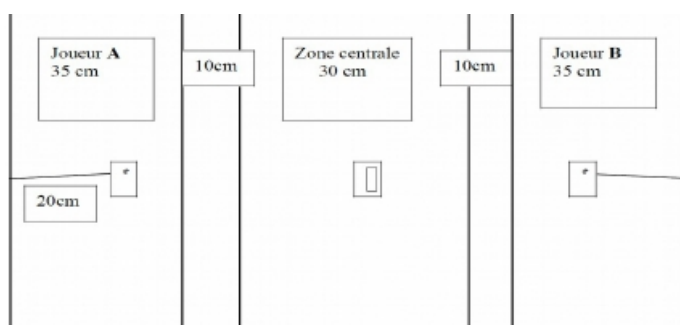


Les portails.



Situation.

Décors de scénario : 4 zones sont définies avant le début de la partie.

Les 2 zones de déploiement sont à 45cm du petit bord de table (60x45cm en 400PA) La partie centrale est divisée en 2 zones de taille égale (30x30cm en 400PA) Ces 4 zones sont indépendantes les unes des autres, aucun effet de jeu (tir, foi, sort, état-major,) ne peut passer de l'une à l'autre Le seul moyen de bouger d'une zone à l'autre est d'emprunter un téléporteur Au centre de chaque zone se trouve un téléporteur Ils sont représentés par une carte de Confrontation (chacun) Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut (grande taille).

Éléments mobiles : Avant le début de la partie, chaque joueur choisit 3 de ses combattants pour porter une Clef mystique Un combattant en possession d'une telle clef peut choisir sa destination comme un mystique Les Clefs mystiques suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Règles spéciales : Lorsqu'un combattant entre dans le téléporteur qui se trouve dans une zone de déploiement, le joueur lance un 1d6 : - sur un résultat de 1,2 ou 3, le combattant est placé dans la zone centrale A - sur un résultat de 4,5 ou 6, le combattant est placé dans la zone centrale B

Lorsqu'un combattant entre dans le téléporteur qui se trouve dans une zone centrale, le joueur lance 1d6 : - sur un résultat de 1,2 ou 3, le combattant est placé dans sa zone de déploiement - sur un résultat de 4,5 ou 6, le combattant est placé dans la zone de déploiement adverse

Un combattant qui sort d'un téléporteur doit être placé (entièrement) à 10cm ou moins de celui-ci, son activation est immédiatement terminée, en aucun cas il ne peut être placé au contact d'un combattant adverse S'il n'y pas assez d'espace pour le déployer, il est alors transporté vers l'autre zone accessible depuis son téléporteur initial S'il n'y pas d'espace non plus, il est alors transporté vers son téléporteur initial Grâce à leurs savoirs surnaturels, les combattants mystiques n'ont pas besoin de lancer le d6 pour connaître leur zone d'arrivée, ils peuvent la choisir librement parmi les 2 zones accessibles Idem pour un combattant qui porte une Clef mystique.

Déploiement.

45cm ou moins du petit bord de table

Les éclaireurs ne peuvent pas être déployés dans les zones centrales.

Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus grand nombre de zones possible.

Conditions de victoire (3 PV).

1PV pour le joueur qui contrôle la zone centrale A (zone) 1PV pour le joueur qui contrôle la zone centrale B (zone) 1PV pour le joueur qui contrôle la zone de déploiement adverse (zone) Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs occupent la zone de déploiement adverse à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

100PA si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.