

# MORTS ET BLESSÉS

Une campagne est une bonne occasion d'écrire la légende de votre seigneur de guerre, dùt-elle avoir une conclusion tragique... Nous vous suggérons donc un système pour tenir compte des blessures et -l'Empereur soit loué- de la mort de vos personnages ! Ce genre de règle n'a pas son pareil pour faire monter la tension au cours de vos parties, mais nous sommes conscients que cela peut ne pas être du goût de tout le monde car les implications peuvent être considérables ! Cette règle est donc totalement facultative. Concertez-vous avec vos adversaires avant chaque partie pour savoir s'ils souhaitent appliquer cette règle. Nous recommandons de n'appliquer cette règle que pour les Seigneurs de Guerre, mais vous pouvez choisir de l'étendre à d'autres personnages de vos armées s'ils ont un rôle narratif important dans vos armées.

Si votre seigneur de guerre est réduit à 0PV au cours d'une partie, il est **Grièvement blessé**. Ne le retirez pas du champ de bataille. Cette figurine compte comme ayant été détruite et est ignorée en termes de jeu. Aucune autre unité ne peut terminer son mouvement sur la figurine du personnage **Grièvement blessé**.

*Note : Vous pouvez indiquer son état avec un marqueur, coucher la figurine sur le dos ou la remplacer par un socle de la même taille selon votre préférence.*

A la fin du prochain round et à la fin de chaque round suivant jusqu'au dernier round de la bataille, vos adversaires peuvent choisir de **Tuer** ou **Capter** votre personnage si le socle d'au moins une de leurs figurines est en contact avec ce personnage et qu'aucun socle de vos figurines n'est en contact avec ce personnage. Retirez la figurine du champ de bataille et cet adversaire effectue immédiatement un jet sur le tableau **Tuer** ou **Capter** selon son choix.

*Note : Si plusieurs adversaires peuvent Tuer ou Capturer ce personnage à la fin du même round, ils doivent se mettre d'accord sur la figurine qui tue ou capture votre personnage, sinon, le personnage ne peut pas être Tué ou Capturé à ce round.*

## TUER

### Laisser pour mort

*Le personnage semble absolument mort. Pourtant, une étincelle vitale subsiste dans sa carcasse mutilée.*

**1** Ce personnage ne peut pas être utilisé par son propriétaire lors de sa prochaine partie. Il commence les 1D3 parties suivantes avec la moitié de sa caractéristique de PV.

*Note : Si vous jouez en mode Croisade, allouez 2 séquences de combat à ce personnage à la place.*

### Mort(s)

*Désintégré, entraîné derrière les lignes ennemies, jeté dans le vide ou encore brûlé vif, les témoignages des soldats s'accordent tous sur le fait que le personnage est mort, mais ils se contredisent sur le récit de ses derniers instants.*

**2-5** Le personnage ne peut plus être joué. A la fin de chacune des batailles jouées par le propriétaire du personnage, il peut jeter 2D6. Sur un résultat de 12, son personnage réapparaît miraculeusement avec une longue histoire à raconter. Il pourra être joué normalement à partir de la bataille suivante.

*Note : Alternativement, vous pouvez imaginer une mini campagne pour retrouver ce personnage.*

### Tué net

*Le personnage a été mis à mort d'une façon spectaculaire à la vue de tous. Son exécution ne laisse aucune place au doute. Sa légende s'achève ici.*

**6** Le personnage ne peut plus jamais être joué.

Si le personnage est encore sur la table à la fin de la partie, il reste **Grièvement blessé**. S'il est présent dans la bataille suivante, il commencera cette bataille avec la moitié de sa caractéristique de PV (arrondie au supérieur).

*Note : Si vous jouez en mode Croisade, allouez une séquence de combat à ce personnage à la place.*

## CAPTURER

### Échappé belle

*Le personnage parvient à se soustraire miraculeusement à votre tentative de capture.*

**1** Ce personnage peut être utilisé dès la prochaine bataille, mais s'il participe à cette bataille, il la commencera avec sa caractéristique de PV divisée par 2 (arrondie au supérieur).

*Note : Si vous jouez en mode Croisade, allouez une séquence de combat à ce personnage à la place.*

### Fuite

*Le personnage parvient à s'enfuir mais il n'en sort pas indemne et commence un long périple.*

**2** Ce personnage ne peut pas être utilisé par son propriétaire lors de sa prochaine bataille, et il commencera la bataille suivante avec sa caractéristique de PV divisée par 2 (arrondie au supérieur).

*Note : Si vous jouez en mode Croisade, allouez une séquence de combat à ce personnage à la place.*

### Capturé

*Vous avez enfin mis la main sur ce personnage. Sa vie vous appartient désormais.*

Ce personnage est capturé. Son propriétaire ne pourra pas l'utiliser jusqu'à ce qu'il l'ait libéré. Tant que le personnage captif reste en votre possession, chaque fois que vous affronterez l'armée de laquelle provient ce personnage, vous commencerez la partie avec 1D3 points de commandement supplémentaires (représentant les informations que vous tirez du personnage par la torture, l'étude scientifique, ou encore la lecture psychique du sujet captif).

**3-6**

Si le propriétaire du personnage souhaite le libérer, il doit remporter une victoire contre vous dans le scénario Sauvetage (voir plus bas). S'il perd ce scénario, vous pouvez choisir de garder le personnage en tant que captif ou le tuer. Si vous décidez de le tuer, effectuez un jet sur le tableau Tuer. Tant que vous gardez le personnage captif, son propriétaire peut tenter de le libérer en rejouant ce scénario ou un autre scénario de votre invention.

*Note : Si vous jouez en mode Croisade, allouez une séquence de combat à ce personnage à la place.*

## Scénario spécial

# SAUVETAGE

*Ce scénario est conçu pour vous permettre de jouer la libération d'un personnage captif. Alternativement, vous pouvez aussi jouer (ou faire jouer par un autre joueur) le scénario de sauvetage à travers Kill Team (voir p51 du Manuel de Kill Team).*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant doit être égale à la valeur en point de l'armée du défenseur.

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain. La figurine du **Personnage Captif** doit être placée au centre du champ de bataille

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Ensuite le défenseur peut déployer l'une de ses unités de **Troupes** de moins de 5 **Points de Puissance** à moins de 6ps du **Captif** pour représenter les geôliers gardant le **Captif**. Le défenseur place ensuite toute son armée dans sa zone de déploiement. Puis l'attaquant place ensuite toute son armée dans sa zone de déploiement

## Premier Tour

L'attaquant choisit qui a le premier tour

## Durée de la partie

La partie dure 6 rounds de bataille.

## Conditions de victoire

Si l'attaquant parvient à faire sortir le **Captif** par son bord de table, il remporte immédiatement la **victoire**.  
Si l'attaquant à plus de figurines que le défenseur à 3ps ou moins du **Captif** à la fin du 6ème round de bataille il remporte la **victoire**. Tout autre résultat est une **victoire** pour le défenseur.

**Le Captif:** La figurine de **Personnage** qui représente le **Captif** ne fait office que de marqueur. On considère qu'il est neutralisé, inconscient ou ligoté. Il ne peut ni se déplacer ni tirer ni charger ni agir d'aucune façon. Il ne peut pas non plus être pris pour cible par d'autres unités.

En revanche, le **Captif** peut être déplacé par d'autres figurines d'**Infanterie** de n'importe quelle armée. Pour cela il faut que ces figurines se déplacent en contact avec le **Captif** et que le total de leurs **Points de Vie** soit au moins égal à la moitié de la caractéristique de **Points de Vie** du **Captif** (arrondie à l'inférieur). Dès cet instant, le **Captif** peut être déplacé pour rester en contact socle à socle avec la ou les figurines qui le portent si celles-ci se déplacent. Le **Captif** n'est lâché que si les figurines qui le portaient ne sont plus en contact socle à socle avec lui à la fin d'une phase. Le **Captif** peut être embarqué dans un **Véhicule** avec les figurines qui le portent tant que sa fiche technique remplit les conditions de **Mots-Clés** de de **Mots-clés de Faction** pour être embarqué dans ce **Transport**. Le **Captif** compte alors parmi les passagers embarqués dans le compte de la capacité maximale de transport du **Véhicule**. Les figurines qui portent le **Captif** peuvent quitter le champ de bataille volontairement avec le **Captif** si leur mouvement leur permet de franchir le bord de table correspondant à leur zone de déploiement.

