

TRINITÉ DÉMONIAQUE

PAR THIERRY VAREILLAUD

Nous avons trouvé, que le seigneur en soit remercié ! Nous savons d'où le démon tire sa puissance maléfique. Tel un dieu pervers caricaturant notre Seigneur, il s'appuie non pas sur la Sainte Trinité, mais sur une trinité démoniaque et dévoyée. Nous avons repéré les trois zones démoniaques situées au plus profond des enfers protégeant la source de puissance du démon. Il nous faut les détruire toutes trois pour priver notre ennemi de sa force et le réduire à néant. En route mes frères, notre victoire est proche !

Il place ensuite devant chaque issue de la tuile sortie une des 3 piles toujours face cachée.



Conditions de victoire

Pour gagner, le joueur humain doit poser un sceau de protection sur chacune des 3 sources du mal. Elles sont symbolisées par les tuiles de mécanisme démoniaque. Notez que ces tuiles perdent leurs règles spéciales habituelles.



Forces en présence du joueur humain

- Le frère rédempteur (avec le don Aura de courage) équipé du sceptre de commandement ;
- un spadassin condamné équipé d'un tromblon ;
- un spadassin ;
- une brute condamnée ;
- deux cartes d'avantage piochées au hasard.



Règles spéciales



EXPLORATION

Lorsque le joueur humain explore un chemin, le joueur démon utilise la pile qui se trouve en face de l'issue explorée. Important : lors de l'exploration d'un chemin, on ne peut pas placer de tuile qui bloquerait l'issue non explorée d'un autre chemin.



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 tortionnaires (mais jamais deux en même temps).

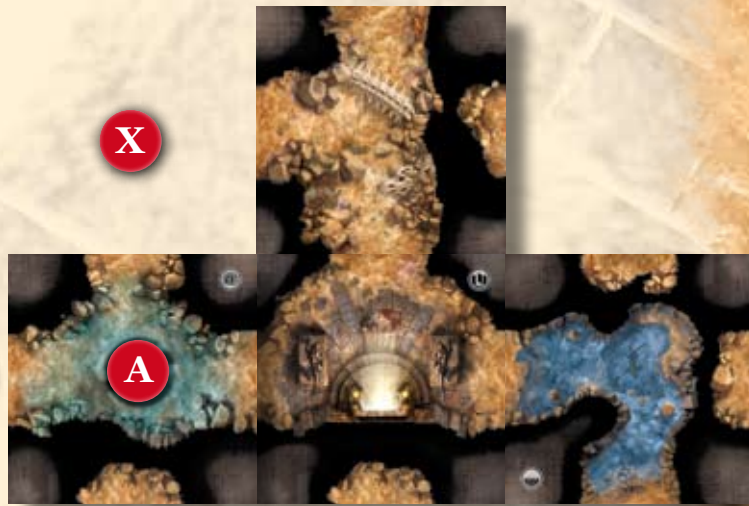


Mise en place du scénario

Retirez du paquet les tuiles en cul-de-sac (3), de cache (4), de mécanisme démoniaque (3), de sortie ainsi que la salle du pentacle.

Le joueur démon choisit 12 tuiles parmi les 24 restantes. Au moins 6 doivent être normales (sans aucune règle spéciale). Il les mélange face cachée et confectionne 3 piles de 4 cartes. Il glisse sous chaque pile une tuile de mécanisme démoniaque.

La tuile de sortie est placée au milieu de la table. On y place les 4 combattants humains.



Les emplacements X ne peuvent être occupés que par des explorations venant de la tuile A.



DÉTRUIRE LA PUISSANCE DÉMONIAQUE

Chaque fois qu'un combattant humain atteint une tuile de mécanisme démoniaque, le joueur humain pose dessus un jeton de sceau protecteur et pioche une carte d'avantage. Tant qu'une telle tuile est occupée par un combattant humain, le joueur démon lance un dé de destin de moins lors de la phase de menace.