

# IL EST À NOUS

PAR ALEX DOWAY

**L**ors d'une mission précédente, un artefact de haute facture a été égaré. Les pontifes de la Nouvelle Jérusalem sont scandalisés et le Frère Léon a reçu l'ordre de remettre la main sur cette relique au plus vite. Dans la hâte, ce dernier a réuni ses ouailles et s'est lancé en quête de cet objet qui doit être récupéré au plus vite, de peur qu'il ne tombe entre de mauvaises mains et ne soit converti aux puissances occultes.



## Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur (avec les dons Châtier le mal et Aura de guérison) équipé du marteau sanctifié ;
- Un spadassin condamné ;
- Une brute condamnée équipée d'un bouclier en acier ;
- Trois 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 deux démons chef de meute (mais jamais deux en même temps).



## Mise en place du scénario

Retirez du paquet les 4 tuiles de cache, la tuile de sortie, la tuile de salle du pentacle ainsi que les 3 tuiles se terminant en cul-de-sac. Les autres tuiles sont mélangées et forment une pioche.

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 sortie un combattant humain qui porte l'artefact. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.



## Règles spéciales



### EN TOUTE HÂTE

Retirez les cartes *Perdus* et *Plan des égouts* de leurs paquets respectifs.



### DÉTECTION DE LA MAGIE

Afin de trouver l'artefact, les combattants humains s'aident d'un médaillon qui leur permet de détecter les objets magiques et leur indique le chemin à suivre. On considère qu'il fonctionne selon le même principe que le filet d'air frais du scénario *Les survivants* (règles du jeu page 16) à une exception près : lorsque la face 5 est visible, la prochaine tuile n'est pas la sortie, mais la salle du pentacle.



### ARTEFACT MAGIQUE

Lorsque la salle du pentacle apparaît, on pose dessus un jeton de coffre qui représente l'artefact. Un combattant humain peut, au début ou à la fin de son déplacement, prendre l'artefact s'il se trouve sur la même tuile que lui. Si le combattant qui porte l'artefact est tué, l'objet tombe au sol et peut être ramassé par un autre combattant humain comme indiqué ci-dessus.

<b>Démon chef de meute</b>		<b>DPT</b> 1
	<b>Santé</b>	<b>CBT</b> 2
	<b>3</b>	<b>DEF</b> 4
<p><i>Lorsque ce démon entre en jeu, il est accompagné de 2 troglodytes. Ces derniers sont gratuits mais ne sont placés en jeu que s'il y a la place nécessaire sur la tuile où se trouve le démon.</i></p>		