

## Le col.

*L'Oracle a prévu un immense pouvoir pour la bataille à venir à l'armée qui placera son étendard sur le site sacré. Vous êtes ici que votre pouvoir sera le vôtre. Malheureusement, l'ennemi a eue la même idée.*



### Situation.

#### Décors de situation.

Utiliser des cartes Confrontation pour représenter les collines surplombant le col, comme montré sur le plan. Ces cartes et 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 et vice-versa. Les combattants sur les cartes sombres peuvent tracer des lignes de vue vers les plaines et les collines.

Les zones au centre de la table entre les collines représentent le col. Aucun élément de terrain / décor en peut être placé sur le col.

#### Éléments mobiles :

2 bannières sont déployées sur la ligne médiane, à 5cm de la zone de dépliement de chaque joueur.

#### 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 qu'elles n'ont pas bougé, seul un combattant adverse peut les ramasser. Une fois qu'un combattant adverse les a ramassées, elles peuvent être ramassées par les combattants amis.
- un combattant portant une bannière gagne la compétence Inaltérable.

#### Déploiement :

15cm ou moins du petit bord de table.

#### Objectif :

Le joueur doit contrôler le col, capturer la bannière adverse et protéger la sienne.

#### Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui contrôle le col (zone).
- 1 PV pour le joueur qui porte la bannière adverse.
- 1 PV si votre bannière n'a pas bougé ou si elle est contrôlée par un combattant ami.

#### Bonus (max 100).

50 PA pour le premier joueur qui s'empare de la bannière adverse.

50 PA si le commandeur adverse est tué, en déroute ou a fuit par un bord de table.