

## Croisade en traître.

Les premiers rayons perçaient sur les ruines où une troupe Barhane sinuait prudemment.

- "Nous avons bien travaillé !"

Méliador félicitait ses deux jeunes faucheurs. Grâce aux talents de pisteurs du mage et de ses deux recrues, leur prestigieuse équipée avait pu contourner la garde de Drunes commandée par le redoutable Dahmral, pour 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 serein du tout. 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.



### I. Situation.

**Décors** : 6 à 8

### II. Règles spéciales.

3 marqueurs 'Relique' différenciés ('Relique/Arme', 'Relique/Armure' & 'Relique/Heaume') sont portés au déploiement par des combattants du défenseur, dépendant chacun d'une carte de référence différente. Les porteurs sont notés avant le début de la partie & sont révélés à la fin du déploiement. Les marqueurs 'Relique' suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

A partir du 3ème tour, tout combattant du défenseur portant un marqueur 'Relique' peut sortir par le grand bord de table de l'attaquant, il n'est pas considéré comme une perte.

En corps-à-corps, un combattant qui porte une attaque contre un combattant portant un marqueur 'Relique' peut annoncer qu'il renoncera à son jet de Blessures. Si l'attaque touche et n'est pas défendue, le combattant s'empare du marqueur 'Relique' porté par son adversaire.

Un combattant portant un marqueur *'Relique'* gagne un bonus dépendant de la relique portée & de la voie d'alliance du combattant :

- Un combattant des voies de la Lumière avec une *'Relique/Arme'* bénéficie de la compétence « Arme sacrée/Combat ».
- Un combattant des chemins du Destin avec une *'Relique/Arme'* bénéficie de la compétence « Féroce ».
- Un combattant des méandres des Ténèbres avec une *'Relique/Arme'* bénéficie de la compétence « Brutal ».
- Un combattant de Cadwallon, Neutre, Immortel ou Élémentaire avec une *'Relique/Arme'* bénéficie de FOR+2.
- Un combattant des voies de la Lumière avec une *'Relique/Armure'* bénéficie de la compétence « Armure sacrée ».
- Un combattant des chemins du Destin avec une *'Relique/Armure'* bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 ».
- Un combattant des méandres des Ténèbres avec une *'Relique/Armure'* bénéficie de la compétence « Immunité/Abdomen ».
- Un combattant de Cadwallon, Neutre, Immortel ou Élémentaire avec une *'Relique/Armure'* bénéficie de RES+2.
- Un combattant des voies de la Lumière avec une *'Relique/Heaume'* bénéficie de la compétence « Hypérien/8 ».
- Un combattant des chemins du Destin avec une *'Relique/Heaume'* bénéficie de la compétence « Conscience ».
- Un combattant des méandres des Ténèbres avec une *'Relique/Heaume'* bénéficie de la compétence « Désespéré ».
- Un combattant de Cadwallon, Neutre, Immortel ou Élémentaire avec une *'Relique/Heaume'* bénéficie de COU+1, PEUR+1 & DIS+1.

### III. Déploiement.

Le défenseur se déploie à 10cm ou moins de son grand bord de table et à plus de 30cm des petits bords de table.

L'attaquant se déploie à 10cm ou moins de son grand bord de table &/ou à 10cm ou moins des petits bords de table et à plus de 20cm du grand bord de table du défenseur.

### IV. Objectif.

Le défenseur doit mettre les reliques en lieu sûr. L'attaquant doit s'emparer des reliques.

### V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour l'attaquant pour chaque marqueur *'Relique'* porté par un combattant ami à la fin de la partie.
- 1 PV pour le défenseur pour chaque marqueur *'Relique'* porté par un combattant ami sorti par le grand bord de table de l'attaquant avant la fin de la partie.

### VI. Bonus (max = 100).

10PA pour chaque combattant ennemi tué par un combattant portant un marqueur *'Relique'*.