

## Scenario : Incantation Chamanique

Une compagnie de guerriers défendant les peuples libres a entendu une rumeur, un chaman puissant souille la forêt voisine à l'aide de ses maléfices. La compagnie décide d'enquêter et se retrouve au milieu de la forêt, face à un puissant sorcier en train de réaliser un sortilège visant à transformer ses disciples en bêtes sanguinaire. La compagnie décide d'intervenir avant qu'il ne soit trop tard.

### Participant

Bien : Une compagnie de combat des peuples libre (Humain, nains, elfes, hobbit...)

Mal : Une compagnie de combat d'orcs, gobelins ou Uruk haï, un chaman de cette même race

### Décors

La partie se déroule sur une table de 48" x 48"

le terrain représente une forêt sombre et reculé assez dense avec au centre une clairière entouré de rochers et de palissade de fortune.

### Position de départ

Le camp du mal commence à se déployer à 6 " max du centre de la table, le chaman se déploie au centre de la table

Le camp du bien se déploie ensuite à 12 " min du centre de la table

### Objectif

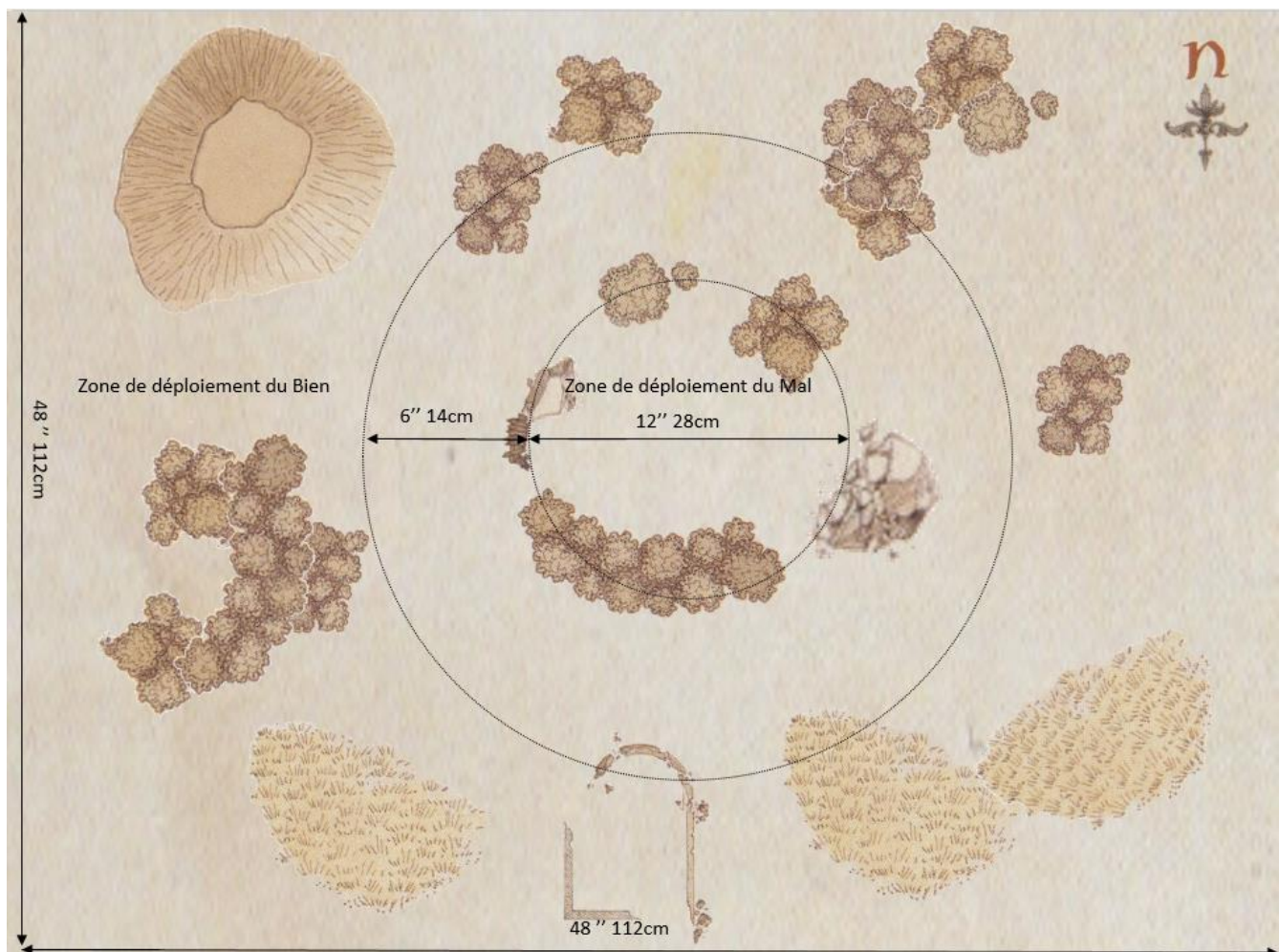
Le camp du bien doit tuer le chaman avant le 10eme tour pour l'empêcher de réaliser son rituel chamanique

Le camp du mal doit protéger le chaman jusqu'à la fin du rituel

La partie se termine à la fin du tour ou le chaman est mort, si le bien n'a plus de figurine sur la table ou à la fin du dixième tour.

Victoire du bien si le chaman est mort

Victoire du mal si le chaman est encore vivant





*Les hommes du Gondor interviennent pour stopper le rituel du chaman goblin*

### Règles spéciales :

**Incantation chamanique** : le chaman est trop occupé à réaliser son incantation pour combattre il ne peut ni bouger ni lancer de sort, il ne portera jamais de coup s'il remporte le combat de plus il subit un malus de -1 au dé pour savoir qui remporte le combat. Il réalise ses tests de bravoure automatiquement mais ne peut pas effectuer de tenez bon.

**Puissant sortilège** : plus le sortilège avance plus les guerriers du Mal se renforcent, ils obtiennent les bonus suivant (le chaman n'est pas affecté) :

tour 3 : ils comptent comme étant sous l'effet de frénésie canalisé.

Tour 6 : Ils obtiennent un bonus de +1 pour blesser au corps à corps.

Tour 9 : ils obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de combat.

**Attaque surprise** : le camp du bien attaque par surprise, au début de la partie, avant de lancer l'initiative le camp du bien peut effectuer une phase de tir.

**Maléfice puissant** : à chaque fois qu'une figurine blesse le chaman elle obtient un point d'expérience supplémentaire