

SÉPARÉS

PAR ALEX DOWAY

C'est sans peur que l'équipe revenait victorieuse. Trop nombreux pour être affrontés de face et réjouis par leur victoire, ils n'ont pas vu le piège qui leur a été tendu : le mur s'effondre entre eux. Séparés, ils étaient plus vulnérables. Formés à ce genre d'éventualité, le mot d'ordre est « on avance et on se retrouve à la sortie ». Faut-il encore survivre...

Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur équipé d'un bouclier en acier (avec les dons Pourfendre le mal et Aura de colère) ;
- Un spadassin condamné ;
- Un spadassin condamné équipé d'un tromblon ;
- Une brute condamnée ;
- Une brute condamnée équipée d'un bouclier en acier ;
- Une Sicaria (avec la compétence Maître d'armes) ;
- Trois cartes d'avantage (piochées au hasard).

Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon débute la partie avec 6 PM. Au cours du jeu, il peut faire entrer deux démons enragés (mais jamais deux en même temps).

Mise en place du scénario

Retirez du paquet les tuiles de sortie, de salle du pentacle et deux tuiles de cul-de-sac.

Placez les tuiles de cul-de-sac sur la table, sans connexion, avec le frère rédempteur, la brute au bouclier et le spadassin sur l'une, et la Sicaria, la brute et le spadassin avec tromblon sur l'autre.

Conditions de victoire

Le joueur humain gagne s'il parvient à amener ses deux groupes au bout du tunnel et à réunir au moins un combattant de chaque groupe sur la tuile de sortie. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.

Règles spéciales

SÉPARÉS

Chaque groupe de 3 combattants commence sur une tuile de cul-de-sac. Chaque groupe poursuit le filet d'air frais comme dans la mission « les survivants » du jeu de base, sauf que la tuile de sortie est commune au deux couloirs. Si un groupe atteint la sortie, il peut attendre l'autre mais en aucun cas tenter d'aller le chercher.

ON NE PART PAS SANS EUX

Un combattant humain sur la tuile de sortie ne peut pas sortir volontairement. Il doit attendre l'autre groupe.

DOUBLE MENACE

Le joueur démon ne peut faire apparaître qu'un seul démon par groupe de combattants humains. Il en va de même pour les molosses.

