

# CHASSES ET COURS

PAR GUILLAUME GIGLEUX

**P**our prendre un avantage primordial sur les forces démoniaques, les humains ont créé un artefact particulier : le Saint Naos Condensateur de Force. Mêlant l'optique, la mécanique et la foi, bien que complètement expérimental, sa présence pourrait considérablement renforcer les rangs humains.

Pourtant, les troglodytes, dans un accès d'audace, sont venus subtiliser cet artefact. Il est composé de trois parties enfermées dans des caisses !

Immédiatement, une équipe de combattants se lance à la poursuite des voleurs !

Arrivés sous la Nouvelle Jérusalem, les combattants se rendent compte que les démons sont bien organisés et ils n'ont que le temps de se jeter en avant pour éviter l'explosion de l'entrée... Il va falloir ramener le Saint Naos et trouver une autre sortie...

La chasse est lancée et les chasseurs ne seront pas toujours ceux que l'on croit.



## Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- le frère rédempteur (avec deux dons à choisir parmi les suivants : Aura de rassemblement, Aura de courage et Aura de guérison) ;
- deux spadassins condamnés, chacun équipé d'un tromblon ;
- deux brutes condamnées ;
- trois cartes d'avantage (piochées au hasard).



## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon dispose de 6 troglodytes, dont 3 qui portent un jeton de trésor chacun. Ces troglodytes sont placés dès le départ en suivant les indications du paragraphe suivant.

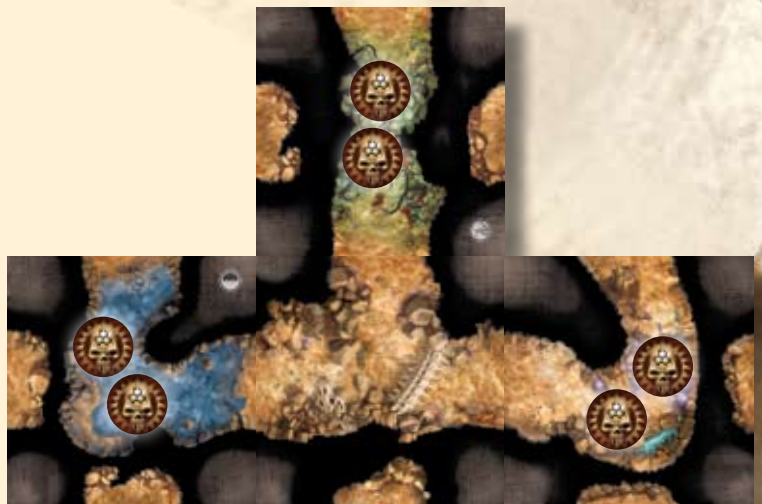
Il ne commence avec aucun PM.

Au cours du jeu, il peut faire entrer 1 démon de combat et 1 chasseur souterrain (mais jamais deux en même temps).



## Mise en place du scénario

Constituez le plateau illustré ci-dessous.



Sur chacune des tuiles indiquées ci-dessous, placez deux troglodytes (dont un porteur d'un jeton de trésor).

Sur la tuile restante, placez tous les combattants humains. Tous reçoivent un dé d'initiative de valeur 6. Retirez du paquet les tuiles trou dans le sol (3), tanière (2), la salle du pentacle, la sortie et les culs-de-sac normaux (sans cache, 3).

Composez une première pile face cachée constituée de 2 tuiles piochées au hasard, de la tuile de sortie et d'une tuile tanière à 4 issues.

Composez un deuxième paquet constitué de 8 tuiles piochées au hasard, d'une tuile trou dans le sol en T et de la Salle du pentacle.

Placez la deuxième pile au-dessus de la première.

Le joueur démon commence la partie.



## Conditions de victoire

Le joueur humain gagne la partie à l'instant même ou au moins deux parties de l'artefact se trouvent sur la tuile de sortie. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.





## Règles spéciales



### PRÉCIPITATION

Le joueur démon et le joueur humain peuvent explorer chacun à leur tour et c'est le joueur adverse qui pioche et oriente la tuile.



### L'ARCEFACT

- Les jetons de trésor représentent les morceaux d'artefact.
- Les démons ne peuvent pas porter de jeton de trésor.
- Les troglodytes peuvent porter un jeton de trésor.
- Les humains peuvent porter un ou deux jetons de trésor (un humain qui porte deux jetons ne peut pas combattre).
- Pour prendre possession d'un jeton de trésor, il faut qu'un combattant tue son porteur actuel au corps à corps. Placez le jeton de trésor sur le socle du combattant qui le récupère. Il peut aussi le déposer sur le sol.
- Si un combattant porteur d'un jeton de trésor meurt d'une autre façon qu'au corps à corps, le jeton est déposé au sol.
- Prendre possession d'un jeton de trésor posé sur le sol remplace l'attaque d'un combattant.
- Au lieu d'attaquer, un combattant humain peut passer un jeton de trésor qu'il possède à un autre combattant humain situé sur la même tuile (les troglodytes sont trop avares pour agir ainsi).
- Un troglodyte portant un jeton de trésor qui commence son activation sur la tuile Tanière est retiré du jeu ainsi que son jeton. Si deux jetons sont retirés du jeu, le joueur démon gagne immédiatement la partie.



### PROTÉGER OU PÉRIR

Les troglodytes présents sur la même case qu'un troglodyte qui porte un jeton de trésor doivent toujours être éliminés avant ce dernier.



### PLUSIEURS TEINTES DE GRIS

L'effet des tuiles de cache dépend du premier combattant qui les atteint. Si c'est un combattant humain, le joueur humain pioche une carte d'avantage. Si c'est un combattant du joueur démon, ce dernier pioche une carte d'événement.



### LE VENT DES ENFERS

La salle du pentacle déclenche le vent des Enfers. Tout combattant qui débute son activation dessus gagne +1 DPT jusqu'au début de son tour suivant. De plus, si c'est un troglodyte, il gagne +1 DEF jusqu'au début de son tour suivant. Si c'est un humain, les remugles des Enfers lui donnent un malus de -1 DEF (minimum 3) jusqu'au début de son tour suivant. Marquez la figurine d'un jeton de point de menace pris dans la réserve pour vous en souvenir. Les troglodytes qui bénéficient de ce bonus doivent être pris pour cible séparément des troglodytes normaux.



### VOUS NE PASSEREZ PAS !

Une fois durant la partie, à tout moment de sa phase d'action, le joueur démon peut sacrifier son démon de combat pour provoquer un éboulement sur la tuile où il se trouve. La tuile est retournée (elle devient inaccessible et ne peut pas être remplacée ou retournée par la suite) et tous les combattants du joueur démon placés dessus sont retirés du jeu (un jeton de trésor porté par un troglodyte ou au sol est aussi retiré du jeu). Tous les combattants humains sur cette tuile subissent une touche et sont placés aléatoirement sur une tuile adjacente reliée par une issue à la tuile éboulée. Les issues en contact avec la tuile ainsi détruite ne peuvent pas être utilisées pour faire entrer des combattants.