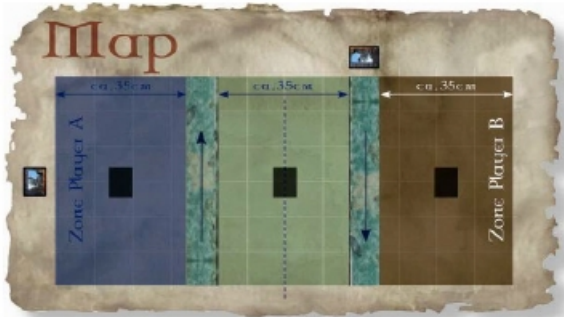


Les trois portails.

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 par une antique civilisation et cela vous aide dans vos recherches. Mais brusquement, alors que vous sentez que vous approchez du but, un groupe ennemi apparaît en face de vous, nul doute qu'ils recherchent la même chose que vous !



Situation.

Décors de scénario :

2 rivières sont placées à 35cm de chaque petit bord de table, traversant la table dans sa largeur. Chaque rivière est placée à 35cm du petit bord de table. Elles sont considérées comme du Terrain Encombré. Elles font 9,6 cm de large (longueur d'une carte Confrontation). Chaque rivière coule dans une direction opposée, indiquée sur le plan.

3 portails (représentés par une carte Confrontation chacun) sont placés au centre de chacune des zones définies par les rivières & les bords de table. Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont indestructibles.

Règles spéciales :

Traverser la rivière :

Un combattant qui tente de traverser la rivière doit réussir 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 librement.

Ce test doit être effectué dans 2 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 la 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, le désengagement est automatique, ce mouvement ne permet en aucun cas d'engager un adversaire). 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 adversaire. 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 autres portails tirés au hasard de la manière suivante :

- s'il a emprunté un portail situé dans l'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 de déploiement adverse.
- 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 adverse.

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

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

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

Déploiement.

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

Objectif.

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

Bonus (max = 100).

10PA pour chaque combattant qui réussit à traverser la rivière.