

Escorte.

Peu de créatures peuvent se vanter d'avoir subi 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 espions grassement payés Un simple prisonnier peut devenir une menace, & de nombreux chefs ordonnent à leurs troupes de se supprimer plutôt que d'être capturées



Situation.

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

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 (15 PA par tranche de 100 PA). Les Personnages ne peuvent pas faire partie de l'Escorte (sauf si aucun autre non Personnage n'est disponible). Les membres de l'Escorte ne peuvent pas quitter volontairement le palier 0.

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

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

-1 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.

-2 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.

-3 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.

Otage	
	10
	2
	1-3
	3-4
	-
	6
	*
Compétences	Bravoure, Instinct de survie, Mercenaire, Cible/+2. Régulier. Indépendant. Taille normale. Socle d'infanterie. 10PA.

Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

Objectif.

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

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier joueur qui fait sortir un de ses Otages sans que son adversaire le fasse lors du même tour (un Otage qui fuit en dehors de la table n'est pas pris en compte pour ce PV).

1 PV pour le joueur qui a fait sortir le plus d'Otages.

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).

Bonus (max = 100).

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