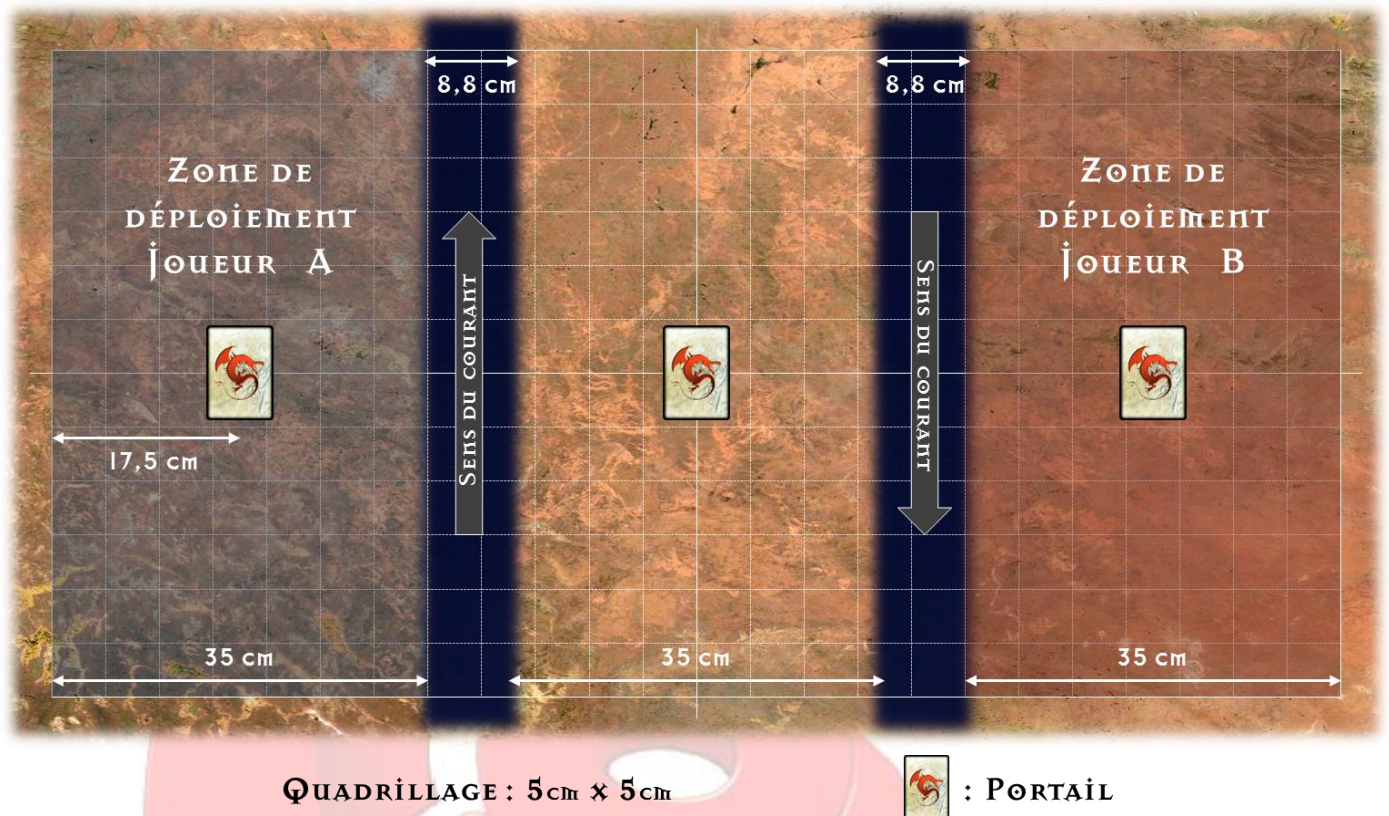


Les trois portails.



Cela fait quelques temps maintenant, que vous errez dans ce delta à la recherche de la nécropole. Cet endroit est vraiment particulier car pour passer les différents bras du fleuve, des portails dimensionnels ont été placés là par une antique civilisation et cela vous aide grandement dans vos recherches. Mais brusquement, alors que vous sentez que vous approchez de votre but, un groupe ennemi apparaît en face de vous, nul doute qu'ils sont à la recherche de la même chose que vous !

I. Situation.

Décors de scénario :

2 rivières (8,8cm de large) sont placées, traversant la table dans sa largeur. Chaque rivière est placée à 35cm du petit bord de table. Elles sont considérées comme du Terrain Encombré. Chaque rivière coule dans une direction opposée, indiquée sur le plan.

3 portails (représentés par une carte de Confrontation chacun) sont placés au centre de chacune des zones définies par les rivières & les bords de table. Ils sont considérés comme ayant 15cm de haut (Très grande taille) & sont infranchissables.

II. Règles spéciales.

Traverser la rivière : Un combattant qui tente de traverser la rivière doit effectuer un test de RES ou de FOR (au choix) de difficulté 10 pour résister au courant. Les combattants immunisés aux effets des terrains (éthéré, bond, vol ou tout autre effet de jeu) n'ont pas à effectuer ce test et peuvent traverser librement.

Le test doit être effectué dans deux cas :

- Au moment où un combattant commence à pénétrer dans une rivière.
- Quand un combattant débute son activation avec au moins une partie de son socle dans une rivière.

Si ce test est un échec le combattant cesse son mouvement et est déplacé de 20cm dans le sens du courant en ignorant la présence éventuelle d'autres combattants sur son chemin (s'il était engagé en combat, le désengagement est automatique, ce mouvement ne permet en aucun cas d'engager un combattant ennemi). S'il sort de la table, il est considéré comme une perte.

Emprunter les portails : Au début ou à la fin d'un mouvement (poursuite, course ou marche sans action cumulative), un combattant ayant un bord de socle entièrement au contact du grand bord d'un portail peut s'y engouffrer s'il n'est pas au contact d'un combattant ennemi. Un éclaireur qui entre dans un portail est immédiatement révélé. Le combattant est alors temporairement écarté de la table de jeu. Pendant ce transit, il est considéré comme complètement hors-jeu : il n'est soumis à aucun effet de jeu, quel qu'il soit (foi temporaire, commandement, régénération, sorts...).

Lors de son activation suivante, le combattant réapparaît au contact d'un des deux autres portails tirés au hasard de la manière suivante :

- S'il a emprunté un portail situé dans une des zones de déploiement : sur 1, 2, 3 ou 4, il arrive dans la zone centrale ; sur 5 ou 6 il arrive dans la zone à l'opposé de la table.
- S'il a emprunté le portail central, sur 1, 2 ou 3 il revient dans sa zone de déploiement ; sur 4, 5 ou 6 il arrive dans la zone de déploiement ennemie.

Le combattant peut apparaître par le grand côté de son choix du portail de destination. Il peut « pousser » un combattant ennemi dont le socle bloque un accès du portail, ce combattant est alors automatiquement engagé. Un test de peur raté n'empêche pas cet engagement automatique mais l'assaillant est tout de même en déroute.

Cette apparition n'est pas un mouvement, le combattant peut ensuite être activé normalement (assaut, course, tir, magie).

S'il n'y a plus de possibilité pour passer par le portail tiré au sort, le combattant reste 'en transit' hors de la table.

III. Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table (derrière la rivière).

IV. Objectif.

Le joueur doit contrôler les 3 zones.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1PV par zone contrôlée (zone), les combattants dans la rivière (même partiellement) ne comptent pour aucune zone.

VI. Bonus (max = 100).

10PA pour chaque combattant qui réussit à traverser une rivière (les combattants n'effectuant pas le test ne comptent pas).