

# Attrapez-moi ce belan !

Un scénario officiel pour 2 joueurs ou plus, 190 à 255 points.

*Les assaillants Delgon sont tombés sur les voyageurs alors qu'ils se reposaient après une longue nuit de chevauchée. Les choses ne se passèrent pas comme prévu et à l'instant où le moteur du Kalmalog eût des ratées, il alerta les Fubarnii endormis de la présence d'intrus.*

*Un des marchands parvint à libérer un belan et sa précieuse cargaison avant d'être fauché par les Delgons et la bête s'en alla cahin caha, abandonnant la fureur des combats.*

*Après avoir sécurisé le campement, les Delgons avaient bien envie de retrouver le belan, mais les hurlements effrayés de la bête avaient attiré l'attention de chevaliers locaux et d'une meute de parias Devanu.*

## Forces

<b>Empire</b>	<b>Devanu</b>	<b>Delgon</b>
1 x Capitaine de Cavalerie	1 x Sempa Devanu	1 x NuraSen
2 x Chevalier	1 x Jenta Chasseur	3 x KalDreman
1 x Capitaine de Milice	1 x Jenta Grishak	1 x NuraLehn
5 x Milicien		5 x KalGarkii
		2 x KalDru
		1 x KalMalog

## Figurines supplémentaires

### Animal Sauvage

1 x Belan

## Mise en place

La bataille a lieu sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) avec quelques obstacles ou des zones de décors dispersées. Au centre de la table se trouve le Belan échappé et isolé.

Piocher les Marqueurs d'Initiative de la manière habituelle. Quand le Marqueur d'un joueur est pioché, il peut placer une partie ou toute sa force en un seul groupe (déployer une figurine puis autant de figurines que vous le désirez à portée de Rayon de Commandement) n'importe où sur la table à plus de 12 pouces (30 cm) de toute figurine adverse. Continuez à piocher des Marqueurs et à déployer des figurines. Une fois qu'un joueur a déployé toutes ses figurines, il utilise les Marqueurs d'Initiative suivants pour activer normalement ses figurines.

## Objectifs

Les joueurs essaient de capturer le Belan et le joueur qui parvient à le retirer de la partie est le gagnant. Un joueur prendra en fuite s'il perd plus de la moitié de ses Élités.

## Règles spéciales

Le Belan s'active à la fin de chacune des Phases de Combat. Le joueur qui a l'Initiative active le Belan, celui-ci se Déplace Prudemment systématiquement. S'il n'est pas Engagé, il ne peut pas engager un combat. S'il est Engagé, il doit essayer de quitter le combat si possible. Il ne peut pas sortir de la table.

Si le Belan est attaqué, le prochain joueur (dans l'ordre d'Initiative) le contrôle pour la durée du combat. Toute autre figurine adjacente peut choisir de soutenir le Belan en combat de la manière habituelle. S'il dispose d'assez de points de Vigueur, le Belan utilise toujours sa compétence Très Résistant[S].

## Variantes

Ce scénario peut être joué avec de nombreuses bêtes différentes comme cibles de cette chasse, peut être en utilisant une meute d'Enuk ou un Kelahn sauvage.

Les créatures s'activent et se Déplacent Prudemment après chaque Phase de Combat, comme décrit dans la règle du Belan.

S'il y a plus d'une bête, les joueurs les activent à tour de rôle en commençant par le joueur qui a l'Initiative.

## Figurines spéciales

**Belan:** Empire - Base; Animal; Mouvement: 6", Combat: 5, Soutien: 0, Sauvegarde: 3+, RC: 6", Vigueur: 3, Taille: énorme (60mm); Compétences: Instinctif (1, 3) [T], Inarrêtable [T], Non Entraîné [T], Très Résistant\* [S]

**Enuk:** Empire - Base; Animal; Mouvement: 10", Combat: 2, Soutien: 0, Sauvegarde: 5+, RC: 6", Taille: moyen (40mm); Compétences: Instinctif (0, 1) [T]

**Kelahn:** Devanu - Bannis; Animal; Mouvement: 8", Combat: 6, Soutien: 0, Sauvegarde: 3+, RC: 6", Vigueur: 2, Taille: grand (50mm); Compétences: Agressif (3) [T], Instinctif (4, 2) [T], Bond (3) [C], Puissant [C], Non Entraîné [T], Très Résistant\* [S], Animal Sauvage [T]

## Compétences

**Agressif (x) [T]:** Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

**Animal Sauvage [T]:** Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

**Bond (x) [C]:** Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

**Inarrêtable [T]:** Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

**Instinctif (x, y) [T]:** Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

**Non Entraîné [T]:** Cette figurine ne peut pas être activée directement.

**Puissant [C]:** Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

**Très Résistant\* [S]:** Relancez un jet de Sauvegarde raté.

*Source: Chronicles of Anyaral (inspiré par David "Hithero" Smith)*

*Auteur: Mike Thorp*

*Traduction: Tita Mjof*

*Titre original: Catch The Belan!*