

# ATTRAPEZ-LES TOUS !

**A**près avoir allaité son bébé, Catherine le berça tendrement afin de faciliter sa digestion. Puis, une fois l'indispensable rot laiteux effectué, elle le coucha et le borda avec toute la douceur qu'une mère aimante peut prodiguer. « Dors bien, mon ange et fais de beaux rêves ».

Alors qu'elle regagnait la couche où l'attendait un mari tombé depuis bien longtemps dans les bras de Morphée, elle ne remarqua pas, tapie dans l'ombre, la paire d'yeux globuleux d'un noir profond qui l'espionnait. Une fois qu'elle eut quitté la chambre, la sournoise créature s'approcha furtivement du couffin, et l'on pouvait lire une convoitise malsaine dans son regard...

Le lendemain, lors d'une réunion exceptionnelle de la Cellule Baptiste.

« Compagnons ! Cette nuit se sont déroulés des événements dramatiques qui ont plongé dans la douleur de nombreuses familles de notre chère Nouvelle Jérusalem. Des nouveaux-nés ont été enlevés partout dans la ville, et tous les quartiers, qu'ils soient miteux ou bourgeois, ont été touchés. D'après les observations de quelques témoins, il ne fait aucun doute que ce sont les troglodytes qui ont commis ces actes infâmes. Oui, cela peut vous paraître invraisemblable que ces satanées bestioles osent s'aventurer en surface, mais c'est un fait ! Et à coup sûr, vous vous interrogez sur le but de cette singulière opération. Eh bien ce sera à nous de le découvrir. Néanmoins, mon instinct me conduit à penser que les individus dénoncés par l'archevêque n'y sont pas étrangers. Pour l'instant, nous devons parer au plus pressé, car mes informateurs m'ont avisé qu'un nouveau rapt de grande envergure est prévu la nuit prochaine. Heureusement, le foyer d'invasion, un souterrain au sud de la ville, a été localisé. Affutez vos épées et vérifiez que vos armes soient bien chargées, car le risque est grand et malheureusement, nombreux ici vont périr. Bien que je sois un athée convaincu, je ne puis m'empêcher de vous déclamer cette expression consacrée : que Dieu vous garde ! »



## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon sélectionne son démon en respectant les règles de campagne et débute la partie avec 2 PM. Plusieurs troglodytes sont aussi présents en début de scénario (voir page suivante).



## Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain sélectionne son équipe en respectant les règles de campagne et pioche 2 cartes d'avantage en ayant préalablement enlevé du paquet les 2 cartes plan des égouts.



## Mise en place du scénario

Constituez le plateau comme indiqué sur le plan du scénario. Le joueur humain déploie ses figurines en premier. Il place 1 figurine maximum sur chaque tuile marquée d'un X. Le joueur démon déploie 3 troglodytes sur la tuile de tanière 1, et 3 autres troglodytes sur la tuile de tanière 2. Il déploie aussi 1 troglodyte sur les tuiles cul-de-sac (3-4-5).



## Conditions de victoire

Le joueur démon doit faire sortir un maximum de troglodytes en quittant le plateau par les issues A-B-C-D. Le joueur humain doit l'en empêcher.



## NIVEAUX DE VICTOIRE

- Au moins 3 troglodytes sortis : victoire éclatante du joueur démon (2 PC).
- 2 troglodytes sortis : victoire mineure du joueur démon (1 PC).
- 1 troglodyte sorti : victoire mineure du joueur humain (1 PC).
- Aucun troglodyte sorti : victoire éclatante du joueur humain (2 PC).



## Règles spéciales



## ARRIVÉE RESTREINTE

Le joueur démon ne peut faire entrer en jeu les troglodytes que sur les deux tuiles de tanière. Le démon doit entrer en jeu de la même manière.





### DOMINATION RESTREINTE

Le joueur démon dispose d'un temps limité pour tenter de contrôler cette horde de troglodytes indisciplinés. La partie dure normalement 9 tours de jeu (comptez les tours à l'aide du dé à 10 faces). À partir de la fin du tour 9, le joueur démon peut dépenser 7 JP à la fin de chaque tour de jeu pour prolonger la partie d'un tour supplémentaire.



### DANGER RESTREINT

Les tuiles de mécanisme démoniaque et couloir piégé sont sans effet. Considérez-les comme des tuiles normales.



### CORIACE

Les troglodytes coriaces ne peuvent pas quitter le plateau de jeu.



### OBTENTION PARTICULIÈRE

#### DES JETONS DE BRAYOURE ET DE POUVOIR



### ON NE FAIT PAS D'OMELETTE SANS CASSER DES ŒUFS

Un combattant humain qui élimine au moins un troglodyte se trouvant sur une tuile de tanière obtient 1 JB supplémentaire.



### DÉBORDEMENT

À chaque fois qu'un troglodyte quitte le plateau de jeu, le joueur démon obtient 2 JP.





# Nouvel Éden

**L**a Cellule Baptiste est à la recherche d'indices pouvant les conduire jusqu'au lieu de détention des nouveaux nés enlevés lors de la première vague de rapt. En effet, Baptiste est intimement persuadé que les derniers événements ont un lien plus ou moins direct avec la cinquième colonne et les graves menaces évoquées dans le discours de l'archevêque. La fouille des effets personnels du saint homme a permis de découvrir des documents dans lesquels une loge secrète, dénommée « Nouvel Éden », est de nombreuses fois mentionnée. Est-ce que ces individus sont impliqués dans cette sordide affaire ? Valombre le pense, et son instinct ne le trompe que rarement. Les efforts d'investigation supplémentaires menés par ses hommes ont été fructueux, puisque le lieu abritant le quartier général de ces scélérats a été découvert. Immédiatement, les meilleurs éléments de la cellule Baptiste investissent les lieux et ont pour mission de récolter un maximum d'informations sur les ambitions de cette mystérieuse loge. Mais une fois sur place, ils constatent que l'endroit a été vidé dans la précipitation. En tout cas, il n'est plus question de reculer, et peut-être que toutes les pièces compromettantes n'ont pas été détruites. Tandis qu'ils s'enfoncent dans les profondeurs, ils se rendent compte qu'ils ne sont pas seuls...



## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon sélectionne son démon en respectant les règles de campagne et débute la partie avec 4 PM.s



## Forces en présence du joueur humain

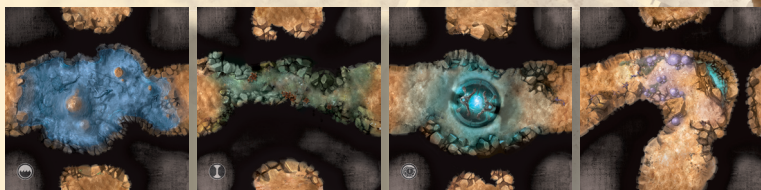
Le joueur humain sélectionne son équipe en respectant les règles de campagne et pioche 1 carte d'avantage en ayant préalablement enlevé du paquet les 2 cartes plan des égouts.



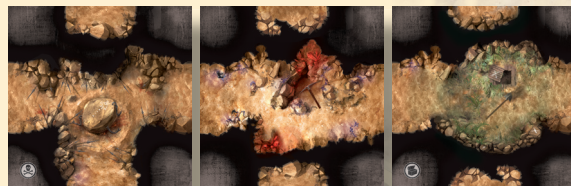
## Mise en place du scénario

Les tuiles de chaque pile sont mélangées et placées face cachée (voir plan).

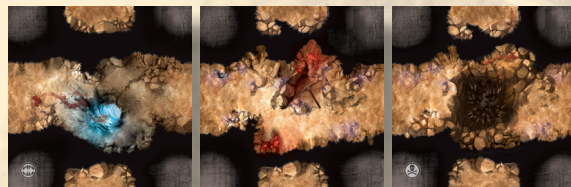
La pile 1 contient les tuiles suivantes :



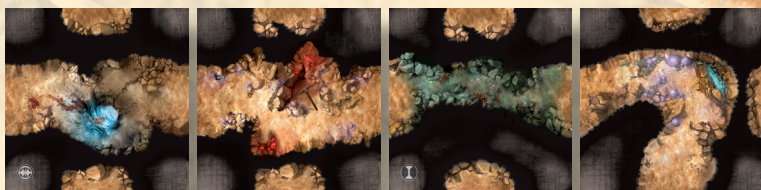
La pile 2 contient les tuiles suivantes :



La pile 3 contient les tuiles suivantes :



La pile 4 contient les tuiles suivantes :



On considère que des informations majeures concernant le complot sont dissimulées sur 4 tuiles. Le joueur démon sélectionne secrètement une seule tuile par pile de tuiles qui contiendra un document secret. Pour s'en souvenir le joueur démon coche les petits carrés représentant les tuiles choisies dans la liste des tuiles ci-dessus (important : une seule tuile par pile). Au final, il y aura donc 4 documents secrets, un dans chaque pile.



## Conditions de victoire

Le joueur humain peut déclarer la fin de la partie à la fin d'un tour du joueur démon à condition qu'il ait pu rapatrier



au moins 2 documents secrets. La partie se termine aussi lorsque le joueur humain n'a plus aucun combattant en vie.

- Le joueur humain ne rapatrie aucun document secret : victoire éclatante du joueur démon (3 PV).
- Le joueur humain rapatrie 1 document secret : victoire probante du joueur démon (2 PV).
- Le joueur humain rapatrie 2 documents secrets : victoire mineure du joueur démon (1 PV).
- Le joueur humain rapatrie 3 cartes documents secrets : victoire mineure du joueur humain (1 PV).
- Le joueur humain rapatrie 4 documents secrets : victoire éclatante du joueur humain (2 PV).



## Règles spéciales



### FOUILLE

Un combattant humain peut, à la fin de son activation, réaliser un test de fouille sur la tuile où il se trouve. Un test de fouille n'est pas considéré comme une action. Le joueur humain lance 1 D6 et sur un résultat supérieur ou égal à 5, la fouille est considérée comme réussie. Le combattant humain peut relancer un ou plusieurs tests de fouille ratés en dépensant 3 JB.

Lorsque le test de fouille est réussi, le joueur démon doit révéler au joueur humain si la tuile fouillée contient un document secret. Si c'est le cas, un jeton de document secret (utilisez un marqueur de votre choix) est placé sur le socle du combattant humain l'ayant découvert. Un combattant humain est autorisé à transporter plus d'un jeton de document secret. Si la tuile ne contient pas de document secret, le joueur démon doit l'annoncer.



### RAPATRIEMENT DES DOCUMENTS SECRETS

À la fin de son activation et en tant qu'action gratuite, un combattant humain possédant un ou plusieurs jetons de

document secret et qui se trouve sur la salle de pentacle peut déposer le ou les jetons sur cette dernière. On considère que les précieux papiers ont été évacués du souterrain par le biais d'une tête de pont élaborée par la Cellule Baptiste.

Lorsqu'un combattant humain possédant un ou plusieurs jetons de document secret est éliminé, on laisse le ou les jetons qu'il portait sur la tuile où il se trouvait. À la fin de son activation et en tant qu'action gratuite, un combattant humain se trouvant sur une tuile abritant un ou plusieurs jetons de document secret peut les ramasser.



## Plan du quartier général du Nouvel Éden

C'est le joueur humain qui place les tuiles piochées dans l'orientation de son choix et il n'est pas autorisé à bloquer le chemin d'exploration.



### OBTENTION PARTICULIÈRE DES JETONS DE BRAVOURE ET DE POUVOIR



#### PAS DE BOL

Le joueur démon obtient 1JP à chaque fois qu'un combattant humain rate un test de fouille.



#### BONNE PIOCHE

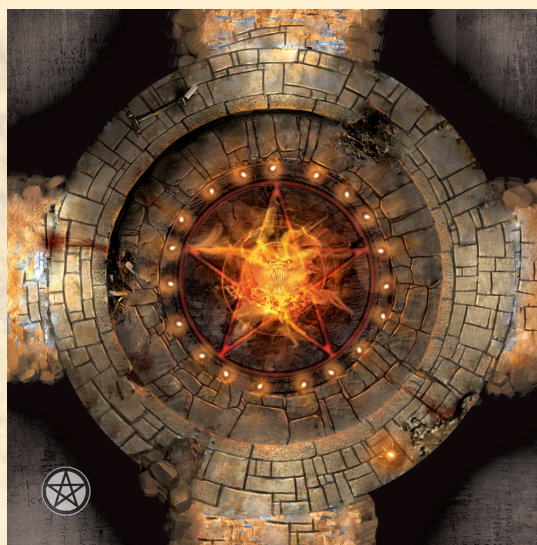
Le combattant humain gagne 1 JB lorsqu'il trouve un document secret.

## PILE 1

*Carte document secret n°1*

## PILE 3

*Carte document secret n°3*



*Carte document secret n°4*

## PILE 4

## PILE 2

*Carte document secret n°2*



# LES LARMES DES ANGES

« Ils savaient que nous allions venir ! Tant de nos hommes fauchés, j'en ai la nausée. Ce sale traître les renseigne et nous allons au-devant de graves problèmes si nous ne le démasquons pas au plus vite. Quand un membre est gangrené, il faut l'amputer ! »

- Baptiste Valombre, le soir de l'opération Nouvel Éden

**N**ombreux sont ceux qui ont perdu la vie lors de l'expédition menée dans le quartier général du Nouvel Éden. Néanmoins, ce ne fut pas en vain, puisque la Cellule Baptiste a pu localiser le lieu de détention des nouveaux nés. D'autres sombres projets ont été découverts, comme de vagues allusions à un rituel de possession. Est-ce que le Malin a pour projet de s'approprier les âmes des bambins capturés ? Dans quel but ? Un félon se cache-t-il dans les rangs de la Cellule Baptiste ? Des questions auxquelles il faudra répondre une fois les nourrissons secourus.



## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon sélectionne son démon en respectant les règles de campagne et débute la partie avec 4 PM.



## Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain sélectionne son équipe en respectant les règles de campagne et pioche 1 carte d'avantage.



## Mise en place du scénario

Retirez du paquet la tuile de sortie. Les autres tuiles sont mélangées et forment une pioche. La tuile de sortie est placée au milieu de la table. Tous les combattants humains sont placés dessus.



## Conditions de victoire

À la fin de son activation et en tant qu'action gratuite, un combattant humain qui possède un jeton de bambin et

qui se trouve sur la tuile de sortie peut défausser son jeton et sauver le nouveau-né. On considère qu'il est déposé à l'abri à l'extérieur du souterrain.

Si le joueur humain dispose de moins de PV que le joueur démon à l'issu du scénario 2, il obtient un avantage afin de rééquilibrer la donne. En effet, contrarié par ses échecs, Baptiste Valombre s'est résolu à prendre le moins de risques possible en envoyant une seconde équipe qui a déjà pu récupérer un bambin. On considère donc que le joueur humain a déjà sauvé un nouveau-né dès le début de la partie.

0 ou 1 nouveau-né sauvé	0 PV pour le joueur humain et 3 PV pour le joueur démon.
2 nouveaux nés sauvés	0 PV pour le joueur humain et 2 PV pour le joueur démon.
3 nouveaux nés sauvés	1 PV pour le joueur humain et 1 PV pour le joueur démon.
4 nouveaux nés sauvés	2 PV pour le joueur humain et 0 PV pour le joueur démon.
5 nouveaux nés sauvés	3 PV pour le joueur humain et 0 PV pour le joueur démon.

Le joueur humain peut déclarer la fin de la partie à la fin de son tour, à condition qu'il ait sauvé au moins 3 nouveaux nés.



## Règles spéciales



### QUAND PASSENT LES VIGOGNES

Préparez 5 jetons de bambins.

Lorsqu'un combattant humain explore une nouvelle tuile, le joueur humain réalise un test de recherche en lançant 1d6. Sur un résultat de 6, le combattant termine immédiatement son mouvement sur la tuile et y place un jeton de bambin. Ensuite, le joueur démon place immédiatement sur la tuile le nombre maximum de troglodytes qu'elle peut accueillir. On considère que le lieu abrite un bambin captif gardé par des troglodytes.

Chaque nouvelle tuile explorée diminue la difficulté du test de 1 jusqu'à ce qu'un bambin soit découvert. À noter qu'un résultat de 1 sur le test de recherche est un échec automatique. Lorsqu'une tuile abritant un bambin est découverte, la difficulté du test de recherche pour la prochaine nouvelle tuile explorée repasse à 6 et la difficulté diminuera à nouveau avec les explorations successives. On reproduit cette opération à chaque nouvelle découverte d'un jeton de bambin.



**Exemple :** le joueur humain débute la partie et un combattant explore la première tuile. Il doit obtenir 6 pour trouver un bambin. Il obtient 3 et c'est donc un échec. Le joueur humain active un second combattant qui explore une seconde tuile : il doit donc obtenir 5 ou plus pour trouver le bambin. Il obtient 6 et le bambin est découvert. La prochaine tuile explorée par un combattant humain nécessitera à nouveau un 6.

Un combattant humain peut relancer le dé lors d'un test de recherche en dépensant 3JB.

À la fin de son activation, un combattant humain peut ramasser gratuitement un jeton de bambin à condition que la tuile soit vide de troglodyte et de démon. Lorsqu'un combattant humain possédant un jeton de bambin est éliminé, on laisse le jeton sur la tuile où il se trouvait. Un combattant humain ne peut transporter qu'un seul jeton de bambin à la fois.



### OBTENTION PARTICULIÈRE

#### DES JETONS DE BRAVOURE ET DE POUVOIR



#### BIGLEUX

Le joueur démon obtient 1JP lorsque le joueur humain rate un test de recherche dont la difficulté est de 2, 3 ou 4.



#### COUP D'ŒIL

Un combattant humain qui réussit un test de recherche dont la difficulté est de 5 ou 6 (même après une relance) obtient 1 JB.

# BAPTISTE À L'OMBRE

**L**a douleur sur l'arrière du crâne était intense. Néanmoins, il réussit à reprendre petit à petit ses esprits. Une fois sur pieds, il constata qu'il n'était qu'un vulgaire prisonnier, fait comme un rat. Il maudit sa stupidité, car il s'était fait berner comme une vierge devant les avances d'un premier amant. Pourtant, il savait que le Diable usait maintes fois de vils stratagèmes.

L'ange déchu ne faillit pas à sa réputation lorsqu'il ordonna à l'un de ses émissaires d'assassiner lâchement un membre de la Cellule afin de se substituer au malheureux en prenant ses traits. Certes, une ruse vieille comme le monde, mais qui a déjà fait ses preuves par le passé. D'ailleurs, ne dit-on pas que ce qui rend un plan infaillible, c'est sa simplicité ? Dans un premier temps, la taupe était chargée par son maître d'infiltrer et d'espionner la Cellule Baptiste, puis sa mission évolua lorsque les humains étaient sur le point de découvrir les tenants et aboutissants du complot. La capture de Valombre devint primordiale. Il sera aisé de le torturer à loisir dans une geôle du Malin, avec bien sûr tous les raffinements adéquats, et de lui faire cracher tout ce qu'il sait avant de l'empaler jusqu'au trognon.

Baptiste se remémora le moment où il démasqua la taupe et le combat qui s'ensuivit. Il avait sous-estimé son adversaire, car assurément, l'ambassadeur infernal était redoutable. Fait qu'il put vérifier quand il s'écroula sans force devant la créature hilare. Mais Valombre pouvait compter sur ses hommes valeureux. Il savait qu'ils étaient sur ses traces, prêts à donner leur vie pour le libérer et lui offrir une chance de se venger...



## Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon sélectionne son démon en respectant les règles de campagne et débute la partie avec 4 PM.



## Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain sélectionne son équipe en respectant les règles de campagne et pioche 3 cartes d'avantage.



## Mise en place du scénario

Placez les tuiles, les figurines et les jetons en respectant les indications du plan du scénario. Ensuite, retirez du paquet les tuiles de sortie, de cul-de-sac (3) et de cul-de-sac/cache (3). Puis constituez 3 paquets d'exploration distincts en respectant les conditions suivantes.



#### PAQUET D'EXPLORATION 1

Constituez une pile face cachée de 3 tuiles piochées au hasard. Puis une seconde constituée de 1 tuile piochée au hasard + 1 tuile cul-de-sac/cache. Mélangez la seconde pile et placez-la sous la première.



#### PAQUET D'EXPLORATION 2

Constituez une pile face cachée de 4 tuiles piochées au hasard. Puis une seconde constituée de 2 tuiles piochées au hasard + 1 tuile cul-de-sac/cache. Mélangez la seconde pile et placez-la sous la première.



#### PAQUET D'EXPLORATION 3

Procédez comme le paquet 2.





## Conditions de victoire

Une fois qu'un combattant humain termine son déplacement sur la tuile de sortie, il est retiré du jeu. Aucun combattant du joueur démon, hormis l'Ambassadeur infernal, ne peut être placé sur la tuile de sortie. La partie se termine dès qu'il n'y a plus de combattants humains en jeu.



### POUR LE JOUEUR HUMAIN

Baptiste s'échappe par la tuile de sortie : +2 PV.  
Chaque autre combattant humain qui s'échappe par la tuile de sortie +1 PV.  
L'ambassadeur infernal éliminé +2 PV.



### POUR LE JOUEUR DÉMON

Baptiste Valombre éliminé : +3PV.  
Chaque autre combattant humain éliminé : +1 PV.  
L'ambassadeur infernal encore en vie à la fin de la partie : +2 PV.



## Règles spéciales



### LE PRISONNIER

La tuile où se trouve Baptiste Valombre est une prison dont 3 des 4 issues sont bloquées définitivement. Les 3 jetons de sceau protecteur représentent les issues bloquées 1, 2 et 3. L'issue 4 ne mène nulle part et aucune exploration ou entrée de figurines du joueur démon ne peut être réalisée à partir de cette dernière. Tant que Baptiste Valombre est prisonnier, il ne peut subir aucune attaque ou effet spécial (carte d'événement, planche de destinée, etc.) du joueur démon.



### EXPLORATION À TÂTONS

Quand un combattant humain explore, il peut piocher une tuile dans l'un des 3 paquets d'exploration, mais c'est le joueur Démon qui place la tuile. Il n'est pas permis aux joueurs de bloquer toutes les issues non explorées. Si à un moment de la partie une tuile bloque irrémédiablement toutes les issues, cette tuile est mise temporairement de côté et on la remplace par une autre piochée dans l'un des 3 paquets d'exploration,

au choix du joueur démon. La tuile mise de côté sera placée, si possible, lors de la prochaine exploration.



### JE SUIS UN HOMME LIBRE !

Les tuiles cul-de-sac/cache abritent les mécanismes de rotation de la prison. Un combattant humain qui trouve sur une telle tuile peut utiliser son action afin d'activer le mécanisme et faire tourner la prison de Baptiste de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Le mécanisme de rotation d'une tuile cul-de-sac/cache ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il faudra donc trouver les 3 tuiles cul-de-sac/cache pour pouvoir libérer Baptiste Valombre. Une fois que la dernière issue communique avec la tuile de couloir, Baptiste Valombre n'est plus considéré comme prisonnier. Dès la prochaine phase d'initiative, ajoutez 1d6 pour ce dernier. Il pourra ainsi agir normalement lors de la phase d'actions suivante. Ces caractéristiques sont les suivantes.



### CHEF



### BRAVE

Baptiste dispose de 2 JB en début de partie.



### SIXIÈME SENS

Chaque fois qu'il est victime de la case de destinée piège, Baptiste peut annuler les dégâts en dépensant 2 JB.



### CROYEZ-VOUS QU'ON VIVE ÉTERNELLEMENT ?

Les combattants humains qui se trouvent sur la même tuile que lui gagnent +1 CBT.



### PISTOLET EXPÉRIMENTAL

Baptiste peut attaquer un adversaire situé dans une tuile adjacente à celle où il se trouve.



### COMBAT DÉFENSIF

Une seule fois par phase d'actions et en dépensant 2JB, Baptiste peut faire relancer un dé de combat lors d'une attaque dont il est la cible.

BAPTISTE VALOMBRE		DPT	CBT	DEF
	1	3	3	
	1	3	4	
	1	3	4	
	1	2	5	
	2	1	5	
	2	2	6	

Chef, Brave, 6<sup>e</sup> sens,  
Croyez-vous qu'on vive éternellement ?  
Pistolet expérimental,  
Combat défensif, Maître d'armes



### MAÎTRE D'ARMES

Une seule fois par phase d'actions et en dépensant 2JB, Baptiste peut relancer un de ses dés de combat.



## Plus dure sera la fuite

Le joueur démon place la tuile de sortie dès que Baptiste Valombre est libéré. La tuile est placée au contact d'une issue d'une tuile déjà explorée de manière à ce qu'elle soit accessible. Si la tuile de sortie ne peut être placée immé-

diatement, le joueur démon la placera dès qu'une nouvelle exploration rendra ce placement possible. Au moment où la tuile de sortie est placée en jeu, le joueur démon place dessus l'ambassadeur infernal.

### IMPOSANT

Il perd ce talent dès que sa santé est inférieure ou égale à 3.

### SOUS SA PROTECTION

Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie et doit être annoncée durant la phase de menace. Le joueur démon dépense 5 JP pour que l'ambassadeur bénéficie de DEF 6 jusqu'à la prochaine phase de menace.



### OBTENTION PARTICULIÈRE

DES JETONS DE BRAVOURE ET DE POUVOIR

### MANÈGE ENCHANTÉ

Un combattant humain qui active un mécanisme de rotation de la prison obtient 2 JB.

### RÉCOMPENSE SANGLANTE

Le démon gagne 2 JP lorsqu'il élimine un combattant humain.

