

ÉBOULEMENT

PAR ALEX DOWAY

Le frère et ses ouailles font face à un démon d'un genre nouveau. Pris de court, celui-ci propulse de toutes ses forces un troglodyte contre une paroi fragile qui explose sous l'impact. Le démon a fui en profitant de la surprise, son rire gras se perdant dans l'écho. Les souterrains commencent à trembler et de la poussière tombe du plafond. L'ordre du frère est vif, instinctif, et ses suivants avancent d'un pas forcé. Déjà, derrière eux, le plafond a cédé.



Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur (avec les dons Aura de courage et Rassemblement) équipé d'un bouclier en acier ;
- 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 ravageurs (mais jamais deux en même temps).



Mise en place du scénario

Retirez du paquet toutes les tuiles se terminant en cul-de-sac, les tuiles cache, les tuiles de couloir étroit, la tuile de sortie et la tuile de salle du pentacle. Les autres tuiles sont mélangées et forment une pioche. La tuile de pentacle est placée au milieu de la table. Les combattants humains sont placés dessus.



Conditions de victoire

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



Règles spéciales



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.



VERS LA SORTIE

Retirez les cartes Terreur du paquet des cartes d'événement. Si la première tuile explorée est un couloir inondé, défaussez-la et piochez-en une autre. C'est toujours le joueur humain qui décide de l'orientation des tuiles piochées lors d'une exploration.



LE FILET D'AIR FRAIS

Les humains trouveront la sortie comme dans le scénario « les survivants » (page 16 des règles du jeu).



ÉBOULEMENT

À la fin de chaque tour du joueur démon, et ce, dès la fin de son premier tour, on retire une tuile en commençant par la salle du pentacle. On continue ensuite dans l'ordre dans lequel les tuiles ont été posées. Tout combattant, quel que soit son camp, qui se trouve sur une tuile quand elle retirée du jeu est immédiatement tué.

Démon ravageur		DPT 2
	Santé 3	CBT 2
		DEF 4
<p><i>Ce démon peut sacrifier un troglodyte situé sur la même tuile que lui pour attaquer ce tour-ci une tuile adjacente avec bonus de +1 CBT. Cette action est considérée comme une attaque à distance et remplace son attaque normale.</i></p>		