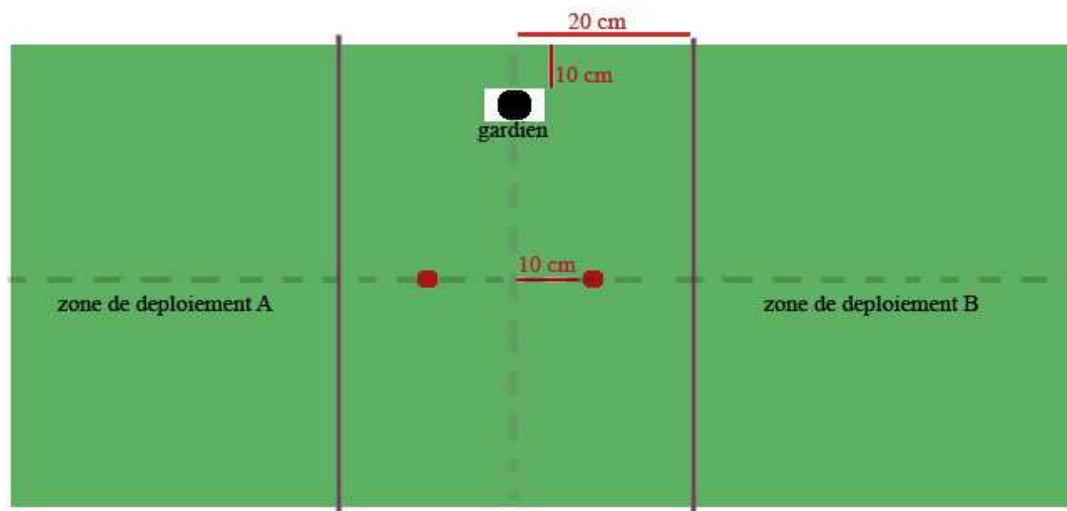


Scenario : le portail

Votre troupe va devoir prendre le contrôle d'un portail, en vaincre son gardien et envahir l'autre coté.

A 10cm du centre de la table sont placés 2 interrupteurs. Au centre et a 10 cm du bord de table est placé un portail représenté par une carte confrontation. Sur celle ci est placée le gardien



Point de règle :

- pour activer le portail il faut que les deux interrupteurs soit activés. Pour activer un interrupteur il suffit qu'une figurine soit au contact a la fin d'un tour de jeu et choisisse de l'activer ou de l'éteindre. Les deux interrupteurs sont éteints au premier tour.
- Une fois les deux interrupteurs activés, le portail s'ouvre et le gardien s'éveille au début du tour suivant, il s'active en premier et charge la figurine la plus proche du portail, si il y a plusieurs choix, déterminer aléatoirement vers qui il va.
- En combat si le gardien a l'initiative, il place une attaque sur chacun de ses adversaires, et le reste en defense. S'il n'a pas l'initiative, il place plus de défense ou au moins autant que d'attaque. Ses attaques sont portés en priorité sur les combattants les plus chers en pa.
- A chaque nouveau tour, il s'active en premier et se désengage automatiquement pour attaquer le combattant le plus proche du portail et a portée de son mouvement.
- Si le portail est actif, les combattants au contact sont téléportés a la fin du tour, ils sont retiré de la partie mais ne compte pas comme des pertes.

points de victoire :

1point si vous tuer le gardien

1point si vous avez passer plus de pa par le portail que votre adversaire.

1 point si vous contrôler la zone autour du portail (5cm autour de la carte)

Profil du gardien

15

3

5-12

4-10

7 (peur)

0

compétence : tueur né, énorme, conscience

tres grande taille