

Escorte.

Peu de créatures peuvent se vanter d'avoir subit un interrogatoire & d'avoir gardé le silence. Les méthodes diffèrent selon les peuples d'Aarklash, mais la torture est devenue un art et un moyen bien plus rapide & bien moins onéreux que les otages grassement payés. Un simple prisonnier peut devenir une menace, & de nombreux chefs ordonnent à leurs troupes de se supprimer plutôt que d'être capturées.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

I. Situation.

Décors : 8

Éléments mobiles :

Chaque joueur a besoin de 2 figurines sur socle d'infanterie pour représenter les otages.

II. Règles spéciales.

Chaque joueur contrôle 2 otages. Leur carte de référence n'est pas utilisée dans la séquence d'activation. Ils ne comptent pas dans le nombre maximum de figurines de l'armée.

Avant le déploiement, chaque joueur choisit 2 cartes qui seront les Escortes. Chaque Otage est associé à une carte d'Escorte. La valeur stratégique totale des escortes doit être au minimum de 60PA (15PA par tranche de 100PA d'armée). Les Champions ne peuvent pas faire partie de l'Escorte (sauf si aucun autre non-Champion n'est disponible). Les membres de l'Escorte ne peuvent pas quitter volontairement le palier 0.

Otage.

10 - 2 - 1/3 - 3/4 - 6/3

Bravoure, Instinct de survie/6, Cible/+2.

Régulier indépendant. Taille moyenne.

10 PA

Attention ! Les seuls sorts/miracles/effets de jeu... pouvant affecter un Otage sont ceux occasionnant une blessure ou un jet de Blessures, tout autre effet de jeu est inefficace sur un Otage.

Les Escortes doivent rester en groupe. A chaque tour de parole elles doivent respecter les règles suivantes :

- L'Otage est activé avant l'Escorte. Il ne peut pas déclarer d'assaut. S'il réussit à atteindre le grand bord de table opposé à sa zone de déploiement, il peut quitter la table.

Note : L'Otage appartient à la même carte que son Escorte & peut donc de ce fait traverser les membres de l'Escorte lorsqu'il se déplace.

- Tant que l'Otage est sur la table, les membres de son Escorte sont soumis aux restrictions suivantes :
 - Ils ne peuvent déclarer un assaut que sur combattant situé à 10cm ou moins de l'Otage. Une fois l'assaut déclaré, il est annulé & transformé en course si on constate que la cible est à plus de 10cm de l'Otage.
 - S'ils sont engagés au corps à corps & à plus de 10cm de l'Otage, ils doivent tenter un désengagement.
 - S'ils ne font pas d'assaut, ils doivent terminer leur mouvement à 10cm ou moins de l'Otage.
 - S'ils sont trop loin pour se placer à 10cm ou moins de l'Otage, ils doivent s'en rapprocher au maximum (ce qui peut les amener à changer le type de mouvement déclaré).

Exemple : Un combattant qui déclare une marche & qui se retrouve à plus de 10cm de l'Otage doit la transformer en course.

- Un membre d'Escorte en déroute n'est pas soumis à ces restrictions, mais il le redevient dès qu'il a réussi son test de ralliement.
- Si l'Otage est mort ou a quitté la table, les membres de son Escorte ne subissent plus aucune de ces restrictions de mouvement.

III. Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

IV. Objectif.

Le joueur doit faire sortir ses otages par le bord de table opposé tout en affaiblissant l'escorte ennemie.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour le premier joueur qui fait sortir un de ses Otages (un Otage qui fuit en dehors de la table n'est pas pris en compte pour ce PV), ce PV n'est pas marqué si l'adversaire fait sortir un de ses Otages lors du même tour.
- 1 PV pour le joueur qui a fait sortir le plus d'Otages (un Otage qui fuit en dehors de la table n'est pas pris en compte pour ce PV).
- 1 PV pour le joueur qui possède le plus de PA d'Escorte à la fin de la partie (les combattants en déroute ne sont pas pris en compte).

VI. Bonus (max = 100).

50PA pour chaque Otage ennemi tué ou en déroute à la fin de la partie.