

LA GRANDE TRAVERSÉE

PAR ALEX DOWAY

Ce couloir semblait interminable et le courant d'air frais une supercherie. Mais l'instinct du frère est sans pareil et il ne peut fléchir sous peine de voir sa bande perdre toute confiance. Une telle situation serait la mort de tous. La ruse du malin pourrait bien marcher cette fois : user le moral des troupes et leurs espoirs dans un dédale qui paraît sans fin. Le frère n'a pas d'autre choix : il va falloir faire des haltes et boire l'eau des fontaines, quitte à les purifier d'abord. Cruel dilemme ! Chaque halte permet à l'équipe de se préparer mieux pour la prochaine fois, mais chaque temps perdu permet à l'ennemi de mieux se préparer. La traversée s'annonce rude.



Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur (avec les dons Aura de colère, Aura de guérison, Aura de consécration et Aura de bénédiction) ;
- Un spadassin condamné ;
- Une brute condamnée ;
- Une sicaria (avec les compétences Maître d'armes, Coriace, Brutale, Résistante, Rapide et Tacticienne) ;
- 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 jeu, il peut faire entrer deux terreurs solitaires (mais jamais deux en même temps).



Mise en place du scénario

Retirez du paquet les tuiles de sortie, de salle du pentacle et de Fontaine de guérison.

Placez la salle du pentacle au centre de la table et tous les combattant humain dessus. Puis piochez 9 tuiles au hasard, mélangez-les et placez une tuile de fontaine de

guérison en dessous. Répétez ce processus une nouvelle fois. Répétez une troisième fois ce processus en plaçant dessous la sortie. Puis mettez le premier tas sur le second puis sur le troisième. Il devrait y avoir un tas de 30 tuiles avec une fontaine de guérison toutes les 10 tuiles et la sortie en dernière position.



Conditions de victoire

Au moins un combattant du joueur humain doit atteindre la tuile de sortie. Toute autre résultat se solde par la victoire du joueur démon.



Règles spéciales



ILS N'EN N'AURONT PLUS BESOIN

Lorsqu'un combattant du joueur humain atteint une tuile de cache, le joueur humain pioche une carte d'avantage.



ON SE REPOSE ET ON REPART

Lorsqu'une tuile de fontaine de guérison est découverte, on ne place aucun jeton d'eau miraculeuse dessus. Si le frère rédempteur atteint la tuile, on y place 4 jetons d'eau miraculeuse.

Terreur solitaire		DPT 2
	Santé	CBT 5
	5	DEF 5
<p><i>Ce démon ne peut être invoqué que s'il n'y a aucun troglodyte ou molosse en jeu. Tant qu'il est en jeu et en vie, aucun troglodyte ou molosse ne peut entrer en jeu.</i></p>		