



MOURIR POUR AZURIS

WARMASTER

Quelques temps après l'arrivée de la Waaagh! Morglock à Kazad Lok, des centaines de réfugiés décidèrent de quitter la région pour fuir les exactions Orques. Ils réunirent leurs moyens pour affréter une petite flotte qui quitta Bel Port et fit voile vers l'Ouest où les rumeurs parlaient des terres de Lustrie, un vaste continent cachant d'immenses richesses.

On n'entendit plus parler de cette expédition pendant des années jusqu'à ce qu'un naufragé s'échoue sur la plage, à l'embouchure de la Rivière des Rats Noyés. Après avoir été entre la vie et la mort pendant plusieurs jours, il reprit des forces et put être présenté au Duc de la Fouche, Protecteur de Bel Port. Il expliqua être l'unique survivant de l'expédition partie quelques années plus tôt. La flotte n'avait jamais atteint la Lustrie mais elle avait découvert un archipel constitué de dizaines d'îles. Ces territoires se révélèrent rapidement accueillants, riches en terres agricoles et en gisements de métaux divers et variés. Les réfugiés décidèrent d'explorer l'archipel et de s'y installer si aucun danger n'y était signalé. De fait s'ils découvrirent d'antiques cités apparemment abandonnées, les îles semblaient désertes et leur colonisation commença aussitôt.

L'archipel fut baptisé Azuris et pendant plusieurs années les colons connurent la paix et la prospérité. Et soudain une maladie s'abattit sur la colonie et en décima la population. Les quelques survivants décidèrent de l'abandonner et de repartir vers le Vieux Monde à bord d'un petit voilier. Alors que les côtes de Kazad Lok étaient en vue, le navire fut attaqué par des pirates Orques qui massacrèrent tout le monde à bord à l'exception du naufragé qui put rejoindre la terre ferme à la nage.

C'est ainsi que la nouvelle de l'existence de l'Archipel d'Azuris se répandit comme une trainée de poudre. Les promesses de richesse aiguisèrent l'appétit de nombreux aventuriers venus de tout le Vieux Monde, de l'Empire à la Bretonnie en passant par Kislev ou même l'Arabie. Parmi les Orques et les Champions du Chaos ou dans l'antique Khemri, des seigneurs de guerre y virent également une promesse de bataille et de gloire. La révélation des ruines de leurs antiques cités poussèrent également les Hommes-Lézards et leurs alliés Elfes à mobiliser leurs forces.

De nombreuses flottes font désormais voile vers l'archipel où chaque île promet de se transformer en un terrible champ de bataille.

Prenez la tête de votre armée et taillez-vous un empire dans l'Archipel d'Azuris !

MOURIR POUR AZURIS

« Mourir pour Azuris » est une campagne Warmaster en trois tours.

Lancez vos armées à la conquête des îles de l'Archipel, chacune de vos victoires permettant d'agrandir votre Empire tout en vous apportant un peu plus de ressources.

PLANNING DU WEEK-END

« Mourir pour Azuris » aura lieu les 16 et 17 octobre 2021 selon le planning suivant :

SAMEDI 16 OCTOBRE

- 09h00 : Accueil des joueurs
- 10h00 : Première bataille Warmaster
- 13h00 : Repas
- 14h00 : Deuxième bataille Warmaster
- 17h00 : Quartier libre
- 20h00 : Repas

DIMANCHE 17 OCTOBRE

- 09h00 : Accueil des joueurs
- 09h30 : Troisième bataille Warmaster
- 12h30 : Annonce des résultats
- 13h00 : Repas et quartier libre

INITIALISATION DE LA CAMPAGNE

Au début de la campagne, chaque joueur génère 3 îles via la « Table d'Exploration de l'Archipel » et les ajoute à son Empire.

ANATOMIE D'UNE ÎLE

Une île est définie par le « Bonus » et les « Points de Territoire » qu'elle apporte au joueur qui la contrôle.

Le « Bonus » est un objet magique ou une règle spéciale que le joueur peut décider d'utiliser pendant une partie Warmaster si l'île fait partie de sa sélection (voir le paragraphe « Tour de Campagne »).

Les « Points de Territoire » sont utilisés pour calculer la puissance de l'Empire du joueur et ainsi déterminer qui est le vainqueur à la fin de la campagne.



TOUR DE CAMPAGNE

A chaque tour de campagne, l'appariement est décidé et annoncé par les organisateurs.

Avant chaque bataille, les joueurs sélectionnent 3 de leurs Îles qu'ils mettent en jeu.

Chaque joueur peut choisir un unique bonus à utiliser parmi ceux apportés par les 3 Îles sélectionnées.

A la fin de la bataille, le vainqueur du combat génère une nouvelle Île via la « Table d'Exploration de l'Archipel ». Il peut décider soit de prendre le contrôle de cette Île soit de prendre le contrôle d'une des 3 Îles sélectionnées par son adversaire, dans ce cas ce dernier prend alors le contrôle de l'Île nouvellement générée.

En cas d'égalité, chaque joueur génère une Île qu'il ajoute à son Empire. Cette Île doit obligatoirement avoir une valeur de PT de 1 (le joueur doit relancer la génération jusqu'à obtenir une Île répondant à ce critère).

Exemple : Jean affronte Luc au 2^{ème} Tour de la campagne.

Avant la bataille, Jean a sélectionné un Trésor Antique, des Mines de Fer et des Terres Agricoles et Luc une Colonie, des Mines d'Or et un Temple. Jean décide d'attribuer l'Épée de Puissance de ses Mines de Fer à l'un de ses Héros tandis que Jean garde en réserve la relance fournie par sa Colonie.

La bataille est remportée par Jean qui génère un Port de Pêche. Il laisse ce dernier à son adversaire et préfère lui capturer sa Colonie.

FIN DE CAMPAGNE

Le joueur ayant le plus de PT remporte la campagne.

En cas d'égalité, c'est le joueur contrôlant le plus d'Îles qui l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur ayant remporté le plus de victoires Warmaster qui l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur ayant remporté le plus de PV au cours de l'ensemble de ses batailles Warmaster.

En cas de nouvelle égalité, ben débrouillez-vous...



ANNEXE 1 – TABLE D'EXPLORATION DE L'ARCHIPEL

2D6	RÉSULTAT
2	Colonie Bonus : Une fois par partie, le joueur peut relancer un jet de dés. Le nouveau résultat est définitif. PT : 3
3	Trésor Antique Bonus : Anneau de Sorcellerie gratuit. PT : 2
4	Site Sacré Bonus : Une fois par partie, le joueur peut relancer tous les 1 d'un jet qu'il vient d'effectuer. Le nouveau résultat est définitif. PT : 2
5	Port de Pêche Bonus : Epée du Destin gratuite. PT : 1
6	Mines de Fer Bonus : Epée de Puissance gratuite. PT : 1
7	Terres Agricoles Bonus : Epée de Destruction gratuite. PT : 1
8	Forge Bonus : Epée de Mutilation gratuite. PT : 1
9	Temple Bonus : Baguette de Pouvoir gratuite. PT : 1
10	Mines d'Or Bonus : Une fois par partie, le joueur peut relancer un unique dé d'un jet qu'il vient d'effectuer. Le nouveau résultat est définitif. PT : 2
11	Nexus Magique Bonus : Parchemin Anti-Magie gratuit. PT : 2
12	Ruines de Lustrie Bonus : Une fois par partie, le joueur peut effectuer un jet de commandement avec un bonus de +1 PT : 3



ANNEXE 2 – FICHE DE CAMPAGNE



NOM :
ARMÉE JOUÉE :
RESULTATS :

TOUR 1				TOUR 2				TOUR 3			
V	D	N	PV :	V	D	N	PV :	V	D	N	PV :

EMPIRE

ÎLE 1		
Nom :	Points de Territoire :	Bonus :
T1	T2	T3

ÎLE 2		
Nom :	Points de Territoire :	Bonus :
T1	T2	T3

ÎLE 3		
Nom :	Points de Territoire :	Bonus :
T1	T2	T3

ÎLE 4		
Nom :	Points de Territoire :	Bonus :
T1	T2	T3

ÎLE 5		
Nom :	Points de Territoire :	Bonus :
T1	T2	T3

ÎLE 6		
Nom :	Points de Territoire :	Bonus :
T1	T2	T3