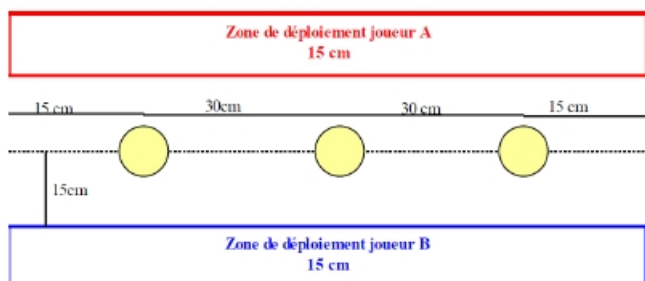


Les reliques.

Alors qu'Aarklash gronde des pas des guerriers du dernier âge, certains cherchent encore leur passé perdu. Parmi eux se trouvent des chasseurs de reliques. Ces aventuriers avides de pouvoir, de connaissance ou de prestige sont prêts à se moquer de la mort elle-même. Si certains oublient les foudres divines, ils oublient bien souvent où ils mettent les pieds.



Décors : 6.

Situation :

Le scénario se joue dans le sens de la largeur.

On place trois zones de 10cm de diamètre considérées comme étant terrain difficile appelées « terrains mouvants ». Elles sont situées sur la ligne médiane, la première au centre de la table, les deux autres à 30cm de la première. Un pion relique est placé au milieu de chaque zone « sables mouvants ».

Déploiement :

Les joueurs se déploient dans le sens de la largeur à 15cm de leur bord de table.

Objectif :

Récupérer les reliques qui se trouvent en plein milieu du terrain.

Pour les récupérer, il suffit de finir son mouvement à leur contact (cf. prise de marqueur). Une figurine ne peut être en possession d'un seul marqueur « Relique ».

Chaque marqueur « Sables mouvant » porté entraîne un malus de 1 aux tests de Initiative, Attaque, Défense, Tir, Pouvoir et Divination.

Conditions de victoire (3PV).

1 PV pour chaque relique en possession à la fin de la partie.

Bonus (100 max).

50 PA par chaque sable mouvant contrôlé.