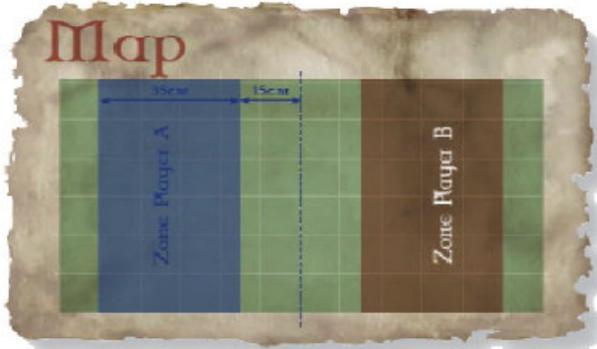


## Enlèvement.

*Que ce soit pour s'en servir comme otage, comme source de renseignement, source de revenu, de données génétique ou tout simplement pour garder de la viande fraîche pour les petits loups, il est parfois meilleur d'enlever un ennemi plutôt que de le tuer tout de suite.*



### Situation.

#### Règles spéciales :

Après le déploiement, chaque joueur choisit 3 combattants adverses qu'il va essayer d'enlever & les note secrètement. Les titans, les machines de guerre immobiles & les personnages de rang 3 ou plus ne peuvent pas être choisis.

Pour enlever un combattant, un joueur doit l'avoir désignée au début de la partie (on ne peut pas enlever d'autres combattants que les 3 "victimes") et avoir en contact socle à socle avec elle à la fin du tour un effectif et une puissance supérieurs ou égaux à ceux du combattant concerné.

Les combattants en contact avec un autre combattant adverse ne sont pas comptés dans ces valeurs. Quand un combattant est enlevé, il est immédiatement transformé en marqueur "prisonnier".

En tant que marqueur, le combattant est "hors-jeu" pour tous les effets de jeu (foi, commandement, sorts ). Ce marqueur suit les règles de prise (« Prise/puissance »).

Si c'est le seul combattant sur sa carte, alors celle-ci est retirée de la pile stratégique.

Lorsqu'un combattant ami s'empare d'un marqueur prisonnier, il libère son camarade. Le combattant ainsi libéré ne peut pas être activé durant ce tour. Le combattant libéré est placé en contact avec son libérateur, mais il ne peut en aucun cas être placé au contact d'un combattant adverse. S'il est impossible de le placer, alors il faut le placer aussi proche que possible (au choix du propriétaire en cas de possibilité multiple). Un mystique libéré ainsi revient avec le même nombre de FT/mana qu'au moment de sa capture.

*Attention ! Un marqueur laissé au sol n'est pas libéré.*

A la fin de la partie, les combattants capturés (y compris si le marqueur est au sol) sont comptés comme perte.

### Déploiement.

Ligne de bataille.

### Objectif.

Le joueur doit capturer certains combattants adverses.

### Conditions de victoire (3 PV).

1PV pour le joueur qui possède le plus de marqueurs "prisonnier"

1PV pour le joueur qui a le plus grand total de PA de combattants prisonniers en sa possession

1PV pour avoir en vie (à la fin de la partie) tous les combattants désignés comme "victimes" (au début de la partie). Personne ne remporte ce PV si toutes les "victimes" sont en vie.

### Bonus (max = 100).

100PA pour le premier joueur qui capture un combattant adverse. Si les 2 joueurs capturent leur première victime lors du même tour, personne ne remporte ce bonus.