

# Le Golem

PAR ÉDOUARD CHAMPEAU

**L**e temps a passé et nous avons cru être enfin débarrassés de toutes ces viles créatures qui hantent les sous-sols de la nouvelle Jérusalem. Mais, il y a trois jours, des événements étranges se sont produits... Les habitants ont été attaqués et tués par un monstre d'argile capable de se rendre « invisible ». La tanière de cette créature démoniaque a été localisée. Le frère rédempteur et ses ouailles ont été réquisitionnés par le conseil pour mettre fin à ce cauchemar...



## Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur (avec les dons Aura de guérison et Aura de prescience) ;
- Un spadassin condamné équipé d'un tromblon ;
- Un spadassin condamné ;
- Une brute condamnée équipé d'un bouclier ;
- Une brute condamnée ;
- Deux cartes d'avantage (piochées au hasard).

Enlevez les cartes « Plan des égouts » du paquet de cartes d'avantages.



## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon débute la partie avec 2 PM et une carte d'avantage (piochée au hasard). Enlevez les cartes « Perdue » et « Coup critique » du paquet de cartes d'événements. Il possède également un Golem gratuit dès le début de la partie. Vous trouverez les caractéristiques sur sa carte et dans les règles spéciales.



## Mise en place du scénario

Le joueur démon met en place le scénario à l'abri du regard du joueur humain, en constituant le plateau de jeu illustré ci-dessous. Ensuite, il retourne face cachée toutes les tuiles à l'exception de la tuile sortie sur laquelle sont placées les figurines du joueur humain.



## Conditions de victoire

Le joueur humain gagne la partie s'il parvient à tuer le Golem. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.



## Règles spéciales



### EXPLORATION DES TUILES FACE CACHÉE

Lorsqu'un combattant humain pénètre sur une tuile placée face cachée, cette dernière est révélée par le joueur démon qui la place en respectant la configuration du plateau de jeu illustré. Les issues d'une tuile révélée donnant accès à une tuile placée face cachée sont considérées comme des issues non explorées. La capacité Monstres Fouisseurs ne peut pas être utilisée pour faire apparaître des troglodytes sur une tuile dont la face est cachée.



### LE GOLEM

Dès le début de la partie, le joueur démon possède un Golem dont vous trouverez la nouvelle capacité spéciale ci-dessous.



### INVISIBLE

Le Golem constitué d'argile se fond dans la roche et devient complètement invisible. Pour le faire réapparaître, en fin de phase de menace, le joueur démon lance le dé de dix et le positionne sur la tuile numérotée correspondante (voir carte du scénario).

-Si la tuile n'a pas encore été découverte, elle reste face cachée et le Golem reste invisible. Il ne peut ni attaquer ni se déplacer.

-Si il apparaît sur une tuile déjà découverte, il est joué ensuite normalement et redevient invisible immédiatement après la fin du tour du joueur démon.

-Si il apparaît sur une tuile où se trouvent déjà trois troglodytes, ne pas tenir compte de la règle des couloirs.



### ÂURA DE PRÉSCIENCE

Remplacez le pouvoir de l'aura de prescience par le suivant : au début de son activation, le frère rédempteur peut déclencher ce don qui lui permet de détecter la présence du Golem. Le joueur démon lance alors le dé de dix et le positionne sur la tuile numérotée correspondante (voir carte scénario).

Si cette dernière n'a pas encore été découverte, le joueur démon doit la retourner face visible. Une fois le tour du joueur humain terminé, le Golem redevient invisible.



### COUP DANS LE VIDE

Si le Golem reste invisible, le joueur humain peut remplacer l'attaque de ses personnages par une tentative de frappe à « l'aveugle ». Il lance un dé de combat et applique les effets indiqués :

1 Une touche est attribuée à un combattant humain présent sur la tuile. Si celui ci est seul, cette touche lui sera attribuée.

2-5 Rien

6 Une touche est attribuée au Golem.

Le « coup dans le vide » ne peut être joué sur une zone sanctifiée.



### ZONE SANCTIFIÉE

Les tuiles de caches représentent des zones sanctifiées où ni les troglodytes ni le Golem ne peuvent pénétrer. De plus, le joueur humain pioche deux cartes événement au hasard.

