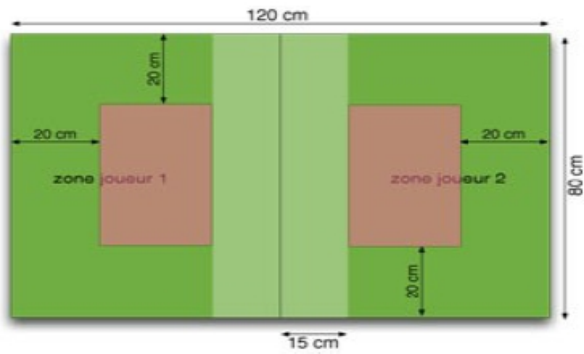


Les prisonniers.

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



Déploiement.

À l'issue du jet Tactique, les espions sont placés dans le camp adverse à un minimum de 20 cm d'un bord de table (et ce par les soins de l'adversaire). L'espion doit avoir trois de ses cotés de socle libre de tout élément de décor. Les éclaireurs ne peuvent se placer à distance de charge de leur espion.

Durée & décors.

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

Format.

2 joueurs, 400 PA.

Situation et objectifs.

Les espions sont en blessure légère (non soignable et non régénérable) et attachés. Le but est de libérer son propre espion tout en empêchant que votre prisonnier ne s'échappe. Pour libérer un prisonnier, il faut avoir une figurine à son contact libre de tout adversaire à la fin de la phase de Corps à Corps.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV pour le premier à avoir libéré son espion. **Personne ne score ce PV si les 2 prisonniers sont libérés lors du même tour.**
- 1 PV s'il a survécu après sa libération.
- 1 PV si l'espion adverse est toujours captif en fin de la partie. **Personne ne score ce PV si les 2 prisonniers sont encore captifs à la fin de la partie.**

Prime.

100 PA pour avoir tué le commandeur adverse.

Note.

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

Les prisonniers sont considérés comme des éléments de décor indestructibles tant qu'ils n'ont pas été libérés.