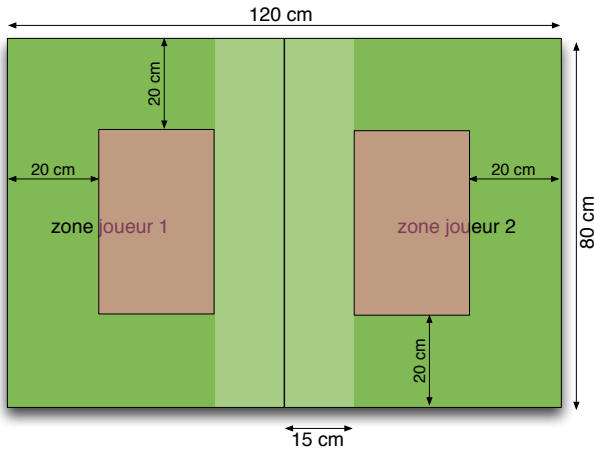


# LES PRISONNIERS

Chaque armée s'est fait capturer son commandeur. Il faut le récupérer à tout prix.

## DEPLOIEMENT



À l'issue du jet Tactique les commandeurs 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). Le chef 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 commandeur.

## DUREE & DECORS

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

## FORMAT

2 joueurs, 400 PA.

## SITUATION ET OBJECTIFS

Les chefs sont en blessure légère (non soignable et non régénérable) et attachés. Le but est de libérer son propre commandeur 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. La DIS du commandeur ne peut être utilisée tant que ce dernier est prisonnier.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise les points de victoire (PV) :

1 PV pour le premier à avoir libéré son commandeur.

1 PV s'il a survécu après sa libération.

1 PV si le chef adverse est toujours captif à la fin de la partie.

## PRIME

« Lui seul nous dirige ! » 50 Points de GA si l'on utilise une Dis de 0 tant que le chef est captif (option accessible à toutes les armées).

## NOTE

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