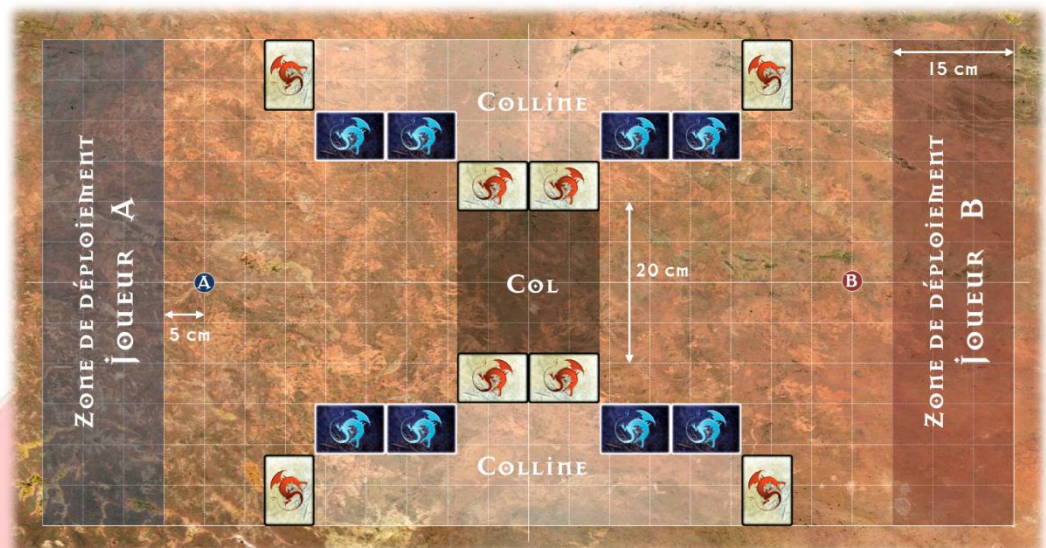


Le col.

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.



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 sombres sur le plan sont les zones permettant le passage vers les collines. Les cartes claires sont infranchissables. En ce qui concerne les lignes de vue, on ne peut pas tracer de ligne de vue depuis les collines vers les plaines & vice-versa. Les combattants sur les cartes sombres peuvent tracer des lignes de vue vers les plaines & vers les collines. La zone au centre de la table, entre les collines, représente le col.

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.