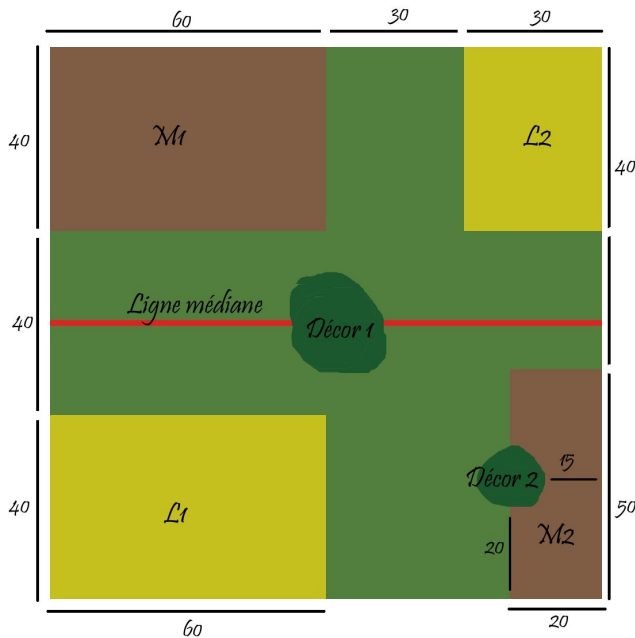


LE PORTAIL DES TÉNÈBRES.

Des combattants se sont fait prendre dans une embuscade alors qu'ils détruisaient un portail d'invocation des ténèbres. Profitant d'un moment d'inattention de leurs assaillants, un groupe de cavalier s'est introduit au-delà des lignes du siège ennemi pour quérir de l'aide.



FORMAT.

Entre 3000 à 4000 PA / 6 tours / 2h00.
Attaquant / défenseur: oui.

DÉCOR:

Les décors 1 et 2 sont imposés. Il est ensuite possible de placer des décors sur le terrain mais en hors des zones de déploiement. Attention, il est possible de mettre au maximum un décor entre les décor 1 et 2 de sorte à laisser au moins deux passages de 10 cm de large au minimum.

DÉPLOIEMENT.

ATTAQUANT.

Les attaquants se déploient dans les zones L₁ et L₂. La zone L₂ peut contenir au maximum 2 unités de l'armée et aucun Incarné de rang 3 ne peut y être déployé.

DÉFENSEUR.

Les défenseurs se déploient dans les zones M₁ et M₂. La zone M₁ doit contenir au minimum une Unité.

RÈGLES SPÉCIALES.

UNITÉS DANS LA ZONE L₂.

La ou les Unités de l'attaquant en embuscade dans les ruines (zone L₂) ne peuvent quitter leur zone de déploiement que lorsque le renfort est en vue (c'est-à-dire lorsqu'au minimum une Unité alliée de puissance minimale de 2 est entièrement contenue dans

le quart du terrain contenant la zone L₂).

Les Unités dans la zone L₂ ne peuvent quitter leur zone de déploiement, tant que le « renfort » n'est pas à vu.

OBJECTIFS.

ATTAQUANT.

-Objectif principal (4PV): Conserver le Cryptex. Un combattant non incarné qui se trouve initialement dans la zone de déploiement L₂ est en possession d'un cryptex contenant des parchemins d'invocation trouvé sur le site du portail: Le cryptex doit être ramené dans la zone de déploiement L₁. Le combattant détenteur du cryptex est déterminé secrètement par le joueur de la compagnie Attaquante. Si le porteur de l'objet meurt, ce dernier reste au sol et pourra être récupéré par un allié ou par l'ennemi. Pour récupérer un cryptex au sol, il suffit qu'un combattant finisse un déplacement à son contact.

-Objectif secondaire (2PV): Contrôler la zone M₂. (voir règles de contrôle de zone)

DÉFENSEUR

-Objectif principal (4PV): Construire les bases d'un nouveau portail de téléportation (voir règles de construction) sur la ligne médiane :

La colonne a les caractéristiques suivantes: Taille 3 , RES / 8, PS / 8, immunité tir (hors artillerie).

Le joueur défenseur peut ériger plusieurs colonne en même temps, mais seule une seule colonne (la plus avancé à chaque fois) peut rapporter des points de victoire. Si le seuil des 8 points de structures est, la colonne peut permettre de remporter la victoire même si ses points de structure descendent à 6. il est possible de rajouter 2 points de structure supplémentaires (10 PS) afin de consolider la bâtisse.

Une fois détruite partiellement ou totalement, la colonne peut être à nouveau construite mais le bonus de fin de construction n'est plus accordé.

-Objectif secondaire (2PV): Contrôler la zone L₂ (voir règles de contrôle zone)

ÉLIXIRS:

Définir une bande de 20 cm de large centrée sur la ligne médiane et la partager en 4 zones identiques. Les joueurs gagnent 1 PE par zone contrôlée.

RÉSERVES:

Il est impossible de faire rentrer des réserves sur ce scénario.