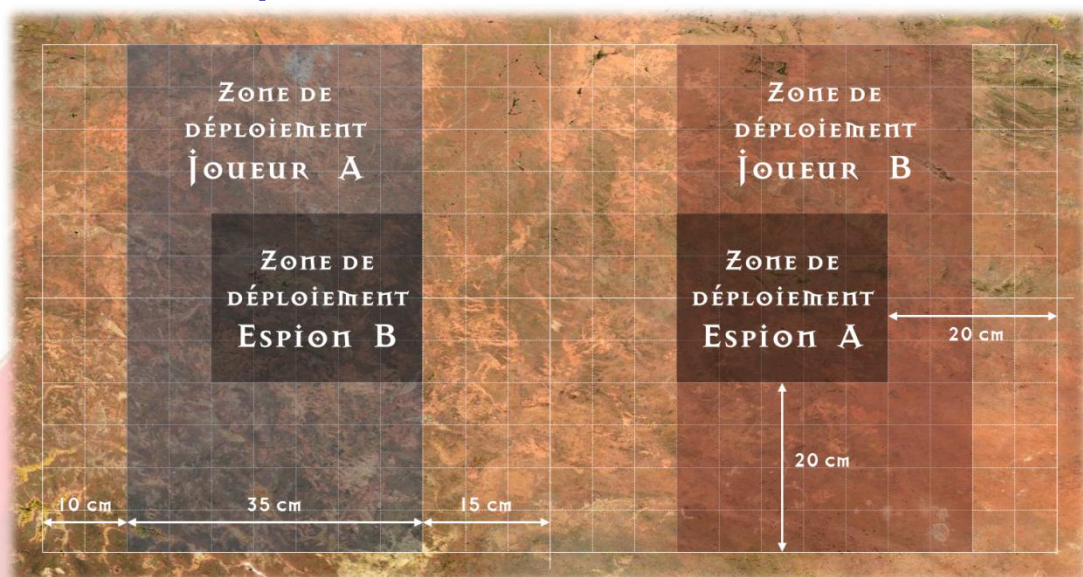


Les prisonniers.

Chaque armée s'est fait capturer un de ses espions, qui est retenu en otage. Il faut le récupérer à tout prix.



I. Situation.

Décors de scénario :

Au début de la phase d'Approche, chaque joueur place l'espion ennemi dans sa propre zone de déploiement, en commençant par le joueur qui a perdu le jet de Tactique, à plus de 3cm de tout Élément de décor. L'espion est considéré comme un Élément de décor de scénario.

Décors : 6 à 8

II. Règles spéciales.

Tant qu'il n'a pas été libéré, un espion est considéré comme un Élément de décor Inamovible, Inaltérable et Indestructible.

Pour libérer un espion, il faut avoir un combattant ami à son contact, libre de tout combattant ennemi, durant la phase d'Entretien.

L'espion est en blessure Légère et ne peut pas revenir à l'état Indemne durant la partie.

L'espion est un combattant ami, sa carte est ajoutée à la séquence d'activation.

Espion.

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

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

Régulier indépendant. Taille moyenne.

10 PA

III. Déploiement.

Ligne de bataille, mais aucun combattant ne peut être déployé à moins de 20cm des bords de table.

Juste après le jet de tactique de la phase d'Approche, les joueurs doivent placer leur espion.

IV. Objectif.

Le but est de libérer son propre espion tout en empêchant que votre prisonnier ne s'échappe.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour le premier joueur qui libère son espion. Personne ne remporte ce PV si les 2 espions sont libérés lors du même tour.
- 1 PV pour le joueur dont l'espion a été libéré et est toujours vivant à la fin de la partie.
- 1 PV si l'espion ennemi n'a pas été libéré à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si aucun espion n'a été libéré à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 50PA pour avoir tué le Commandeur ennemi.
- 50PA la première fois que votre espion entre dans votre zone de déploiement.