

PARASITE !

Par CROC

Le démon avait paralysé l'ensemble du groupe, préparé un rituel, sacrifié une dizaine de troglodytes. Puis avait disparu. Oint du sang de ses ennemis, la brute avait libéré ses camarades. Il avait tout de même hésité avant de réanimer le frère. Parce que, quelque part, tout était de sa faute. Mais il s'était ravisé. Ils devaient être nombreux et solidaires pour espérer survivre et retrouver la sortie. Après quelques heures d'errances, la brute commença à ralentir son allure déjà peu vélocé. Il fit une pause et s'aperçu que ses camarades l'observaient avec incrédulité. Il n'eut pas le temps de leur demander ce qui se passait. Il se mit à cracher du sang, des tripes et de l'ichor démoniaque. Le frère abrégé sa souffrance en lui écrasant le crâne avec son marteau.



Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur (avec les dons Aura de courage et Aura de guérison) ;
- Un spadassin condamné équipé d'un tromblon ;
- Un spadassin condamné ;
- Une brute condamnée ;
- Une carte d'avantage (piochée 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 jusqu'à 2 chasseurs souterrains (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 une pioche. La salle du pentacle est placée au milieu de la table. Tous les combattants humains sont placés dessus.



Conditions de victoire

Le joueur démon gagne immédiatement la partie si le combattant humain infecté parvient à atteindre la tuile de sortie. Le joueur humain gagne immédiatement la partie si un combattant humain sain parvient à atteindre la tuile de sortie. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.



Règles spéciales



LE FILET D'AIR FRAIS

Utilisez les mêmes règles que dans le scénario « les survivants » des règles du jeu.



LE PARASITE

Le démon a contaminé l'un des combattants humains avec un parasite mortel et terriblement contagieux. Il doit tout faire pour que le combattant porteur du parasite survive et parvienne à sortir des souterrains. Le joueur démon note secrètement sur une feuille volante le combattant humain infecté. Il doit tout faire pour que ce combattant atteigne vivant la tuile de sortie.



À CIEL OUVERT

Une fois un combattant humain arrivé sur la tuile de sortie, il est retiré du jeu. Aucun combattant du joueur démon ne peut être placé sur la tuile de sortie.



ILS N'EN AURONT PLUS BESOIN

Après que le joueur humain a pioché sa carte d'avantage, il forme un paquet avec les cartes d'avantage restantes. Chaque fois qu'une tuile cache est placée en jeu, le joueur humain pioche une carte dans le paquet ainsi constitué et l'ajoute à sa main.