

Scénario :

Sauvez Willy

Ce scénario est une alternative possible lorsqu'un héros est capturé par une bande adverse (résultat *6/1 capturé* sur le tableau des blessures graves). Vous ne pouvez choisir ce scénario que si une bande s'est effectivement fait capturer un guerrier et qu'elle décide de lui porter secours.

La bande dont le héros s'est fait capturer tente de prendre d'assaut le repaire de leurs ennemis afin de délivrer leur compagnon en vue d'éviter de payer sa rançon, ou avant qu'il ne soit sacrifié, dépouillé, vendu comme esclave ou transformé en zombi. Ils ont alors le rôle d'attaquants pour ce scénario.

Les défenseurs vont tenter de défendre leur repaire pour garder le bénéfice de leur capture et suivre leur premier choix.

Les attaquants ont suivi les défenseurs et repéré où ils ont enfermé leur malheureux compagnon, ils ont astucieusement contourné leurs défenses afin de les attaquer dans le dos, espérant ainsi les prendre de vitesse pour libérer leur ami.

Terrain :

Placez un premier bâtiment à + de 18 ps du bord de table des défenseurs correctement centré en face de leur zone de déploiement. Placez ensuite le reste des bâtiments en ruines sur la table de la même manière que les scénarii habituels.

Déploiement :

Le défenseur déploie en premier le prisonnier de la bande adverse ainsi que deux de ses membres (ni plus, ni moins) désignés pour le garder à l'intérieur du bâtiment désigné ci-dessus. Il déploie ensuite le reste des membres de sa bande à moins de 6 ps de son bord de table. Les défenseurs pensant voir arriver l'ennemi d'un côté se sont ainsi déployés en première ligne, ce qui s'avère être une regrettable erreur. Ils ne peuvent pas utiliser les compétences d'infiltration ou de furtivité pour ce scénario, les infiltrés se seraient alors déployés beaucoup plus loin dans la mauvaise direction.

L'attaquant déploie ensuite les membres de sa bande à moins de 6 ps du bord de table opposé, ou d'une zone de déploiement non adjacente en cas de partie multi joueur.

Début de la partie :

L'attaquant joue le premier pour avoir une chance de prendre les défenseurs par surprise. Dans le cas d'une partie multi joueur, les bandes suivantes jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsque toutes les bandes sauf une ont été dérotées, ou si l'attaquant est parvenu à libérer son personnage et à le faire revenir à moins de 2 ps du bord de table de sa propre zone de déploiement.

Règles spéciales :

Déploiement : Le défenseur ne peut pas utiliser les règles d'infiltrations, et tous les membres de sa bande en dehors des deux gardiens doivent se trouver dans leur zone de déploiement au début de la partie.

Le prisonnier : Le prisonnier est pieds et mains liés et porte un bâillon. Il ne peut ni se déplacer, ni combattre, ni tirer, ni lancer de sorts tant qu'il est encore captif. De même, personne ne peut décider de l'attaquer tant qu'il n'est pas en mesure de se défendre, il y a bien plus urgent à faire ailleurs avant de s'occuper d'achever cette cible inerte.

Libérer le prisonnier : Pour libérer l'otage, un membre de sa bande ou d'une bande alliée doit se déplacer à son contact pendant sa phase de mouvement afin de l'aider à défaire ses liens et rassembler son équipement. Pour ce faire, il ne doit pas avoir couru ce tour-ci, et ne pourra ni tirer ni combattre. Aucun ennemi ne doit alors se trouver à moins d'1 ps de l'une ou l'autre des figurines (les ennemis engagés dans un corps à corps ne comptent pas, ils sont trop occupés ailleurs). La figurine qui tente de libérer l'otage doit avoir des mains, les animaux ne peuvent dénouer les liens. Une fois fait, le captif revient en jeu, et peut à nouveau se déplacer et combattre normalement. Il récupère aussitôt son équipement laissé à proximité par ses ravisseurs.

Déroute : Si le défenseur dérouté avant la libération du prisonnier, celui-ci est automatiquement délivré et peut se remettre en jeu tout de suite (on considère qu'il a pu défaire ses liens seul pendant la débandade de ses ravisseurs, et a récupéré son équipement).

En revanche, si les attaquants déroutent avant que le prisonnier ne soit libre, ce dernier reste captif à la fin de la partie, et les défenseurs pourront alors décider quoi faire du prisonnier... La demande de rançon est toujours possible, mais...

Fallait pas jouer à ça : si le prisonnier reste captif à la fin de la partie, les ravisseurs comprennent la véritable valeur du captif, vu l'intérêt que lui ont porté ses compagnons. Ils disposent alors à leur guise de la vie du captif, mais voient leurs gains accrus. Ainsi un captif vendu comme esclave rapporte alors D6x10 CO au lieu de x5, un captif sacrifié par les possédés ou amazones rapporte non plus 1 point mais 1D3 points d'expérience à leur chef, et les morts vivants peuvent transformer la dépouille du captif non plus en zombie, mais en revenant si leur nécromancien dispose du sort incantation de réveil (mêmes règles que pour transformer en zombie, sauf qu'en plus les armes du revenant deviennent spectrales, aspirant la vie de leurs victimes : les touches faites par une arme spectrale bénéficient d'un +1 sur les éventuels jets sur le tableau des coups critiques en cas de 6 pour blesser. Le revenant garde son profil et obéit sinon aux mêmes règles que les zombies décrites par le sort incantation du réveil).

Expérience :

+1 Survie. Si un héros ou un groupe d'hommes de main survit à la bataille, il gagne +1 pt d'expérience.

+1 Chef victorieux. Le chef de la bande victorieuse gagne +1 pt d'expérience.

+1 Par ennemi hors de combat. Tout héros gagne +1 pt d'expérience par ennemi qu'il a mis hors de combat.

+1 Gardes victorieux. Chaque héros ou homme de main désigné en début de scénario pour garder le prisonnier, gagnent +1 point d'expérience s'ils parviennent à rester dans le bâtiment où se trouve le prisonnier tout au long de la bataille, sans que le captif ne soit libéré.

+1 Libération de l'otage. Si un héros ou un homme de main parvient à libérer l'otage, il gagne +1 pt d'expérience.

+2 Fuite de l'otage. Si le captif une fois libéré parvient à revenir à moins de 2ps de sa propre zone de déploiement, il gagne +2 pts d'expérience.