

AIR PUTRIDE

PAR ALEX DOWAY

Pratiquement arrivée à destination, la petite équipe tombe sur une zone pleine d'œufs verdâtres. Par réflexe, une brute en écrase plusieurs qui explosent en de nauséabondes fumeroles. Le frère comprend vite qu'inhaler cette méphitique brume va les tuer. Hélas, les couloirs en sont déjà pleins et la sortie paraît bien éloignée. D'ailleurs, c'est à se demander si les couloirs ne sont pas mus par une force inconnue, car le chemin paraît désormais différent. À moins que ce ne soient les hallucinations dues à l'inhalation du gaz ?

Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- le frère rédempteur (avec les dons Aura de guérison et Rassemblement !).
- un spadassin condamné ;
- deux brutes condamnées ;
- 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 deux démons Crache-toxique (mais jamais deux en même temps).

Mise en place du scénario

Retirez du paquet les tuiles de sortie et de salle du pentacle. Les autres tuiles sont mélangées et forment la pioche. La salle du pentacle est placée au centre de la table. Tous les combattants humains sont placés dessus.

Conditions de victoire

Le joueur humain gagne s'il parvient à placer 2 de ses combattants sur la tuile de sortie. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.

Règles spéciales

LE FILET D'AIR FRAIS

Fonctionne de la même manière que le filet d'air de la mission « les survivants ».

AIR PUTRIDE

Pendant la phase d'initiative du joueur humain, chaque combattant humain reçoit un jeton de poison (utilisez un jeton de menace ou tout autre jeton disponible). À tout moment, si le nombre de jetons de poison placé sur un combattant est supérieur ou égal au nombre de ses lignes d'action non annulées, on retire tous les jetons de poison et il reçoit une touche. **Rappel** : la carte « coup critique » ne peut pas être utilisée sur cette touche.

