des royaumes mortels tentant de défendre le plan matériel. Les plus puissants magiciens de Pannithor et d'ailleurs tentent de canaliser le Nexus afin d'éviter un effondrement des différents plans d'existence...

Pour toute carte du **Plan matériel** que vous tenez en main à la fin de la campagne, gagnez un point de campagne supplémentaire.

3



Plan matériel

### Région : Faille d'Halpy

La faille d'Halpy est au cœur du Nexus. Toutes les armées convergent ici pour s'approprier son pouvoir. De fait, la bataille pour cette région est constante et n'accorde nul répit. Chaque camp est prêt à sacrifier d'innombrables ressources pour s'en assurer le contrôle et repousser l'ennemi. Mais les combats incessants ne vous permettent pas d'étudier plus avant le Nexus, et ne vous accorde donc aucun avantage. Au moins personne d'autre ne peut en profiter. Tenir cet objectif est vital.

Lors de la constitution du butin de guerre, vous devez choisir cette carte face visible lors de chaque partie.

6



Plan matériel

### Région : Ampleforth, duché d'Ardovikian

Les villages agricoles de cette vallée fertile sont éloignés de toute position stratégique, mais leurs excédents peuvent renforcer les lignes de front. À la guerre, un bon ravitaillement peut faire la différence !

Toutes les unités de troupe ou de régiment de type *infanterie* de votre armée, hors *infanterie monstrueuse*, unités irrégulières et alliées, bénéficient de la règle spéciale *Acharné*.

3



Plan matériel

### Région : Marais de Daoum

Les ruines à moitié englouties d'une position défensive fortifiée au milieu d'une zone humide qui ne détiennent que très peu de valeur stratégique et aucune ressource à proprement parler. Même l'eau semble être toxique si elle est bue. Mais les gens qui y vivent ont appris depuis longtemps à repousser les dangers derrière un rideau de lances.

Toutes les unités de troupe ou de régiment de type *infanterie* de votre armée bénéficient de la règle spéciale *Phalange* lorsqu'elles se trouvent entièrement sur votre moitié de table.

3



Plan matériel

### Région : Forges naines d'Abkhozla

La région d'Abkhozla abrite nombre de forges naines qui fournissent des machines de guerre dévastatrices. Le génie mécanique et la maîtrise de la métallurgie de certains des maîtres forgerons permettent d'augmenter la précision de ces armes redoutables.

Toutes les machines de guerre de votre armée, hors alliées, ont la règle spéciale *Élite* lors d'un unique tour. Vous devez déclarer que vous activez cette compétence en début de phase de tir.

2



Plan matériel

### Région : Terres d'Ismar

Les terres d'Ismar sont connues pour leurs pâturages verdoyants et leur élevage de chevaux. Depuis des générations, les seigneurs de ces terres ont dressé les montures destinées aux chevaliers de Barak Varn. Nul doute que le royaume peut disposer d'une cavalerie lourde d'élite, capable des manœuvres les plus compliquées !

Une unité de troupe ou de régiment de type *cavalerie* de votre armée, hors *cavalerie de grande taille* ou unité alliée, a la règle spéciale *Agile*.

2



Plan matériel

### Région : Ville de Picardesa

Cette ville minière extrait le fer dans les montagnes de la Dent du Dragon et y forge des munitions et des outils indispensables à toute offensive. Même si la qualité n'est pas comparable à ce que l'on peut obtenir dans les forges naines, elle est amplement suffisante pour fournir du matériel robuste et fiable.

Une unité autre que de type *machine de guerre*, *monstre* ou *titan* de votre armée a la règle spéciale *Élite (tir)*.

2



Plan matériel

### Région : Plaines glacées

Cette région désolée du nord abrite de fiers guerriers qu'il est difficile d'arrêter. Habités à se battre avec certaines tribus *Varangurs* ou de l'*Alliance du Nord*, ils sont toujours à la recherche d'une bataille sanglante à mener.

Toute unité de votre armée ayant mis une unité ennemie en déroute, et qui après le jet de Réorganisation entre en contact avec une autre unité ennemie, peut lancer une attaque comme si elle venait de la charger durant cette phase de mouvement. Cet effet n'est applicable qu'une seule fois par partie.

2



Plan matériel

### Région : Forêts de Vieshlar

Les forêts de Vieshlar s'étendent à perte de vue et abritent nombre de créatures dangereuses. Les êtres qui la peuplent ont depuis longtemps appris à se cacher des créatures plus puissantes qu'eux... jusqu'à devenir eux-mêmes les prédateurs.

Certaines tribus d'elfes des bois sont ainsi devenues au fil des temps une menace invisible et mortelle pour quiconque croise leur chemin.

Une unité de troupe ou de régiment de votre armée a la règle spéciale *Furtif*.

2

10 

Plan matériel

**Région : Reitmeijer, la Cité des nuages**

*Reitmeijer est connue pour la qualité des lunettes, longues vues et télescopes qui y sont créés. Cette spécialisation dans cette production d'outils destinés aux sages et aux astronomes lui a valu son surnom de Cité des nuages. Pour autant, la valeur stratégique de tels instruments ne peut être négligée.*

Avant de choisir une carte de la pioche de campagne pour la mettre face cachée dans la pile du butin de guerre, regardez la carte et, si vous le souhaitez, défaussez-la et choisissez à nouveau.

1

V 

Plan matériel

**Relique : Drogues de combat**

*Il est possible de se procurer au marché noir des drogues de combat préparées par les maîtres assassins des contrées d'Ophidia. Elles fournissent à quiconque en boit une capacité martiale accrue. Il paraît que les gobelins obtiennent des résultats similaires avec certaines variétés de champignons...*

Toute unité non alliée d'alignement Maléfique ou Neutre, qui n'est pas une machine de guerre, un monstre ni un titan peut être équipée de cette relique en plus d'un autre artefact. L'unité gagne la règle spéciale *Élite* et *Vicieux* pour un tour. Une seule utilisation.

2

D 

Plan matériel

**Relique : Lame des mille poisons**

*Cette dague a appartenu à un célèbre duelliste qui l'aurait lui-même obtenue d'un aventurier des temps anciens. Quoi qu'il en soit, la lame suinte d'un poison qui engendre d'incessantes douleurs à la moindre égratignure.*

Tout héros non allié peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Pour chaque blessure réussie en mêlée, il est possible de relancer un unique dé pour blesser raté. Il n'est pas possible de faire plusieurs relances pour un même dé.

2

R 

Plan matériel

**Relique : Pointes de mythrill**

*On en trouve sur tous les marchés. Ces têtes de flèche n'utilisent certes pas le précieux métal nain, mais est tout de même suffisamment dur pour percer de lourdes armures. Après tout, à quoi bon gâcher du mythrill dans de simples flèches... ce n'est pas tous les jours que l'on doit transpercer un dragon !*

Une unité de régiment de type infanterie de votre choix, hors unité alliée ou irrégulière, bénéficie des effets de l'artefact **Flèche perforante**.

1

A 

Plan abyssal

**Région : Abords du Premier Cercle**

*Le Premier Cercle des abysses est situé à cheval entre le plan abyssal et le plan matériel. C'est ici que naissent les créatures des abysses les plus faibles, se battant constamment entre elles ou torturant les mortels qui y ont été entraînés.*

Pour toute autre carte Région du Plan abyssal que vous tenez en main à la fin de la campagne, retirez deux points de campagne au joueur de votre choix.

3

2 

Plan abyssal

**Région : Fosses volcaniques**

*Les pierres extraites de cette région génèrent des perturbations dans l'air, altèrent les ondes sonores et courbent la lumière de manière étrange et belle. Une fois broyées et appliquées en onguent, elles affectent également les corps, leur redonnant vigueur et soignant les blessures.*

Toutes les unités de troupe ou de régiment de de votre armée avec la règle *Régénération* ont leur valeur augmentée de 1. Une unité avec une *Régénération (5+)* passera à *Régénération (4+)*.

3

3 

Plan abyssal

**Région : Village abandonné de Bikushev**

*Un étrange lichen pousse sur les murs de ce village. Il accorde une inexplicable robustesse à ceux qui ont le courage de le consommer.*

Tous les héros de votre armée, hors alliés, ont la règle spéciale de *Régénération (6+)*, ou s'ils la possèdent déjà, sa valeur est augmentée de 1. Ainsi, une unité avec une *Régénération (5+)* passera à *Régénération (4+)*.

3

4 

Plan abyssal

**Région : Taverne de l'éventreur jovial**

*Il peut paraître étonnant de trouver une taverne dans un tel lieu. Mais pourtant, c'est un des rares endroit où les créatures abyssales intelligentes et les mortels au cœur le plus noir peuvent se retrouver. Bien entendu, beaucoup affluent pour se battre pour une bonne récompense.*

Lorsque vous choisissez cette carte pour constituer la pile du butin de guerre, elle ne pourra jamais être gagnée par votre adversaire. Elle reviendra toujours dans votre main à la fin de la phase de partage du butin de guerre.

3

5 

Plan abyssal

**Région : Temple des briseurs de pierres**

*Un temple creusé à même la roche et à mains nues pour contenter les créatures du Deuxième Cercle. Impossible de savoir si ceux qui l'ont bâti ont obtenu les faveurs escomptées. Pour autant, en participant à un petit rituel, vos guerriers obtiendront la force de briser toute défense.*

Une unité de troupe ou de régiment de type infanterie de votre choix bénéficie de la règle spéciale *Force dévastatrice (1)*, ou si l'unité la possède déjà, sa valeur est augmentée de 1. Ainsi, une unité avec une *Force dévastatrice (1)* passera à *Force dévastatrice (2)*.

2

6

Plan abyssal

**Région : Autel des sacrifices**

Une créature bannie du Quatrième Cercle a érigé sa tanière dans un des versants d'une montagne isolée. Elle propose à quiconque d'assez brave, ou d'assez sot, de faire un pari avec elle. Un simple jeu de dés dont l'enjeu se monnaie en âmes.

Mais n'ayez crainte si vous perdez, il y a toujours possibilité de léguer votre dette à quelqu'un d'autre... à un ennemi par exemple !

Après le déploiement, mais avant le début du premier tour, lancez 3D6 pour chaque unité de votre adversaire présente sur la table. Sur un résultat de 666, l'unité est détruite.

2

7

Plan abyssal

**Région : Vallée aux Gratte-pieds**

Parmi les créatures du Premier Cercle, on trouve les Gratte-pieds. Ce sont les diabolins les plus minuscules et les moins dangereux qui soient.

Prenez-en une poignée et lancez-les sur vos ennemis. Ça ne les arrêtera pas, mais ils seront gênés dans leurs mouvements... et quoi de plus drôle que de les voir agiter bêtement les pieds !

Une unité de votre adversaire de votre choix a un malus de -1 à sa caractéristique de mouvement pendant 1 tour. Vous devez déclarer au début du tour de votre adversaire laquelle de ses unités est affectée.

2

8

Plan abyssal

**Région : Forêt des cendres**

Plus proche d'une enfilade de rondins calcinés que d'une forêt, cette région est recouverte de braises fumantes. Ce qui pourrait être utile pour un forgeron se trouve être une plaie pour quiconque décide de traverser cette étendue. Ceux qui y sont contraints ont appris à se déplacer plus vite que les autres. Un bon terrain d'entraînement pour les guerriers qui doivent être en première ligne.

Une unité de troupe ou de régiment de votre armée a la règle spéciale *Avant-coureur*.

2

9

Plan abyssal

**Région : Tannerie d'Egok**

Le démon Egok a installé sa tannerie ici. Quelle que soit la créature que vous lui apportez, il vous en préparera la plus belle peau qui soit. Et croyez-le, elle sera du plus bel effet, que vous l'utilisiez pour décorer votre intérieur ou orner votre étendard. Il peut même vous confectionner des tambours de guerre. Son secret pour fournir des produits d'aussi bonne qualité ? Écorcher la créature encore vivante, pardî !

Une fois par partie, lors de n'importe quel tour de jeu, vous pouvez augmenter ou diminuer de 2 un test de moral effectué par vous ou votre adversaire.

2

10

Plan abyssal

**Région : Arènes de Zarak**

Ces célèbres arènes, bien que dépendantes de la forteresse des nains abyssaux de Zarak, sont construites au plus près de la grande faille des abysses. D'innombrables combats sont organisés entre esclaves. Parfois, un grand guerrier participe également pour parfaire ses techniques, ou tout simplement par plaisir. Il en ressort généralement plus aguerri... ou raccourci, cela dépend.

Un héros de votre choix, hors allié, obtient la règle spéciale *Élite (mêlée)*.

1

V

Plan abyssal

**Relique : Amulette d'absorption magique**

Cette relique a été fabriquée par un nain abyssal souhaitant nuire à un rival. Sa capacité à siphonner la magie alentours a cependant conduit son créateur à s'en débarrasser tant elle le perturbait également. C'est sans doute pour cette raison que cette relique a un nom si commun...

Tout héros non allié peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Lorsqu'un sort cible votre héros ou toute autre unité amie ou alliée à 3" de lui, celui-ci ne touche que sur un 5+. Les autres modificateurs applicables restent en vigueur.

3

D

Plan abyssal

**Relique : Faucheuse de Cendres**

Cendres était une reine varangur qui libéra sa tribu de sa Longue veille en renvoyant le dieu cauchemars Idenoth dans sa dimension. Sur les champs de batailles, elle brandissait toujours sa longue hache, qui finissait systématiquement par s'abreuver du sang de ses ennemis.

Tout héros non allié peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros gagne un bonus de +1 pour toucher en mêlée et gagne la règle spéciale *Élite*.

3

R

Plan abyssal

**Relique : Épée des Pierres volcaniques**

Ressemblant plus à une grosse masse en roche qu'à une épée au fil aiguisé, cette arme imposante pulvérise des pierres à chaque impact. Difficile de manquer sa cible dans une mêlée dans ces conditions !

Tout héros non allié peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Pour chaque touche réussie en mêlée, il est possible de relancer un unique dé pour toucher raté. Il n'est pas possible de faire plusieurs relances pour un même dé.

2

A

Plan empyréen

**Région : Cité de Golden Horn**

Le royaume de Basilea voit dans l'ouverture d'une brèche avec le plan empyréen par le Nexus la possibilité de se rapprocher des Célestes. La ferveur populaire dans les rues de Golden Horn est palpable, les temples des anciens dieux résonnent des prières, de nouveau conscrits se pressent chaque jour plus nombreux pour répondre à l'appel aux armes. L'ancienne gloire de Primovantor va enfin pouvoir renaître.

Pour toute autre carte région du **Plan empyréen** que vous tenez en main à la fin de la campagne, gagnez deux points de campagne supplémentaires.

4

2

Plan empyréen

**Région : Terre des mille marches**

*Cette région abrite une manufacture qui produit les meilleures chaussures qui soient. Leur confort est inégalé et permet à leurs porteurs de parcourir de très grandes distances sans en ressentir la moindre douleur. Il paraît que le secret de leur confection réside dans le cuir utilisé, mais beaucoup pensent que cela tient plutôt de la nature des artisans qui semblent éternellement jeunes derrière leur masque d'or.*

Toutes les unités de troupe et de régiment de votre armée ont leur caractéristique de vitesse augmentée de +1 jusqu'à un maximum de 6.

4

3

Plan empyréen

**Région : Temple de la divine providence**

*Un soleil d'été perpétuel embrase un vallon verdoyant au milieu duquel se dresse un ancien temple. S'il ne semble dédié à aucun Céléste en particulier, son autel regorge d'offrandes parmi lesquelles on peut retrouver des armes de grands héros.*

Deux cartes **Relique** de votre main peuvent être utilisées pendant la bataille. Placez-en une dans la pile de butin de guerre, l'autre devant rester dans votre main.

4

4

Plan empyréen

**Région : Vallée des tempêtes célestes**

*Cette vallée est connue pour ses tempêtes qui jamais ne semblent s'arrêter. Une relique religieuse y a été découverte et sa présence sur le champ de bataille génère de violentes perturbations météorologiques qui peuvent entraîner une grande confusion parmi les troupes.*

Au début de chaque tour de joueur, lancez un D6. Sur un résultat de 1, D3 unités sur la table sont ébranlées jusqu'à la fin du tour de joueur suivant. À tour de rôle, chaque joueur désigne l'unité adverse qui est affectée, en commençant par vous.

3

5

Plan empyréen

**Région : Mont des anciens dieux**

*Une haute montagne traversant les cieux et parsemée de nombreux temples. Nul ne sait qui en furent les bâtisseurs, et les références aux divinités consacrées en ce lieu sont effacées depuis bien longtemps.*

Toutes les unités de votre armée, hors unités irrégulières et alliées, peuvent relancer leur test de moral raté lors d'un unique tour. Avant d'effectuer votre première relance, vous devez déclarer l'utilisation de cette compétence pour ce tour.

Le second résultat est toujours conservé. Ignore la règle "interdiction de relancer une relance".

2

6

Plan empyréen

**Région : Village caché des forêts de Galahir**

*Les pisteurs locaux de ce village aux abords de la forêt vous donnent un avantage dans la bataille à venir. Leur sens affûté couplé à une capacité d'adaptation hors norme devraient permettre de guider un petit contingent au plus près de l'ennemi avec la discrétion qui s'impose.*

Une unité de troupe ou de régiment de votre armée a la règle spéciale **Éclaireur**.

2

7

Plan empyréen

**Région : Lac d'apaisement des sens**

*Ce lac cristallin est bordé de clairières à perte de vue. Seul un rocher aplati vient surplomber ce paysage.*

*On dit qu'une ancienne divinité guerrière venait méditer ici avant chacun de ses combats. Quoi qu'il en soit, ceux qui viennent ici voient leurs sens décuplés, surtout parmi les archers.*

Une unité de troupe ou de régiment de votre armée autre qu'une machine de guerre obtient la règle spéciale **Élite (tir)**.

2

8

Plan empyréen

**Région : Routes du Chemin véritable**

*Cette région dispose d'un réseau de routes qui permet d'atteindre n'importe quelle destination presque instantanément. La magie puissante qui imprègne les pavés de ces différents chemins est telle qu'une infime partie de ce pouvoir s'accroche à vous après les avoir empruntés... mais pour un temps seulement !*

Une fois par partie, une unité de votre armée peut effectuer une action gratuite **En avant**, **En arrière**, ou **Sur le côté** qui compte comme une action **Halte**. Il est ensuite possible d'effectuer votre phase de mouvement normalement.

2

9

Plan empyréen

**Région : Le marché aux idoles**

*Aussi étonnant que cela puisse paraître, le plan empyréen dispose d'un marché dédié à la ventes d'idoles ou de charmes de protection. Il y en a pour tous les goûts et toutes les croyances, de sorte que chacun y trouvera son compte.*

*Pour une somme modique, vous pourrez contenter toute une armée !*

Une fois par partie, lors de n'importe quel tour de jeu, vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 un test de moral effectué par vous ou votre adversaire.

1

10

Plan empyréen

**Région : Jardins de Kyron**

*Ces jardins sont dédiés au Céléste Kyron et rassemble toutes les espèces et essences de plantes connues. Des fleurs au parfum raffiné et aux couleurs chatoyantes sont disposées près de fontaines finement sculptées déversant leur eau savoureuse dans des bassins remplis de nénuphars.*

Détenir cette carte ne confère aucune capacité dans le jeu... mais bon, elle est jolie.

0



Plan empyréen

**Relique : Eau Sainte**

Une petite fiole contenant de l'eau bénie par les anciens dieux et irradiant une douce lumière. Une impression de bien-être s'empare de toute créature s'en approchant. Certains prétendent qu'une simple goutte peut guérir n'importe quelle blessure, et soigner les pires maladies.

Toute unité non alliée d'alignement Bon ou Neutre qui n'est pas une machine de guerre, un monstre ni un titan peut être équipée de cette relique. L'unité gagne la règle spéciale *Radiance de vie*.

L'unité ne peut recevoir d'autre relique ni d'artefact.

3



Plan empyréen

**Relique : Bâton d'incantation céleste**

Ce bâton taillé dans du bois d'ébène a été conservé parmi d'autres trésors anciens par les prêtres des Samarites pendant de nombreuses années, avant d'être récemment perdu. Mais il semblerait qu'il ait été retrouvé... puisque vous le tenez en main.

Tout héros avec un Rang d'incantation peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Une fois par partie, après avoir utilisé une attaque à distance ou un sort, ce héros peut immédiatement utiliser une attaque à distance ou un sort différent qu'il possède, contre la même cible ou une cible différente.

2



Plan empyréen

**Relique : Rapière de Valandor**

Même si le Céleste Valandor ne l'a jamais portée, et encore moins utilisée, cette rapière possède un équilibre, une légèreté ainsi qu'une solidité inégalées. Le maître forgeron qui l'aura fabriquée aura sans doute souhaité rendre hommage au protecteur de Primovantor.

Tout héros non allié peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros gagne la règle spéciale *Duelliste*.

2



Plan éthérique

**Région : Puits des âmes**

La région connue sous le nom de Puits des âmes n'est qu'une toute petite partie du royaume du dieu Idenoth. C'est ici que sont amenés certains des mortels qui serviront à alimenter le plan éthérique.

Il s'agit d'un lieu de grande valeur pour les entités de cauchemars.

Pour toute autre carte région du Plan éthérique que vous tenez en main à la fin de la campagne, retirez un point de campagne à chacun des autres joueurs.

3



Plan éthérique

**Région : La Cour des miracles**

Chaque grande cité mortelle abrite des bas-fonds peuplés de vagabonds, voleurs, assassins et autres brigands. Ces exclus se regroupent souvent en bande, et parfois s'agrègent pour former leur propre société. Bienvenue à la Cour des miracles où le mendiant peut s'élever au rang de roi... parmi les siens.

Choisissez en une seule fois le nombre des cartes Butin qui vous reviendraient lors de la phase de partage de la pile de butin. Ainsi, si vous deviez gagner 3 cartes, vous les sélectionnez sans alterner avec votre adversaire lors de votre tour de pioche.

4



Plan éthérique

**Région : Cendres de Deep Water**

Deep Water, cité-libre portuaire du continent d'Ankbar, a connu une destinée tragique suite à l'attaque de pirates Elfes. Depuis, les âmes torturées des défunts errent ici, cherchant un moyen de se venger de leurs bourreaux.

Une troupe de **Spectres** (armée mort-vivant) est ajoutée gratuitement à votre armée. Sa destruction ne compte pas dans l'attribution de points de victoire du scénario.

Si vous affrontez une armée contenant au moins une unité avec le mot clé *Elfe* ou *Crépuscule*, prenez un régiment à la place.

3



Plan éthérique

**Région : Plaine des illusions**

L'imprudent qui se perd ici est attiré par des visions de son foyer ou d'un lieu connu. Ce n'est qu'après une interminable errance que l'illusion se dissipe...

À la fin de la partie, après que la pile de butin de guerre a été partagée entre les joueurs, vous pouvez échanger cette carte Région de votre main avec une carte adverse de votre choix qui faisait partie du butin de guerre.

Pour activer cet effet, la carte doit faire partie de votre main au début de la partie, mais il n'est pas nécessaire qu'elle ait été placée au préalable dans la pile de butin de guerre.

3



Plan éthérique

**Région : Prairie des vagabonds**

Une vaste prairie ésotérique où viennent paître d'étranges créatures qu'il est parfois possible d'apprivoiser. Leur aspect peut être effrayant, mais les plus braves, ou les plus imprudents, leur trouveront sûrement une utilité.

Une unité de troupe ou de régiment de type cavalerie ou cavalerie monstrueuse de votre armée a sa caractéristique de vitesse augmentée de +1.

2



Plan éthérique

**Région : Pinnacle du Boucher**

Ce col de montagne dispose d'un observatoire qui donne un indice sur le mouvement de l'ennemi permettant à vos forces d'anticiper ses actions. La seule contrainte de cette région réside dans la nature du paiement que le maître du lieux exige pour sortir de son domaine.

Pensez donc toujours à venir accompagné d'un acolyte... Crédule de préférence...

Vous choisissez toujours votre zone de déploiement.

2

7



Plan étherique

**Région : Muraille du désespoir**

*Un gigantesque mur traverse la région, jetant une ombre inquiétante à des lieues à la ronde. Celui qui contrôle ce mur se voit octroyer un ascendant certain sur ses ennemis en contrebas.*

Au début de n'importe quel tour, choisissez une unité adverse et lancez un dé. Sur un résultat de 3+, l'unité est considérée comme étant ébranlée jusqu'à la fin du tour de joueur suivant. Une seule utilisation par partie.

2

8



Plan étherique

**Région : Abîme des cauchemars**

*C'est une terre changeante qui reflète les pires craintes et les pires angoisses de ceux qui l'arpentent. Des esprits fugaces hantent les lieux et viennent torturer les vivants de leurs paroles empoisonnées. L'environnement aspire l'énergie de toute chose. Du simple soldat au plus grand héros, de la simple monture au plus puissant des titans, nul n'échappe aux effets de cette région maudite qui semble même agir sur les objets enchantés.*

Annule les effets de toute carte Relique ou carte Région jouée par l'adversaire.

2

9



Plan étherique

**Région : Tunnels du sous-monde**

*Cette région abrite un réseau de tunnels creusé par des monstres de légende plus grands que nature. On dit que là où il y a de grands risques, il y a parfois de grandes récompenses.*

Après le déploiement, mais avant le début du premier tour, vous pouvez redéployer 1D3+1 unités de votre armée.

2

10



Plan étherique

**Région : Twilight Glades**

*Cette région fait le pont entre le plan matériel et le plan étherique. Déjà bien connue pour accueillir les rôdeurs de la nuit, cette portion des Forêts de Galahir était déjà disputée aux Elfes des bois avant l'apparition du Nexus. Les combats ont redoublé depuis. Désormais, l'épais brouillard qui s'est répandu ici permet de cacher partiellement l'avancée des armées.*

Une unité de troupe ou de régiment de votre armée a la règle spéciale *Furtif*.

2

V



Plan étherique

**Relique : Le cœur d'Hellara**

*Ce pendentif a jadis recueilli une partie de la conscience de la sorcière Elfe noire Hellara avant que celle-ci ne soit entraînée dans la dimension des Cauchemars. Elle a depuis réussi à s'arracher à l'emprise du dieu Idenoth. Le pendentif a quant à lui gardé une grande source de pouvoir.*

Tout héros avec un Rang d'incantation peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Le héros gagne un bonus de +1 pour toucher au tir ainsi que la règle spéciale *Vicieux*.

3

D



Plan étherique

**Relique : Le masque des déçus**

*Ce masque mortuaire a jadis appartenu à un puissant roi du Sud. Sa soif de pouvoir n'avait d'égale que sa cruauté, et à sa simple vue, le cœur de ses ennemis se glaçait. Comme tout tyran de son époque, il connut une fin tragique. Toute sa haine et sa rancœur se retrouvèrent absorbées dans le masque qui devait l'accompagner dans l'au-delà.*

Tout héros non allié peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. Les unités ennemies dans un rayon de 6" ne peuvent bénéficier des effets de la règle *Inspirant* ou *Très inspirant*.

2

R



Plan étherique

**Relique : la balance du destin**

*L'équilibre des forces doit toujours être maintenu et la balance du destin a été créée pour s'en assurer. Elle donne d'un côté ce qu'elle reprend de l'autre.*

Tout héros non allié peut porter cette relique en plus de son équipement ou d'un autre artefact. À n'importe quel tour de jeu, vous pouvez bénéficier de la relance d'un unique dé. Dès lors que vous utilisez cette capacité, votre adversaire gagne lui aussi la possibilité d'effectuer une unique relance d'un dé pour un jet similaire à tout moment de la partie (par exemple, jet de mêlée si vous avez relancé un dé de mêlée). Une seule utilisation par partie.

1

