

Campagne de Shinomen, acte 1

Invocation d'Oni

Type de scénario : Aventure

Champions imposés : Aucun

Champions interdits : Naga, Tchickchuk, Charognard Nezumi

Difficulté :

Seuil de Victoire Honorable - 3/ Pas de changement/+ 3

Durée : 6 tours

Les rumeurs d'un village abandonné près de la forêt de Shinomen ont attiré votre attention. Les paysans évoquent des ombres mouvantes, des silhouettes étranges affrontant des monstres tapis dans les profondeurs boisées. Ces échos d'horreur suscitent l'intérêt des protecteurs de l'Empire, et vous voilà envoyés pour enquêter. Lorsque vous atteignez le village, l'atmosphère y est pesante. Des formes cadavériques hantent les rues désertes, animées par une force surnaturelle. Au centre de ce chaos, un nécromancien, visage masqué par les ombres, dirige ces monstruosités avec une précision maléfique. Vous sentez que ce lieu est bien plus qu'un simple refuge pour la magie du sang – il est devenu une brèche vers l'Outremonde. Vous devez agir rapidement, avant que les forces obscures ne s'étendent au-delà de cette enclave maudite.

Objectif :

Éliminer l'Oni en Armure et le Nécromancien.

MISE EN PLACE

Déployez les Ennemis et les Champions sur les emplacements indiqués, avec un seul Champion dans chaque zone de Déploiement. Disposez les jetons et les figurines comme précisé par le plan du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES

Renfort.

Dans ce scénario, les Paysans Zombies peuvent utiliser leur mot-clé Renfort. En plus de la règle normale, ils vont aussi apparaître au début de la toute première Phase d'Activation des Ennemis. Déployez un Paysan Zombie sur chaque jeton Renfort.

Nécromancien.

Jusqu'à la fin du tour 3, il suit le comportement Gardien (Sentinelle). Il bascule au début du tour 4 en comportement Assaut.

Lorsque le Nécromancien est Éliminé, retirez du plateau de jeu tous les jetons Renfort.

Samourais Corrompus.

Jusqu'à la fin du tour 3, ils suivent le comportement Gardien (Sentinelle). Ils basculent au début du tour 4 en comportement Assaut.

Oni en Armure.

À la fin du tour 3, l'Oni en Armure est invoqué dans la zone indiquée. Toutes les autres figurines dans cette zone sont déplacées à proximité dans une ou plusieurs zones capables de les accueillir.

Conclusion

La bataille contre les ténèbres a atteint son apogée. Vous avez brisé la brèche connectant ces terres à l'Outremonde, mais à quel prix ? Les forces de l'Outremonde ne disparaîtront pas si facilement. Alors que le nécromancien s'écroule en un tas de cendres, vous devez rester vigilants. L'équilibre fragile de l'Empire a été préservé, mais les ombres s'étendent toujours, et un mal plus grand pourrait se lever si vous relâchez votre garde.



INVOCATION D'ONI

-  Zone d'invocation d'Oni x1
-  Elementaliste x2
-  Nécromancien x1
-  Samourai x4
-  Samourai Corrompu x2
-  Shinobi x4
-  à  Renfort