

# La ruée vers la faille...

Format : Duel

Type : fun

Note : +++

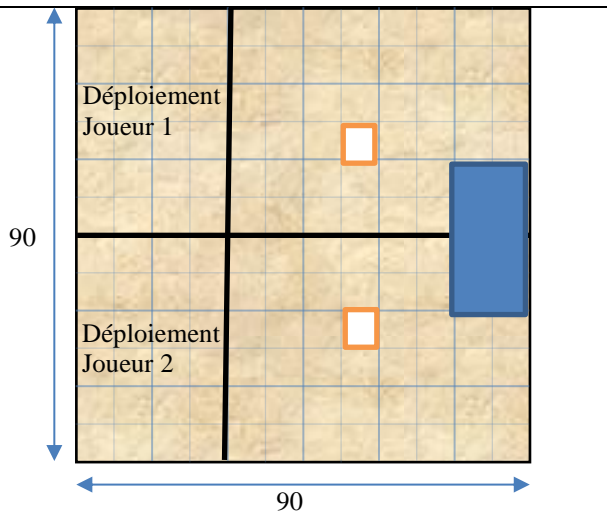
**Description :** Il est temps de franchir la faille et d'envoyer des combattants dans l'autre monde... mais la guilda a mis en place un système de portes pour éviter que n'importe qui puisse franchir la faille. Vous avez cependant réussi à attirer les gardiens de la faille ailleurs, il est temps de changer de monde ! Mais vous n'êtes pas seul...

## Mise en place :

- A une extrémité de la carte est placée la faille (30cm par 15cm).
- 2 centres de commandes (7.5 par 7.5) sont placés au milieu de la carte, de part et d'autres de la frontière, à 30 cms l'un de l'autre.

## Déploiement :

- Chaque joueur se déploie dans sa moitié de terrain à moins de 30 cms du bord.



## Règles spéciales :

- Un combattant qui entre dans la faille est livré à lui-même et ne peut être la cible d'aucune action ennemie ou alliée d'un combattant qui n'est pas lui-même dans la faille.
- A la fin de chaque tour (sauf premier tour), si un seul combattant est dans la faille, il part dans l'autre monde.
- Sinon, faites la somme des coûts de tous les combattants libres au contact d'une zone de commande. Le gagnant choisit parmi tous les combattants dans la faille lequel va être envoyé dans l'autre monde (il est obligé d'en envoyer un, même si ce combattant ne fait pas partie de son camps). En cas d'égalité, personne ne va dans l'autre monde.
- Les invocations ne peuvent aller dans la faille et ne peuvent pas aller au contact d'une zone de commande.

**Nb de tours de jeu :** 4 tours

**Gains :** A la fin de la partie, faites la somme du cout des figurines de chaque joueur qui ont été envoyées dans l'autre monde. Le gagnant est celui qui a le total le plus élevé.