

HURLEMENTS

PAR PHILIPPE VILLÉ

Lorsque ce scénario est joué pour la première fois, sa description est strictement réservée au joueur démon. Il ne révélera au joueur humain que les parties portant la mention « Lire à voix haute ».

Il est fortement conseillé au joueur démon de lire l'intégralité du scénario avant de débiter la partie.

Lire à voix haute avant la mise en place du plateau

« Frère Léon, vos récents exploits dans les catacombes de la ville sont parvenus aux oreilles du conseil, si bien qu'ils m'ont chargé de m'attacher vos services pour entreprendre une délicate mission. Vous n'êtes pas sans savoir, que récemment, diverses sources nous ont signalé une activité anormale des troglodytes et que quelques-uns d'entre eux se sont manifestés en surface ! Cette incursion a provoqué une incroyable panique chez les familles des notables et certaines ont quitté définitivement la Nouvelle Jérusalem. Il est essentiel pour l'économie et la pérennité de notre cité que ce phénomène ne se reproduise plus à l'avenir. Je vous fais entière confiance pour découvrir la source de ce problème et le régler. Je sais que votre expérience et votre haine du malin font de vous l'homme de la situation... »



Forces en présence du joueur humain

Lire à voix haute avant la mise en place du plateau

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur (avec deux dons choisis par le joueur humain) ;
- Deux spadassins condamnés ;
- Deux brutes condamnées ;
- Une carte d'avantage. Écartez les deux cartes Plan des égouts, car elles ne seront pas utilisées lors de cette partie, puis le joueur humain choisit une carte d'avantage.
 - Une carte d'équipement. Le joueur humain choisit une carte d'équipement qu'il attribue à un combattant.



Forces en présence du joueur démon

Lire à voix haute avant la mise en place du plateau

Le joueur démon débute la partie avec 4 PM.



Mise en place du scénario (secret)

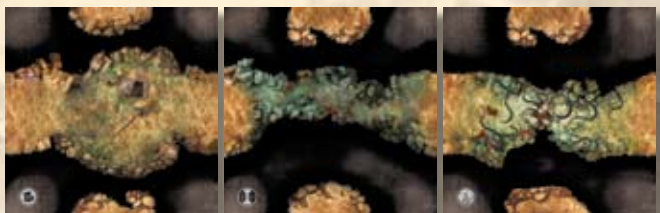
1) Le joueur démon met en place le scénario à l'abri du regard du joueur humain, en constituant le plateau de jeu illustré ci-dessous. Ensuite, il retourne face cachée toutes les tuiles à l'exception de la tuile salle du pentacle.



Exploration normale

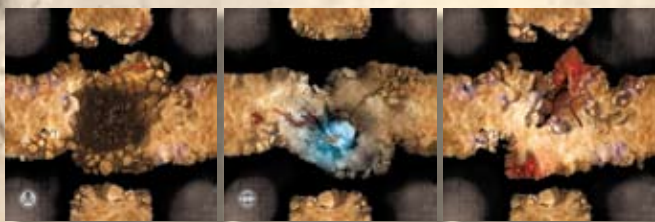
NOTE :

Mélangez les 3 tuiles suivantes.



Ensuite, placez la pile de trois tuiles face cachée pour constituer la section **A**.

Mélangez les 3 tuiles suivantes.



Ensuite, placez la pile de trois tuiles face cachée pour constituer la section **B**.

2) Mettez de côté les 3 tuiles de cul-de-sac et la tuile de sortie. Deux tuiles cul-de-sac seront utilisées plus tard dans la partie.

3) Prenez la tuile tanière ci-dessous, puis piochez 4 autres tuiles au hasard parmi celles restantes. Placez ensuite la tuile tanière en dessous de ces 4 tuiles : elles constitueront le **paquet Exploration**. Pour les besoins du scénario, la tuile tanière portera le nom d'*Antre des troglodytes*.



4) Les combattants humains sont placés sur la tuile salle du pentacle.



Conditions de victoire

Le joueur humain gagne la partie s'il parvient à éliminer les **2 troglodytes hurleurs**. Tout autre résultat est une victoire pour le 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 *Monstre Fouisseurs* ne peut pas être utilisée pour faire apparaître des troglodytes sur une tuile dont la face est cachée.



ÀURA DE PRESCIENCE

Révélez cette information au joueur humain si le frère rédempteur dispose de l'Aura de Prescience.

Remplacez le texte de l'*Aura de prescience* par le suivant : Au début de son activation, le frère rédempteur peut déclencher ce don. Le joueur humain peut regarder une tuile face cachée du plateau de jeu puis il la replace face cachée à l'endroit où elle se trouvait.



SURPRISE !

En plus des 4 PM, le joueur démon dispose aussi d'un **démon hurleur** qu'il pourra faire entrer en jeu normalement en cours de partie. Bien sûr, il ne dévoile pas cette information en début de partie, car la surprise serait gâchée. En outre, il ne révèle la nature exacte de ce démon (sa carte de référence) qu'au moment où ce dernier attaque ou est attaqué.



CAPACITÉS SPÉCIALES :

- Tous les troglodytes présents sur la tuile du Démon hurleur sont frénétiques.

- Insaisissable

- Bouffez-les !

En remplacement de son action de combat, le démon peut dépenser X PM. X équivaut au nombre de troglodytes qui bénéficieront de +1 CBT jusqu'à la fin du tour. Les troglodytes qui bénéficient de ce bonus doivent être indiqués par le joueur démon au moment de l'utilisation de la capacité. **Cette capacité n'est utilisable qu'une seule fois par partie.**

- À l'assaut !

Lorsque le joueur démon dépense des PM pour faire entrer en jeu des troglodytes lors de cette phase de menace, il pourra faire entrer 2 troglodytes (au lieu de 1) pour chaque PM dépensé. **Cette capacité n'est utilisable qu'une seule fois par partie.**

**CADEAU EMPOISONNÉ**

Lorsqu'une tuile cache est révélée, le joueur humain pioche 2 cartes d'avantage et conserve une carte de son choix. L'autre carte est remise dans le paquet qui est ensuite mélangé. Le joueur démon reçoit en contrepartie 3PM.

**SECTIONS A ET B**

Placez en jeu la première tuile du sommet de la pile lorsque cette section est explorée. Les deux autres tuiles sont défaussées.

**EXPLORATION**

Tuile de salle du pentacle
Lire à voix haute au début de la partie

Vos hommes, pourtant des criminels de la pire espèce, sont de plus en plus nerveux. La peur peut se lire sur leur visage ravagé par les dures années de prison. Vous avez déjà éliminé de nombreux troglodytes depuis le début de votre périple, mais vous avez constaté que le nombre de ces créatures est anormalement élevé. En outre, elles semblent être stimulées par des hurlements inhumains émanant du secteur sud des catacombes.

Tuile Énigme des prismes - Lire à voix haute lorsqu'un combattant du joueur humain atteint cette tuile

NOTE : La figurine qui entre sur cette tuile termine immédiatement son déplacement.

La salle est éclairée d'une étrange lumière dont les couleurs sont semblables à celles d'un arc-en-ciel. Alors que vous vous apprêtez à suivre au sud la source des épouvantables hurlements qui vous ont accompagné tout le long de votre exploration, un portail massif se dresse devant vous et vous barre la route ! En vous approchant pour y regarder de plus près, vous remarquez que quelques curieux prismes colorés, incrustés dans le portail, s'allument régulièrement dans un ordre précis et donnent l'impression de reproduire une séquence de couleurs. Vous décidez de reproduire une de ces séquences en appuyant sur les prismes éclairés et vous percevez aussitôt le cliquetis d'un mécanisme qui déclenche une ouverture légère du portail. Encore 2 ou 3 essais et la route sera libre !

Lisez la première séquence de couleurs au joueur humain qui doit la répéter exactement dans le bon ordre, sans prendre de notes. Si ce dernier réussit à la reproduire, lisez la seconde séquence et ainsi de suite jusqu'à la cinquième séquence ou jusqu'à ce qu'il échoue. La lecture d'une séquence au joueur humain peut se faire plus ou moins rapidement, selon le bon vouloir du joueur démon...

- 1) Rouge – Orange – Jaune – Vert
- 2) Rouge – Orange- Jaune – Vert – Bleu – Indigo
- 3) Rouge – Orange –Jaune – Vert – Bleu – Indigo – Violet
- 4) Violet –Indigo – Bleu – Vert – Jaune – Orange – Rouge
- 5) Rouge – Orange – Jaune – Vert – Bleu – Indigo – Violet – Indigo – Bleu – Vert – Jaune – Orange – Rouge.

Lire à voix haute si le joueur humain échoue à reproduire la première (bon, là, il faudra tout de même lui rappeler qu'un troglodyte ferait mieux que lui), la seconde ou la troisième séquence.

Le portail s'ouvre dans un vacarme hallucinant, attirant toutes les vicieuses créatures qui traînent dans les parages.

Le joueur démon place immédiatement et gratuitement 3 troglodytes sur la tuile de l'énigme des prismes.

Lire à voix haute si le joueur humain réussit à reproduire la quatrième ou la cinquième séquence

Le portail s'ouvre en douceur et une puissante lumière multicolore jaillit des prismes. Cette lumière providentielle envahit les souterrains et éclaire légèrement les lieux, ce qui facilitera à coup sûr votre exploration.

Si le joueur humain a reproduit la quatrième séquence, défaussez la première tuile du **paquet Exploration**.

Si le joueur humain a reproduit la cinquième séquence, défaussez les deux premières tuiles du **paquet Exploration**.

**PAQUET EXPLORATION**

Une fois le portail de la salle de l'énigme des prismes ouvert, l'exploration se poursuit en suivant les règles classiques et en utilisant le **paquet Exploration**. Le joueur démon ne peut pas bloquer volontairement le chemin qui mènera à l'*Antre des troglodytes*.

**SAUVÉ PAR LE GONG !**

Dès que l'*Antre des troglodytes* est révélé, le démon hurleur (si ce dernier est encore en vie) quitte le souterrain pour aller avertir son maître de la découverte des humains. Retirez la figurine du plateau de jeu. **De plus, le joueur démon ne peut plus utiliser les capacités Piège et Destinée funeste de la planche de destinée.**

**L'ANTRE DES TROGLODYTES**

Lire à voix haute lorsque la tuile Antre des troglodytes est révélée.

Des hurlements stridents emplissent la pièce ! Ils semblent venir de partout ! De nombreux troglodytes surgissent de cavités et semblent attirés par cette cacophonie infernale.

Lorsque l'*Antre des troglodytes* est révélé, **placez face cachée** 2 tuiles cul-de-sac aux jonctions des issues non explorées de la tuile. Le joueur démon place immédiatement et gratuitement 3 troglodytes sur l'*Antre des troglodytes*.



Lire à voix haute lorsque la première tuile cul-de-sac est révélée.

Vous découvrez enfin la source de ces cris insupportables. Un troglodyte à la peau écarlate, assurément un spécimen inconnu de l'espèce, est attaché à un piquet. La créature est couverte d'horribles blessures béantes et c'est manifestement la douleur intense qui provoque ces hurlements terrifiants. À n'en point douter, un démon sadique est à l'origine de cette infamie, et cela dans le seul but d'attirer un maximum de troglodytes dans les souterrains. En abrégant ses souffrances, il se pourrait que vous réussissiez la mission qui vous a été confiée par le conseil et qu'accessoirement, vous sauviez votre vie !

Tant qu'un troglodyte hurleur est encore en vie, le joueur démon fait entrer en jeu gratuitement des troglodytes* sur *L'Antre des troglodytes* à la fin de chaque Phase de menace, même si la tuile ne comporte plus d'issue non explorée ou que des humains sont présents dessus.

L'Antre des troglodytes peut accueillir 5 figurines de chaque camp.

* Deux troglodytes hurleurs en vie : 2 troglodytes entrent en jeu gratuitement sur *L'Antre des troglodytes* à la fin de la Phase de menace.

* Un troglodyte hurleur en vie : 1 troglodyte entre en jeu gratuitement sur *L'Antre des troglodytes* à la fin de la Phase de menace.

Les 2 tuiles cul-de-sac abritent chacune un troglodyte hurleur. Un troglodyte hurleur est placé sur une tuile cul-de-sac lorsque cette dernière est révélée. Utilisez un marqueur pour le différencier des autres troglodytes. Les troglodytes présents sur la même tuile qu'un troglodyte hurleur acquièrent la capacité *Garde du corps*.

Lorsque tous les troglodytes hurleurs sont éliminés, la partie se termine immédiatement et le joueur humain est déclaré vainqueur.

Lire à voix haute lorsque tous les troglodytes hurleurs sont éliminés.

L'insoutenable spectacle de la souffrance a pris fin et en tant que chrétien, vous ne pouviez pas rester indifférent au calvaire subi par ces créatures. Quant aux autres troglodytes, apaisés, ils regagnent soudainement les nombreuses cavités qui jalonnent le souterrain, sans un regard pour les dépouilles de leurs infortunés congénères. Certes, vous avez remporté une bataille, mais la guerre est loin d'être terminée. Une fois encore, les démons ont démontré que rien ne les arrêtera et que les attaques sur la Nouvelle Jérusalem risquent de s'intensifier encore à l'avenir.

