

Embuscade.

*Les premiers rayons perçaient sur les ruines où une troupe Barhane sinuait prudemment.
"On a bien travaillé !"*

Méliador félicitait ses deux jeunes faucheurs. Grâce à leurs talents de pisteurs, leur prestigieuse équipée avait pu contourner la garde de Drunes commandés par le redoutable Dahmral, afin d'accéder au tombeau qui renfermait les trois mystérieuses reliques. Il s'agissait maintenant de retourner à Algérande pour les étudier sereinement...

Le grand hermétiste n'était en effet pas tranquille. Il soupçonnait fortement au moins deux guerrières lanyphs de les avoir repérés, mais ne voulait pas éveiller la fougue de ses impétueux soldats : calme et retenue étaient les maîtres mots pour sortir vivants de ce champ de ruines au trésor tant convoité..

Situation.

Règles spéciales :

Ce scénario oppose un joueur attaquant à un joueur défenseur. Avant de commencer la partie, un D6 est lancé, si le résultat est pair, le plus jeune sera le défenseur, si le résultat est impair, il sera attaquant.

Le défenseur choisit secrètement 3 de ses combattants, chacun se voit confier une relique **différente**, choisie par le défenseur, et qui lui confère les bonus suivants en fonction de sa voie d'alliance :

Lumière : **Lame sacrée** : arme sacrée/combat / **Armure sacrée** : armure sacrée / **Heaume de lumière** :

Hypérien/5+X (le format joué étant égal à X*100PA).

Destin : **Lame de vengeance** : FOR en charge/(FOR+4) / **Armure d'évasion** : désengagement/INI / **Heaume d'éveil** : conscience

Ténèbres : **Lame souillée** : toxique/0 (corps à corps uniquement) / **Armure fantomatique** : immunité/thorax / **Heaume de désespoir** : Désespéré

Pour une armée affiliée à aucune voie d'alliance, l'arme confère FOR+2, l'armure RES+2 et le Heaume COU+2 ou PEU+1 selon que le porteur est effrayant ou non. Ce même bonus peut être choisi par un porteur affilié à une voie d'alliance mais bénéficiant déjà de la compétence conférée par la relique.

Lorsqu'un porteur de relique est déployé, le défenseur doit annoncer quelle relique il porte.

Les reliques suivent les règles de prise/1 à quelques exceptions près :

- Une fois un porteur de relique éliminé par un adversaire au contact, la relique va immédiatement au meurtrier.

- Un combattant qui réussit une attaque sur un porteur de relique peut, au lieu d'effectuer un jet de blessure, décider de lui voler la relique.

- Un combattant porteur de relique défenseur peut sortir volontairement par le grand bord opposé à son bord de déploiement, mais seulement **à partir du tour 3**. Il conserve alors sa relique.

- Aucun effet de jeu ne peut modifier le MOU d'un porteur de relique, lui faire quitter le palier 0, lui faire faire un déplacement supplémentaire ou lui interdire de se déplacer.

Une relique qui change de voie d'alliance en allant à un nouveau porteur voit son effet devenir celui correspondant à la voie d'alliance du nouveau porteur.

Déploiement.

Le défenseur se déploie dans une bande de 10*60 cm centrée le long d'un des grands bords.

La zone de déploiement de l'attaquant fait le tour des trois autres bords de table, sur une épaisseur de 10 cm.

Les porteurs de reliques ne peuvent en aucun cas se déployer hors de leur zone de déploiement.

Objectif.

L'attaquant doit voler les reliques, le défenseur doit les faire sortir par le bord opposé à sa zone de déploiement.

Conditions de victoire (3PV) .

Attaquant : 1PV chaque relique portée par un de ses combattants.

Défenseur : 1PV pour chaque relique sortie volontairement par le bord opposé.

Bonus (maximum 100PA par joueur).

Défenseur : valeur cumulée des défenseurs sortis volontairement avec une relique.

Attaquant : valeur cumulée des porteurs de reliques attaquants en fin de partie.