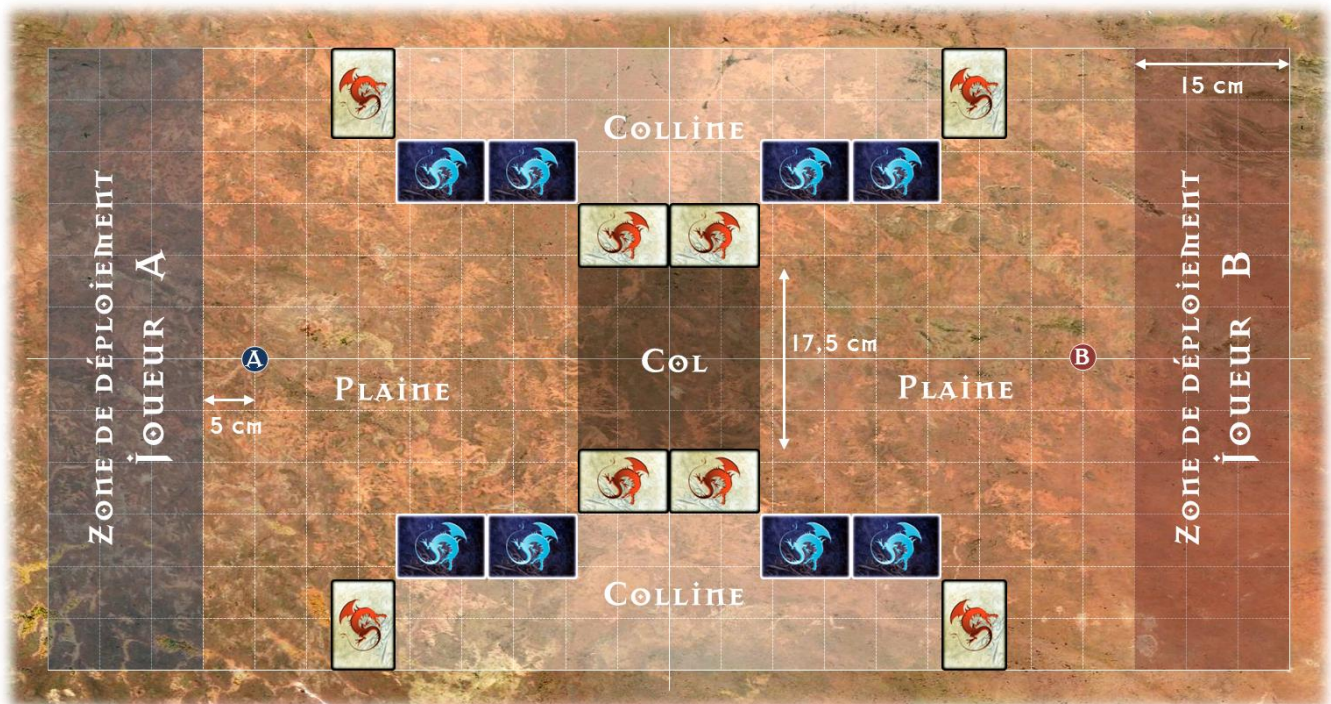


Le col.

L'Oracle a prédit un immense pouvoir pour la bataille à venir à l'armée qui placera son étendard sur le site sacré. Vous êtes ici pour vous assurer que ce pouvoir sera vôtre. Malheureusement l'ennemi a eu la même idée.



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm



: ZONES INFRANCHISSABLES

A B

: BANNIÈRES DES JOUEURS A ET B



: ZONES DE PASSAGE

I. Situation.

Décor de scénario :

Utiliser des cartes de Confrontation pour représenter les collines surplombant le col, comme montré sur le plan. Ces cartes & la zone entre elles forment un terrain élevé bloquant les lignes de vue entre les 2 plaines. Les cartes claires sur le plan sont les zones permettant le passage vers les collines. Les cartes sombres sont infranchissables.

La zone au centre de la table, entre les collines, représente le col.

Un combattant peut tracer des lignes de vue vers sa zone ou vers les zones adjacentes à la sienne, les différentes zones étant les plaines, le col, les collines et les zones de passage (cartes Confrontation claires). Un combattant dont le socle chevauche plusieurs zones possède les lignes de vue correspondant à chacune de ces zones. Les zones infranchissables (cartes Confrontation sombres) coupent les lignes de vue aux paliers 0 et 1.

Décor : 6 à 8

Aucun élément de terrain ne peut être placé dans le col.

Éléments mobiles :

2 marqueurs 'Bannière' sont déployés sur la ligne médiane, à 5cm devant la zone de déploiement de chaque joueur.

II. Règles spéciales.

Les bannières suivent les règles de prise (« Prise/1 ») avec les exceptions suivantes :

- Elles ne peuvent pas être ramassées lors du premier tour.
- Tant que le marqueur '*Bannière*' est dans sa position initiale, seul un combattant ennemi peut le ramasser. Une fois qu'un combattant ennemi l'a pris, il peut être récupéré normalement par les combattants amis.
- Un combattant qui porte un marqueur '*Bannière*' bénéficie de la compétence « Insensible/1 ».

III. Déploiement.

15cm ou moins du petit bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit contrôler le col, capturer la bannière ennemie & protéger la sienne.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1PV pour le joueur qui contrôle le col (zone).
- 1PV pour le joueur qui porte le marqueur '*Bannière*' ennemi.
- 1PV si le marqueur '*Bannière*' ami n'a jamais bougé ou s'il est porté par un combattant ami à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 34PA pour le premier joueur qui s'empare de la bannière ennemie.
- 33PA pour chaque colline (zone) contrôlée.