

TUER L'ENNEMI DANS L'ŒUF

PAR CROC

Si les tanières représentent les endroits où se développent les troglodytes, le frère Rédempteur pense qu'ils naissent dans un autre lieu. Grâce à un sortilège puissant, il est parvenu à apprivoiser une de ces créatures. Correctement corrigée, elle mènera certainement l'expédition des humains jusqu'à ses origines et il leur sera ensuite aisé d'y répandre un poison puissant. Mais les sous-sols sont tortueux et leur guide pas aussi docile qu'il y paraît.

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* !);
- Un spadassin condamné équipé d'un tromblon ;
- Un spadassin condamné ;
- Une brute condamnée équipée d'un bouclier en acier ;
- Deux cartes d'avantage (piochées au hasard).

Forces en présence du joueur démon

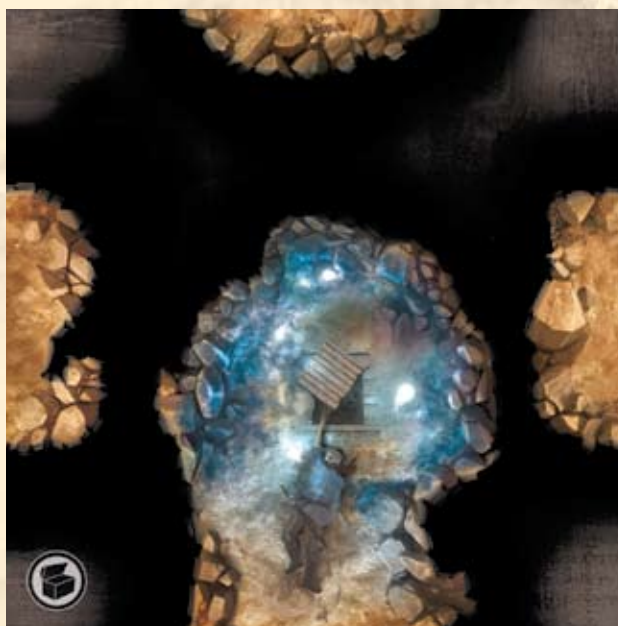
Le joueur démon débute la partie avec 4 PM. Au cours du jeu, il peut faire entrer jusqu'à 2 démons gardiens (mais jamais deux en même temps).

Mise en place du scénario

Retirez du paquet les tuiles de cache (4 exemplaires), de sortie et de salle du pentacle.

Constituez une première pile face cachée constituée de 7 tuiles piochées au hasard.

Constituez une deuxième pile face cachée constituée de 3 tuiles piochées au hasard et d'une tuile de cache se terminant par un cul-de-sac (mélangez ces 4 cartes).



Utilisez cette tuile pour représenter le nid des troglodytes.

Placez la première pile au sommet de la deuxième.

Au final, vous obtenez une pile de 11 tuiles, la tuile de cache se trouvant parmi les 4 dernières.

La tuile de sortie est placée au milieu de la table. Tous les combattants humains sont placés dessus.



Conditions de victoire

Le joueur humain gagne la partie s'il parvient à empoisonner le nid des troglodytes. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.



Règles spéciales



LABYRINTHE

Dans ce scénario, le joueur humain ne peut explorer aucune issue. C'est l'esclave troglodyte qui aura ce rôle. Enlevez les cartes « Perdus » et « Plan des égouts » des paquets de cartes d'événement et d'avantage (respectivement).



LE GUIDE

Placez sur la tuile de sortie une figurine de troglodyte repérée à l'aide d'un jeton trésor. Ce troglodyte ne compte pas comme un combattant : il ne prend pas de place, n'est pas affecté par les couloirs inondés et ne peut pas être attaqué. C'est juste un indicateur de l'endroit où se trouve le guide.

Avant la phase d'initiative du joueur humain, le troglodyte explore une issue (on tire au sort celle qu'il explore s'il y en a plusieurs). C'est le joueur humain qui choisit comment la tuile piochée est orientée. On place ensuite sa figurine sur la tuile ainsi explorée.

Si la tuile où il se trouve ne contient aucune issue à explorer, le troglodyte se dirige, une tuile à la fois et par le chemin le plus court, vers la plus proche tuile qui comporte une issue à explorer.

Retirez le guide de la partie s'il atteint la tuile de Cache.



UN CRI DANS LES TÉNÉBRES

Une fois par phase d'actions du joueur humain, un personnage peut utiliser son action pour frapper le troglodyte. Ce dernier se déplace alors immédiatement de la façon indiquée au paragraphe « le guide ». Dans ce cas, enrégés par les cris de douleur de leur camarade, les troglodytes sont Frenétiques durant la prochaine phase d'actions du joueur démon.



EMPOISONNEMENT DES ŒUFS

À partir du moment où un combattant humain atteint la tuile de cache qui représente le nid, le joueur humain gagne la partie.

