

# L'INVOCATION

PAR LUDOVIC RIVOAL

**I**l fut rapporté au conseil de la Nouvelle Jérusalem qu'une cérémonie d'invocation avait lieu dans les catacombes de la ville. Quelle que soit la chose que cette dernière visait à faire apparaître, le conseil ne pouvait permettre d'attendre son dénouement et décida d'envoyer une équipe afin de mettre un terme à cette menace. Après recherche dans des textes anciens, le conseil découvrit que seul un ancien artefact en sa possession pourrait briser le sort d'invocation. Mais de l'équipe envoyée avec l'objet sacré, seul un soldat à l'agonie remonta à la surface. L'expédition avait échoué... Dévoré par la fièvre et des plaies béantes sur le corps, il raconta la découverte de la salle du pentacle, la fuite à travers d'obscurs couloirs poursuivi par d'innombrables créatures et la dissimulation de la relique avant d'être rejoint par la horde. Dans un dernier râle, il eut juste la force de mettre en garde contre la mort tapie dans l'ombre et guettant le porteur de l'artefact. Le frère rédempteur rassembla ses affaires et jura au conseil qu'il récupérerait la relique et mettrait fin à l'odieuse cérémonie.



## Forces en présence du joueur humain

- Le frère rédempteur (avec le don Aura de guérison) équipé d'un bouclier en acier ;
- Deux brutes condamnées ;
- Un spadassin équipé d'un tromblon ;
- Deux cartes d'avantage (piochées au hasard).



## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon débute la partie avec 4 PM. Au cours du scénario, il peut faire entrer un chasseur de trésors.



## Mise en place du scénario

Retirez du paquet les 4 tuiles de cache, les 3 tuiles se terminant en cul-de-sac, la tuile de sortie et la tuile de salle du pentacle.

Constituez une première pile en mélangeant 2 tuiles piochées au hasard et la tuile de salle du pentacle.

Constituez une deuxième pile en mélangeant 6 tuiles piochées au hasard.

Constituez une troisième pile en mélangeant 2 tuiles piochées au hasard et les 4 tuiles de cache.

Placez la première pile au sommet de la deuxième, puis cette nouvelle pile au sommet de la troisième.

Au final, vous obtenez une pile de 15 tuiles. La salle du pentacle se trouve dans les 3 premières tuiles et les tuiles de cache sont situées dans les 6 dernières tuiles.

La tuile de sortie est placée au milieu de la table. Tous les combattants humains sont placés dessus.







## Conditions de victoire

Le joueur humain gagne s'il parvient à placer sur la tuile de salle du pentacle un combattant humain qui porte l'artefact. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.



## Règles spéciales



### TROUVER L'ARTEFACT

L'artefact a été dissimulé dans une des tuiles de cache. À chaque fois qu'une tuile de cache est découverte, le joueur humain jette le dé à 10 faces. Sur un résultat supérieur ou égal à 10, il découvre l'artefact. Pour chaque tuile de cache déjà découverte, le joueur humain ajoute +3 au résultat du dé.

L'artefact est représenté par un jeton de trésor. Ce dernier est récupéré par le personnage qui a dévoilé la tuile de cache (le jeton est alors placé sur sa fiche).

Le porteur de l'artefact, gêné par le poids de l'objet, ne peut jamais se déplacer de plus d'une tuile par activation et perd son éventuel talent Insaisissable.

À la fin de la phase d'initiative, 2 combattants peuvent s'échanger l'artefact s'ils se trouvent sur la même tuile.

Un personnage épuisé ou mort laissera au sol le jeton de trésor. Il pourra être récupéré par un autre combattant humain situé sur cette tuile (ou par ce même personnage s'il n'est plus épuisé) à la fin de son activation. L'aura sacrée de l'objet empêche le joueur démon de s'emparer du jeton de trésor.



### STRUCTURE DÉMONIAQUE

La salle du pentacle est encombrée de divers mécanismes démoniaques. Elle ne peut donc accueillir plus de 3 combattants par camp.

### Chances de trouver l'artefact

1 <sup>re</sup> tuile de cache	artefact découvert sur un 10 ;
2 <sup>e</sup> tuile de cache	artefact découvert sur 7 ou plus (bonus de +3) ;
3 <sup>e</sup> tuile de cache	artefact découvert sur 4 ou plus (bonus de +6) ;
4 <sup>e</sup> tuile de cache	artefact découvert automatiquement (bonus de +9).

